

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peranan krusial yang dimainkan oleh guru dalam pengembangan materi pembelajaran adalah sesuatu yang tidak dapat diabaikan. Guru-guru yang memiliki kualifikasi dan keahlian di bidang pendidikan dapat menjalankan peranan mereka dengan sangat efektif, terutama dalam hal merancang materi pelajaran. Keahlian ini tercermin dari penguasaan mereka terhadap konten pelajaran yang align dengan kurikulum yang berlaku, kemampuan untuk bertukar pengetahuan dengan rekan sejawat, penerapan berbagai media pembelajaran, dan juga penggunaan berbagai sumber informasi dari media massa dan tercetak.

Penting bagi guru untuk menyusun rencana pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan para siswa, dengan mengutamakan pengembangan materi pembelajaran yang dapat memperkuat keterampilan dan kemampuan berpikir mereka. Guru dapat menghasilkan materi ajar yang tidak hanya berkualitas dan relevan, tetapi juga dapat meningkatkan keefektifan dan keefisienan proses belajar mengajar (Setiawati, 2019); (Syafi'i et al., 2018). Tujuan dari bahan ajar adalah untuk meningkatkan efisiensi pendidikan dengan cara meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran serta membantu siswa merasa percaya diri dalam mengikuti kegiatan belajar (SYAPARUDDIN et al., 2020). Bahan ajar bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari dan membuat mereka merasa yakin dengan kemampuan mereka. Hal ini dapat dicapai melalui pengembangan bahan ajar inovatif dan berbasis digital yang sesuai dengan

kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efisien (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022); (Joko et al., 2023); (Handayani & AlFarhatan Noor Asri, 2021).

Pentingnya penggunaan bahan ajar inovatif dan berbasis digital pada zaman sekarang sangatlah penting, terutama untuk memenuhi kebutuhan siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi (Dhita Fitriani, Nurwidodo, 2019). Bahan ajar inovatif dan berbasis digital dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Malau & Juniar, 2020), mempermudah proses belajar mengajar, dan menciptakan metode pembelajaran yang menarik. Sebagai contoh, hasil dari pendampingan dalam pengembangan bahan ajar digital menunjukkan peningkatan motivasi dan keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar yang kreatif dan beragam (Simamora, 2021). Penggunaan bahan ajar berbasis digital memungkinkan guru untuk menghasilkan materi yang menarik dan inovatif (Pardede et al., 2016); (Lailie & Dewi, 2022), serta meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital ini (S. L. Sari & Kasiyati, 2019).

Dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah, sering kali terjadi kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tidak sesuai menjadi salah satu penyebabnya (Kemdikbud, 2020). Pembelajaran yang digunakan guru juga masih banyak menggunakan ceramah dan terpaku pada buku cetak dan LKS sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi pasif dan membuat siswa terlihat bosan serta kurang tertarik mengikuti pembelajaran (Zebua & Harefa, 2022).

Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan memecahkan masalah-masalah belajar (Suhartiningsih, Sugiyono, 2019). Prinsip utama teknologi pendidikan adalah memberikan perhatian kepada kepentingan siswa, seperti bahan ajar inovatif dan berbasis digital (Vii & Ambalau, 2023), serta membantu meningkatkan efisiensi proses pembelajaran (Badrus, 2018). Efisiensi proses pembelajaran dapat dicapai melalui interaksi pembelajaran yang mengacu pada aktivitas belajar dan situasi belajar sesuai dengan kemampuan siswa (Sulfemi & Mayasari, 2019). Sumber belajar (S. M. Sari et al., 2019), termasuk bahan ajar berbasis digital (Sudatha et al., 2020), diakui sebagai komponen terpenting dalam pembelajaran (Sudarma et al., 2023) dan pengembangan bahan ajar berbasis digital merupakan usaha untuk memenuhi fungsi pengembangan sumber belajar sehingga masalah belajar dapat diatasi (Wibawa, 2021).

Dengan menggunakan teknologi dan informasi secara optimal, diharapkan bisa meningkatkan ketertarikan dalam belajar ilmu pengetahuan (Quiroga & Kim, 2020). Keberadaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran karena peran media pembelajaran adalah sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa (Setiawan, 2017). Media pembelajaran sebaiknya digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas (Ratnasari & Ginanjar, 2020). Salah satu contohnya adalah penggunaan media komik digital yang berorientasi pada topik rantai makanan untuk kelas V SD dianggap layak untuk digunakan dalam pelaksanaan

pembelajaran. Penggunaan media tersebut dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Peranan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran (Nahdi & Jatisunda, 2020), terutama modul e-book, memiliki dampak besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Fuada, 2018). Tugas pokok guru meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi modul e-book tersebut (Kucirkova, 2019). Guru bertanggung jawab memastikan bahwa modul e-book yang dibuatnya memiliki validitas, praktikalitas, dan efektivitas untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Nurhayati et al., 2019). Guru juga harus mengintegrasikan teknologi secara inovatif untuk menciptakan modul e-book yang menarik dan relevan (Junanto & Afriani, 2016) dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Peran guru dalam pengembangan modul e-book sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Yuliana & Atmojo, 2021).

