

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era digital seperti saat ini sangat membutuhkan teknologi. Pembaharuan pada sistem pembelajaran harus dilaksanakan. Seorang pendidik diharuskan untuk melek teknologi supaya tidak tertinggal dengan adanya kemajuan zaman. Pendidikan bukan lagi tentang pertemuan secara langsung antara pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah ataupun madrasah. Melainkan kegiatan belajar mengajar yang tidak mengubah jati diri dari pendidikan itu sendiri sudah dapat dikatakan sebagai kegiatan mendidik. Karena pada dasarnya pendidikan merupakan proses mentransfer ilmu oleh pendidik kepada peserta didik yang bertujuan untuk mengubah tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik, tidak mengharuskan adanya pertemuan langsung, melalui virtualpun proses kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Konsep pembelajaran virtual pada dasarnya tidak mengubah paradigma pendidikan modern Kurikulum 2013 yang menganggap siswa sebagai pusat belajar (*student centered*).¹ Pembelajaran virtual tetap menekankan pada pengalaman belajar peserta didik yang bermakna dengan

¹ Baiq Ewik Jiniarti, Ahmad Harjono, dan M. Makhrus, "Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran..." *Jurnal Pijar Mipa*, 14.2 (2019) <<https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1252>>.

menggali pengetahuan sendiri yang dikehendaki dari berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 sangat penting. Adanya sumber belajar seperti bahan ajar yang tepat, fleksibel, dan sesuai dengan kemajuan teknologi dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan adanya interaksi dua arah dari seorang pendidik dan peserta didik dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.² Hal yang dapat mempengaruhi pembelajaran yang berkualitas yaitu motivasi peserta didik dalam belajar dan kreatifitas pendidik dalam mengajar. Pendidik diharuskan dapat memfasilitasi dan memotivasi tersebut, misalnya menggunakan metode yang tepat atau dengan mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Hal demikian agar peserta didik dapat merasakan kegiatan pembelajaran yang bermakna, selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa terhadap berbagai aspek pembelajaran. Apalagi dalam masa pandemi seperti sekarang ini perlu adanya inovasi-inovasi supaya pembahasan materi dan penanaman karakter kepada peserta didik dapat terlaksana dengan sebaik-baiknya.

Pengembangan inovasi tersebut akan dipaparkan dalam penelitian ini yang membahas materi pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran dan

² Punaji Setyosari, "Menciptakan Pembelajaran..," *JINOTEP Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 2017 <<https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>>.

menggunakan tema untuk mengaitkannya sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.³ Pemilihan tersebut berlandaskan sebuah pengamatan oleh peneliti di salah satu sekolah yang ada di Blitar, dimana mata pelajaran tematik inilah yang dirasa memiliki pembahasan materi yang cukup banyak sehingga perlu adanya bahan ajar lain yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.⁴ Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak kepada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.⁵

Perkembangan kemampuan pada diri anak dijelaskan dalam teori Piaget bahwa anak usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun).⁶ Pada tahap tersebut anak usia Sekolah Dasar sudah mampu berpikir secara logis untuk membantu memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi. Anak dapat menganalisis berbagai masalah dari berbagai segi. Namun anak masih menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang

³ Samsudin, *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan* (Jakarta: Litera Prenada Media Group, 2008).

⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

⁵ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2011).

⁶ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012).

konkret dan belum bersifat abstrak.⁷ Hal ini membuktikan bahwa bahan ajar yang menarik sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar.

Bahan ajar bisa diartikan sebagai seperangkat sarana bagi siswa dalam melakukan proses belajar yang berisi materi pembelajaran. Hal ini berdasarkan pengertian bahan ajar yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁸ Bahan ajar diharapkan bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membentuk kompetensi pada siswa.

Islam memiliki pandangan berkaitan dengan bahan ajar, seperti firman Allah dalam QS. Al Alaq ayat 1-5 di bawah ini:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ قِ عَاءٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يُعَلِّمْ (5)

Artinya: ”Bacalah dengan nama Tuhanmu yang telah menciptakan. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmu Yang maha mulia. Dia mengajarkanmu apa yang tidak diketahui”.⁹

Ayat di atas menjelaskan bahwa, Allah SWT memerintahkan hamba-Nya untuk membaca apa saja yang bermanfaat baginya. Membaca akan meningkatkan derajat manusia di sisi Allah SWT karena bertambahnya pengetahuan pada diri seseorang.¹⁰ Allah akan mengangkat derajat manusia disisi-Nya. Pengetahuan atau ilmu adalah sesuatu yang akan meningkatkan kualitas hidup manusia ke arah yang lebih sempurna. Ilmu pengetahuan yang

⁷ Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget* (Yogyakarta: Kanisius, 2011).

