

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena di mana pun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan manusia.¹ Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa setiap manusia pasti membutuhkan pendidikan. Hal ini dikarenakan dengan pendidikan yang baik manusia akan mampu meraih dan menguasai ilmu pengetahuan sebagai bekal dalam kehidupannya untuk menjadi manusia yang mampu memuliakan manusia lainnya.

Menurut Nanang pendidikan adalah segala kegiatan yang dilakukan secara sadar berupa pembinaan (pengajaran) pikiran dan jasmani anak didik berlangsung sepanjang hayat untuk meningkatkan kepribadiannya, agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.² Dalam hal pengajaran peserta didik, tentunya tidak bisa lepas dari peran lembaga pendidikan yang sangat besar yaitu dalam membentuk karakter seorang anak agar memiliki kepribadian dan tanggung jawab yang baik sehingga nantinya bisa menjadi penerus bangsa yang patut untuk dibanggakan.

¹ Hani Subakti, dkk., *Landasan Pendidikan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), hlm. 1.

² Nanang Purwanto, *Pengantar Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hlm. 24.

Agama kita yaitu agama Islam telah mengajarkan juga pentingnya pendidikan. Dalam Islam diwajibkan kepada umatnya untuk melaksanakan pendidikan karena dengan pendidikan maka kebutuhan hidup manusia harus dipenuhi demi tercapainya kesejahteraan dan kebahagiaan dunia dan akhirat. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: Berlapang-lapanglah dalam majlis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”³

Perkembangan zaman akan menuntut perubahan peradaban, dan hal ini akan berdampak pada acara atau metode pembelajaran yang sudah biasa dilakukan.⁴ Pendidik akan dituntut untuk selalu berinovasi dan melakukan hal-hal baru terkait dalam proses pembelajarannya. Hal ini sudah sewajarnya untuk dilakukan karena

³ DEPAG, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: CV. Kathoda, 2005), hlm. 793.

⁴ Adi Wijayanto, dkk., *Bunga Rampai Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Selama Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hlm. 15.

pendidikan memerlukan kemajuan dan pengembangan dalam pemanfaatan teknologi yang ada. Sekarang ini kemajuan teknologi semakin berkembang dan sebagai pendidik harus bisa memanfaatkan semaksimal mungkin demi tercapainya tujuan pendidikan.

Permendikbud tahun 2016 nomor 22 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, menekankan pemanfaatan teknologi ke dalam prinsip penyusunan pelaksanaan pembelajaran. Teknologi yang dimaksud adalah teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang terintegrasi, sistematis dan efektif dengan situasi dan kondisi pembelajaran.⁵ Pemanfaatan teknologi dapat diterapkan sebagai media pembelajaran ataupun sumber belajar bagi siswa guna mampu meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam belajar.⁶ Akan tetapi, kenyataannya pemanfaatan teknologi khususnya *smartphone* masih belum dioptimalkan pada proses pendidikan. Untuk itu perlu adanya kesadaran akan pemanfaatan *smartphone* ke arah yang lebih positif yaitu pada bidang pendidikan.

Gadget (smartphone) adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern.⁷ Di era globalisasi ini hampir seluruh aktivitas tergantung dengan munculnya teknologi dan komunikasi yang efektif, mudah, murah dan efisien rata-

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, hlm. 8, (<http://luk.tsipil.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud22-2016SPDikdasmen.pdf>).

⁶ *Ibid.*, hlm. 2.

⁷ Fahdian Rahmadani, dkk., "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian dan Karakter (Kekar) Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang", *Jurnal Civic Hukum*, Vol. 3 No. 1, 2018, hlm. 20.

rata semua orang bisa membeli dan memilikinya.⁸ Teknologi ini tiada lain adalah *Smartphone*. *Smartphone* menjadi salah satu kebutuhan pokok bagi manusia, tak terkecuali anak-anak. Penggunaan yang tanpa pengawasan ketat orang tua bisa memberikan dampak negatif bagi anak seperti kecanduan bermain *game*. Akan tetapi jika diarahkan ke hal yang positif, maka *smartphone* akan memberikan manfaatnya kepada si pengguna. Salah satunya sebagai pendukung aspek akademis. *Smartphone* bisa digunakan untuk mencari informasi perihal pengetahuan yang berhubungan dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Bisa juga dikatakan bahwa peserta didik tidak perlu bersusah payah mencari buku di perpustakaan untuk mencari informasi berkaitan dengan mata pelajaran.