Pengembangan modul berbasis e-book merupakan solusi yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Anita et al., 2021), memfasilitasi akses terhadap informasi yang lebih kaya, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa (Irhandayaningsih, 2020). Penelitian dalam pengembangan modul berbasis e-book telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, memperoleh hasil yang tinggi dalam pengujian kualitas produk, serta meningkatkan minat dan bakat siswa. Dalam era digital saat ini, siswa cenderung lebih tertarik pada media digital daripada media cetak, sehingga

pengembangan modul berbasis e-book dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, modul berbasis e-book juga memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan lebih mudah dan cepat, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif (Mardiana et al., 2023). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan modul ajar e-book dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Pengembangan modul ajar e-book dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa di sekolah. Selain kemampuan literasi, penggunaan bahan ajar digital berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Fuad et al., 2023).

Kurangnya inovasi dalam bahan ajar dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, terutama dalam mempelajari materi (Saputri et al., 2023). Beberapa faktor yang dapat memengaruhi rendahnya minat belajar siswa antara lain kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan proses pembelajaran yang membosankan. Strategi mengajar guru yang kurang variatif, kurangnya motivasi, serta manajemen kelas yang tidak efektif juga dapat berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa. Masalah tersebut terjadi pada SDN 2 Nurussalam Aceh Timur.

Hasil observasi awal peneliti pada tanggal 24 Juli 2023 menunjukkan bahwa pemahaman materi Gaya Magnet di kelas V SDN 2 Nurussalam Aceh Timur sangat rendah dan masih di bawah rata-rata. Penggunaan bahan ajar IPA yang digunakan hanya diterbitkan oleh Kemendikbud. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pengembangan bahan ajar yang inovatif dan menarik, serta penerapan

strategi mengajar yang bervariasi dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini juga bertujuan menghasilkan bahan ajar yang relevan dengan perkembangan zaman.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan, diperlukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Modul Ajar E-Book pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 2 Nurussalam Aceh Timur**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dengan merujuk pada konteks permasalahan dalam penelitian ini, dapat diuraikan identifikasi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pendidik kurang kreatif dalam mempersiapkan bahan ajar yang inovatif
2. Pentingnya peran guru dalam menciptakan bahan berbasis *E-Book*
3. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi gaya magnet yang dibuktikan dengan rendahnya nilai dan pengetahuan/wawasan siswa tentang informasi yang berkembang secara nasional ataupun mengglobal.
4. Bahan ajar yang digunakan guru selama ini belum maksimal dan masih menggunakan bahan ajar cetak yang diproduksi oleh Kemendikbud saja dan belum berbasis *E-Book*.
5. Pentingnya mengembangkan bahan ajar yang awalnya hanya dalam bentuk cetakan saja namun kemudian dikembangkan menjadi bahan ajar yang berbasis digital (*E-Book*)

1.3. Batasan Masalah

Dengan merinci identifikasi masalah di atas, peneliti mempersempit fokus masalah sebagai berikut:

1. Mata Pelajaran IPA pada Siswa kelas V SDN Nurussalam Aceh Timur
2. Modul Ajar berbasis E-Book pada pembelajaran IPA materi gaya magnet untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Nurussalam Aceh Timur
3. Materi dalam penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan materi gaya magnet.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan merinci konteks masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, pernyataan permasalahan penelitian dapat diungkapkan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas modul *E-Book* pada pembelajaran IPA materi gaya magnet pada siswa kelas V SDN 2 Nurussalam Aceh Timur?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan modul *E-Book* pada pembelajaran IPA materi gaya magnet pada siswa kelas V SDN 2 Nurussalam Aceh Timur?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan modul E-Book pada pembelajaran IPA materi gaya magnet pada siswa kelas V SDN 2 Nurussalam Aceh Timur?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses kevalidan modul *E-Book* pada pembelajaran IPA materi gaya magnet pada siswa kelas V SDN 2 Nurussalam Aceh Timur?
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul *E-Book* pada pembelajaran IPA materi gaya magnet pada siswa kelas V SDN 2 Nurussalam Aceh Timur?

3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan pengembangan modul E-Book pada pembelajaran IPA materi gaya magnet pada siswa kelas V SDN 2 Nurussalam Aceh Timur?

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi siswa, guru, sekolah, dan para peneliti. Secara khusus, keuntungan dari penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan sumber belajar yang bervariasi bagi siswa dan dapat mempermudah siswa dalam mengakses dan memahami materi gaya magnet dalam pembelajaran IPA.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru untuk mendapatkan bahan ajar modul *E-Book* materi gaya magnet yang lebih menarik dan inovatif berbasis digital sesuai dengan perkembangan teknologi.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan mengenai pengembangan sumber belajar dalam pembelajaran IPA di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan keadaan siswa sehingga layak dan menarik untuk dipelajari siswa.