⁸ Sudirman, *Media Pendidikan* (Surabaya: Aksara, 2006).

⁹ Departemen Agama Republik Indonesia, “Al-Qur’an dan Terjemah” (Jakarta: Naladana, 2004).

¹⁰ Abudin Nata, *Tafsir Ayat-ayat Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002).

Allah sediakan di muka bumi ini banyak sekali cabangnya, dan Allah memerintahkan kita untuk mencarinya. Melalui bahan ajar yang tepatlah manusia dapat memahami segala macam ilmu pengetahuan yang meningkatkan kualitas terhadap dirinya, kualitas keluarganya bahkan sampai kualitas terhadap agama dan bangsanya.

Pemilihan bahan ajar yang tepat dalam penerapan kurikulum 2013 untuk mencapai tujuan dari pembelajaran seperti yang terlihat di mayoritas sekolah tidak berjalan dengan lancar. Terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum seperti keterbatasan bahan ajar sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut juga dialami Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Mubtadiin yang bertempat di Desa Jiwut Kecamatan Nglepok. Dari pengamatan yang sudah berlangsung madrasah ini belum mempunyai sumber belajar yang lengkap. Selain itu dalam pembelajaran, guru masih terpusat atau mengacu pada lembar kerja siswa tematik saja. Kelemahan dari LKS tematik adalah materi yang dipaparkan kurang luas. LKS lebih fokus pada latihan soal-soal bukan pada materi ajarnya.¹¹

Hasil wawancara peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran tematik kelas V pada bulan September 2021, guru mengungkapkan bahwa selama masa pandemi madrasah melakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Dalam waktu yang singkat dan tuntutan untuk menyelesaikan materi ajar, guru memerlukan inovasi supaya materi yang sangat banyak dan waktu yang begitu singkat dapat terdistribusi dengan baik. Guru juga mengatakan bahwa anak

¹¹ *Observasi pribadi di MI Roudlotul Mubtadiin 10 September 2021.*

Penelitian sebelumnya oleh Parmin dan Peniati juga memberikan penguatan untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk modul. Penelitian tersebut dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶ Dengan demikian akan dilakukan pengembangan e-modul atau disebut *fun module* yang disesuaikan dengan keadaan dan teknologi yang berkembang.

Bahan ajar *fun module* merupakan bahan ajar berbasis website. *Fun module* ini berisi tentang rangkuman materi-materi tematik di kelas V yang tersusun secara lengkap, menarik dan mudah difahami. Materi-materi yang tercantum dikelompokkan berdasarkan muatan mata pelajaran di tematik. Selain itu *fun module* ini juga dilengkapi dengan latihan soal untuk mengukur kompetensi siswa. Bahan ajar *fun modul* yang berbasis website ini bersifat fleksibel yang dapat dibawa kemanapun dan dimanapun karena ilmu ada pada genggaman setiap peserta didik. Jadi dalam masa pandemi sekalipun peserta didik dapat memahami materi melalui bahan ajar tersebut.

Peneliti tertarik mengangkat permasalahan dari latar belakang di atas ke dalam judul “Pengembangan Bahan Ajar *Fun Module* berbasis Website untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok Blitar”.

¹⁶ Parmin dan E. Peniati, “Pengembangan modul mata kuliah strategi belajar...,” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1.1 (2012) <<https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2006>>.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang mendasari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Kompetensi siswa dari segi kognitif diantaranya kemampuan mengingat atau mengenali, memahami, dan menerapkan sesuatu yang telah dipelajari masih belum terdistribusi dengan baik.
- b. Kompetensi afektif siswa mengenai sikap yang tampak pada saat pembelajaran berlangsung perhatiannya terhadap pelajaran, motivasi, serta kedisiplinan dalam belajar masih belum terbentuk.
- c. Kompetensi psikomotorik siswa juga belum terlihat dari keterampilan siswa setelah menerima pengalaman belajar.
- d. Hasil belajar siswa dari beberapa tugas yang diberikan guru masih mendapatkan nilai rendah.

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah. Penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

- a. Memfokuskan pada pemilihan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa
- b. Membahas langkah-langkah pengembangan bahan ajar *fun module* berbasis *website*.
- c. Membahas kompetensi yang harus dimiliki siswa

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, disusun sebagai berikut:

- a. Bagaimana desain bahan ajar *Fun Module* berbasis website untuk meningkatkan kompetensi siswa pada Pembelajaran Tematik kelas V MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok Blitar?
- b. Bagaimana implementasi bahan ajar *Fun Module* berbasis website untuk meningkatkan kompetensi siswa pada Pembelajaran Tematik kelas V MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok Blitar?
- c. Bagaimana efektivitas bahan ajar *Fun Module* berbasis website untuk meningkatkan kompetensi siswa pada Pembelajaran Tematik kelas V MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan bahan ajar *fun module* pada pembelajaran tematik adalah untuk:

1. Mendeskripsikan desain bahan ajar *Fun Module* berbasis website untuk meningkatkan kompetensi siswa pada Pembelajaran Tematik kelas V MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok Blitar.
2. Mendeskripsikan implementasi bahan ajar *Fun Module* berbasis website untuk meningkatkan kompetensi siswa pada Pembelajaran Tematik kelas V MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok Blitar.