Pemanfaatan teknologi sebagai upaya dalam membantu menguasai konsep sudah banyak dilakukan saat ini seperti pengembangan multimedia interaktif, *flipbook*, *e-pub*, aplikasi *android mobile learning* serta *e-modul*. *E-modul* menjadi salah satu bahan ajar sekaligus media ajar yang sangat dianjurkan untuk digunakan pada kurikulum 2013 dimana pada kurikulum ini harus mengoptimalkan teknologi dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, menurut penelitian terdahulu yang sudah ada masih sangat jarang sekali melakukan penelitian untuk tingkatan SD/MI. Kebanyakan peneliti mengambil untuk tingkatan SMP/SMK. Padahal sekarang ini anak pada tingkatan SD/MI sudah mampu menggunakan *smartphone* sebagai salah satu media yang digunakan dalam pengaplikasian *e-modul*.

⁸ Adi Wijayanto, dkk., *Integrasi Ilmu Keolahragaan dalam Preventif Pandemi Covid-19*, (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2020), hlm. 116.

E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik.⁹ Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai penelitian *e-modul* diantaranya menurut penelitian Ni Kadek Rosita menyatakan pengembangan *e-modul* interaktif sangat baik untuk digunakan, efisien, serta efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi serta sebagai alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.¹⁰ Dari sini bisa diketahui bahwa sangat banyak sekali manfaat dari pembuatan *e-modul*.

Penjelasan latar belakang masalah di atas, membuat peneliti ingin mengembangkan sebuah produk berupa *e-modul* yang tepat untuk membantu siswa dalam menguasai konsep pembelajaran. Sebelum diimplementasikan, produk *e-modul* diuji coba untuk verifikasi kelayakan dan keefektifan *e-modul* tersebut sehingga bisa digunakan. Dengan melihat latar belakang di atas, penulis melakukan suatu penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Book Creator* pada Materi Penggolongan Hewan di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI Al-Badar Kebonsari Trenggalek”**.

⁹ I Wayan Bayu Permana dkk., “Pengembangan E-Modul Berbasis *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Tabanan”, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, Vol. 6 No. 2, 2017, hlm. 144.

¹⁰ Ni Kadek Rossita Cahyani Putri, dkk., “*E-Modul* Interaktif pada Muatan IPA Subtema 1 Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5 No. 2, Tahun 2021, hlm. 181.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di paparkan di atas, maka fokus penelitian yang diajukan dalam pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* pada materi penggolongan hewan di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI Al-Badar Kebonsari Trenggalek?
2. Bagaimana efektivitas *e-modul* berbasis *book creator* pada materi penggolongan hewan di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI Al-Badar Kebonsari Trenggalek?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan di tulisnya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* pada materi penggolongan hewan di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI Al-Badar Kebonsari Trenggalek.
2. Untuk mengetahui efektivitas *e-modul* berbasis *book creator* pada materi penggolongan hewan di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI Al-Badar Kebonsari Trenggalek.

D. Manfaat Pengembangan

Suatu penelitian diharapkan membawa manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Adapun kegunaan penelitian yang berjudul Pengembangan *E-Modul*

berbasis *book creator* Pada Materi Penggolongan Hewan di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI Al-Badar Kebonsari Trenggalek adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat memberi dukungan terhadap hasil penelitian sejenisnya dan memperkaya hasil penelitian yang diadakan sebelumnya maupun peneliti selanjutnya yang mengkaji dan mengembangkan *E-Modul* berbasis *book creator* pada materi penggolongan hewan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan yang membangun sebagai evaluasi dan perbaikan guna meningkatkan kualitas lembaga.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dan pertimbangan dalam upaya meningkatkan efektifitas pembelajaran dan strategi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

c. Bagi Siswa

Untuk memberikan pengalaman kepada siswa dan meningkatkan minat siswa supaya lebih giat belajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai tambahan referensi, wawasan dan informasi mengenai pengetahuan tentang pengembangan *E-Modul* berbasis *book creator* pada materi penggolongan hewan.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* pada materi penggolongan hewan ini adalah:

1. *E-modul* berbasis *book creator* pada materi penggolongan hewan ini dapat menunjang konsep pembelajaran IPA yang praktis dan efektif digunakan oleh guru maupun siswa.
2. *E-modul* ini mampu membuat peserta didik untuk belajar dengan mandiri.
3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Begitu juga dengan validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
4. Item-item dalam angket validasi memperlihatkan penilaian produk secara komprehensif yang menyatakan layak dan tidak layak nya produk untuk digunakan.

Keterbatasan pengembangan yang dimaksud pada sub bab ini adalah beberapa hal yang menjadi batasan oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Pembatasan pengembangan ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian peneliti sehingga memperoleh kesimpulan yang benar dan mendalam pada aspek yang dikembangkan. Beberapa batasan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Produk yang dihasilkan berupa *e-modul* yang berisi materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. *E-modul* yang dibuat berbasis *book creator*.
3. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba lapangan.
4. Uji coba produk dilakukan di kelas V SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung dan SDI Al-Badar Kebonsari Trenggalek.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. *E-modul* yang disajikan dibuat menggunakan *book creator*, kemudian dikemas dalam bentuk buku digital. Dalam pemakaiannya menggunakan bantuan telepon genggam atau komputer.
2. *E-modul* yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum 2013 Tematik kelas V Tema 5 Subtema 1 materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

3. Jenis media yang dibuat meliputi teks, gambar, animasi (gambar bergerak), audio dan video.
4. Pada *e-modul* yang dikembangkan memuat intro, pendahuluan, isi berupa materi, penguatan materi, dan latihan soal.

G. Definisi Operasional

Berikut ini dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini secara operasional sebagai pedoman dalam melakukan penelitian:

1. Modul Elektronik (*E-Modul*)

Modul elektronik merupakan sumber belajar yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang sesuai dengan kesulitan secara elektronik.¹¹

2. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Berdasarkan jenis makanannya, hewan dikelompokkan menjadi tiga golongan, ketiga golongan itu adalah herbivor, karnivor, dan omnivor. Kelompok hewan herbivor merupakan hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan. Kelompok hewan karnivor adalah kelompok hewan yang memakan hewan lain. Kelompok hewan omnivor merupakan kelompok hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan maupun hewan lain.¹²

¹¹ Ismi Laili, dkk., "Efektivitas Pengembangan *E-Modul Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik" *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3 No. 3, Tahun 2019, hlm. 309.

¹² Diana Puspa Karitas, *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, (Jakarta: KEMENDIKBUD, 2017), hlm. 14.

3. *Book Creator*

Book Creator adalah software aplikasi yang bisa digunakan untuk pembuatan bahan ajar digital, bahan ajar yang dihasilkan bersifat interaktif dan menarik serta bisa ditambahkan suara, gambar, video dan link.¹³

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini dapat dijelaskan bahwa skripsi ini terbagi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian inti dan bagian akhir, lebih rinci lagi dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman moto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti memuat uraian tentang hal-hal sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah penulisan skripsi, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi

¹³ Zakiyatul Fikrah dan Elfia Sukma, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 12 Air Sikambing Kabupaten Pesisir Selatan", *Journal of Basic Education Studies*, Vol. 5 No. 1, Tahun 2022, hlm. 1187.

dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat uraian tentang tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori-teori besar (*grounded theory*), penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas mengenai data hasil uji coba produk. Data hasil uji produk memuat penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat ulasan tentang produk secara umum setelah direvisi dan saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari skripsi ini memuat hal-hal yang sifatnya komplementatif yang berguna untuk menambah validitas isi skripsi yang terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian dan daftar riwayat hidup.