3. Mendeskripsikan efektivitas bahan ajar Fun Module berbasis website untuk meningkatkan kompetensi siswa pada Pembelajaran Tematik kelas V MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok Blitar.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa modul elektronik yang diberi nama *fun module* dengan mengharapkan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Fun module* berbasis website bukan berupa buku.
2. *Fun module* berisi tentang ringkasan materi pada mata pelajaran tematik yang dikelompokkan berdasarkan muatan pelajaran.
3. Muatan pelajaran yang dicantumkan adalah ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, bahasa Indonesia, dan pendidikan kewarganegaraan.
4. Ringkasan materi pada *fun module* disusun dengan terperinci berupa poin-poin atau peta konsep sehingga mudah diingat dan difahami.
5. *Fun module* dilengkapi dengan latihan soal untuk mengukur tingkat pemahaman dalam mendalami materi yang berorientasi pada peningkatan kompetensi siswa.
6. Terdapat biodata peneliti dan dosen pembimbing penyelesaian penulisan tesis penelitian dan pengembangan.
7. Disertai fitur-fitur bergambar pada materi yang bersifat konkret.

F. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap dalam penelitian terdapat manfaat, adapun manfaat yang diharapkan adalah:

1. Secara Teoritis

Kegunaan teoritis penelitian ini adalah dapat menambah wawasan mengenai bahan ajar *fun module*, sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran tematik, dan dapat dijadikan referensi pengembangan bahan ajar modul elektronik berbasis website.

2. Secara Praktis

- a. Bagi kepala MI Roudlotul Mubtadiin Nglegok Blitar, dapat memberikan informasi mengenai pemilihan bahan ajar yang tepat untuk meningkatkan kompetensi siswa.
- b. Bagi guru MI Roudlotul Mubtadiin, memotivasi guru untuk selalu memperkaya kreatifitasnya dalam mengembangkan materi ajar di setiap kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi siswa, dapat meningkatkan semangat dalam belajar tematik, mempermudah siswa dalam memahami materi, siswa memiliki referensi sumber belajar lain, dan adanya peningkatan kompetensi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, membantu mahasiswa dalam membuka wawasan terutama mengenai berbagai bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Penelitian ini memberi bekal kepada mahasiswa agar dapat mengetahui menjadi guru yang

kreatif dalam menyampaikan pembelajaran sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang mendasari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Dengan menggunakan bahan ajar *fun module* berbasis website ini dimungkinkan siswa lebih mudah memahami materi.
- b. Kemampuan awal siswa terdistribusi secara normal.
- c. Siswa sebagai subyek penelitian mengikuti pembelajaran tematik dengan menggunakan bahan ajar *fun module* berbasis website akan lebih efektif dan efisien.
- d. Kompetensi siswa setelah menggunakan bahan ajar *fun module* berbasis website akan meningkat karena pembelajaran didukung dengan sumber belajar yang lengkap, menarik, dan mudah difahami.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Ruang lingkup keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Pengembangan bahan bahan ajar *fun module* berbasis website ini hanya terbatas pada mata pelajaran tematik semester ganjil.
- b. Produk pengembangan bahan ajar *fun module* berbasis website hanya untuk siswa kelas V.
- c. Obyek penelitian pengembangan *fun module* berbasis website ini adalah siswa kelas V.

- d. Penelitian ini bertempat di MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah berguna untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami penelitian, batasan dari istilah-istilah yang terkait dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Fun Module* Berbasis Website untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok Blitar” akan dikemukakan sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan adalah memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.¹⁷ Pengertian tersebut memiliki maksud, proses yang sistematis dalam rangka mengembangkan media pembelajaran guna menghasilkan suatu produk tertentu.

b. Bahan Ajar

Bahan ajar atau bahan belajar adalah salah satu unsur belajar penting yang digunakan oleh guru supaya siswa dapat mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸

c. Fun Module

Modul adalah materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010).

¹⁸ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012).

menyerap sendiri materi tersebut.¹⁹ Fun Module merupakan e-modul yang didesain menarik dan menyenangkan bagi penggunanya serta berisi ringkasan materi belajar yang lengkap dan terperinci.

d. Website

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi baik berupa teks, gambar, animasi, suara, ataupun gabungan dari yang tersebut di atas yang saling berhubungan.²⁰

e. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka.²¹

f. Kompetensi Siswa

Kompetensi adalah karakter sikap dan perilaku, atau kemauan dan kemampuan individual yang relatif stabil ketika menghadapi situasi dan tempat yang terbentuk dari sinergi antara watak, konsep diri, motivasi internal, serta kapasitas pengetahuan konseptual.²²

Kompetensi siswa dapat diartikan dengan penguasaan pengetahuan,

¹⁹ Daryanto, *Menyusun Modul* (Yogyakarta: Gava Media, 2013).

²⁰ Bintu Humairah Bekti, *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery* (Yogyakarta: Andi, 2015).

²¹ Trianto.

²² Andi Hendrawan, Aneu Yulianeu, Dan Kristian Cahyandi, "Pengaruh Kompetensi...", *Journal of Management Review*, 2.1 (2018) <<https://doi.org/10.25157/jmr.v2i1.1116>>.

sikap, dan keterampilan siswa yang dapat diwujudkan oleh perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.²³

2. Penegasan Operasional

Penegasan konseptual yang telah dijelaskan di atas memberikan pemahaman sehingga secara operasional yang dimaksud “Pengembangan Bahan Ajar *Fun Module* berbasis *Website* untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Kelas V MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Blitar” adalah penelitian pengembangan berupa bahan ajar modul berbasis *website* yang bernama *fun module*. Modul tersebut difokuskan pada mata pelajaran tematik di kelas V MI. Tujuan dari pengembangan *fun module* berbasis *website* yaitu untuk meningkatkan kompetensi siswa. Uji kelayakan bahan ajar dan pelaksanaan penelitian ini di MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Blitar.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan sebuah kerangka penjabaran deskriptif dari keseluruhan isi penulisan penelitian. Sistematika pembahasan berfungsi untuk menjelaskan apa saja yang akan dituliskan disetiap bab yang terdapat dalam penulisan penelitian. Tujuan dari sistematika ini adalah untuk memudahkan jalannya pembahasan maksud yang terkandung di dalamnya, sehingga uraian-uraian tersebut dapat dimengerti oleh pembaca dengan baik.

²³ Mc. Ashan, *Competency-based Education and Behavioral Objectives* (Eaglewood Cliffs: Educational Technology Publications, 1981).

Teknik sistematika penulisan terbagi atas tiga bagian, yakni bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Dalam setiap bagian memuat beberapa pembahasan yang berurutan. Berikut penggambaran sistematika pembahasan penulisan tesis ini:

1. Bagian Awal

Bagian awal pada penulisan tesis ini memuat; halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama

Bagian utama merupakan bagian inti dari tesis. Pembahasan pada bagian ini terbagi dalam lima bab, yaitu:

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang uraian yang mendasari perlunya penelitian. Bagian yang terkandung dalam bab ini meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II Landasan Teori dan Kerangka Berpikir

Bab ini berisi kajian-kajian pustaka yang terdiri dari 2 sub bab antara lain landasan teori dan kerangka berpikir serta penelitian terdahulu. Landasan teori dan kerangka berpikir berisi uraian tentang

teori-teori yang mendasari judul penelitian. Sedangkan penelitian terdahulu berisi tentang penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi uraian metode penelitian yang terdiri atas; model penelitian dan pengembangan serta prosedur penelitian dan pengembangan. 1) Model penelitian dan pengembangan, dapat berupa model prosedural, konseptual, dan teoritis. Penelitian ini menggunakan model procedural. 2) Prosedur penelitian dan pengembangan, berisi uji coba produk, yang terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pengembangan

Bab ini berisi pemaparan data-data dari hasil penelitian dan pengembangan. Sub bab pada bab ini meliputi; penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

e. Bab V Penutup

Bab ini berisi kajian terhadap produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan, diseminasi, serta pengembangan produk lebih lanjut. 1) Kajian produk yang telah direvisi, merupakan pembahasan secara objektif dan tuntas wujud akhir dari produk yang dikemangkan setelah revisi. 2) Saran berisi masukan-masukan kepada pihak terkait yang berkaitan dengan judul penelitian ini. Pada penelitian ini diarahkan pada tiga hal, yaitu saran untuk keperluan pemanfaatan

produk, saran untuk diseminasi produk kesasaran yang lebih luas, dan saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian ini berisi daftar rujukan yang digunakan sebagai acuan dan lampiran-lampiran. Lampiran-lampiran tersebut diantaranya; pedoman observasi, pedoman wawancara, instrumen validasi, angket, tes hasil belajar siswa, dan lain-lain yang terkait dengan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Fun Module* berbasis Website untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut glegok Blitar”.