

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah hal yang sangat penting di era globalisasi ini bahkan sudah termasuk dalam kebutuhan dasar setiap manusia karena dengan memperoleh pendidikan manusia akan dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Menurut Tukiran (2020:133) Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu negara, maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dapat memajukan dan mengharumkan negaranya.

Pada kenyataannya masih ada beberapa negara yang belum memenuhi hak warga negaranya dalam memperoleh pendidikan. Padahal pendidikan merupakan hak setiap warga negara. Di Indonesia hal tersebut sudah tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 ayat 1 menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Namun sampai saat ini banyak anak bangsa yang belum mendapatkan pendidikan sebagaimana mestinya karena kondisi pendidikan di Indonesia yang masih memiliki banyak permasalahan dari berbagai faktor.

Kondisi pendidikan di Indonesia ini dapat dilihat pada hasil penelitian tentang kualitas pendidikan beberapa negara yang telah dilakukan oleh *The World Bank, World Development Report* (2007), yang menempatkan posisi Indonesia pada peringkat ke-39 dari 41 negara yang diteliti, dan survei kemampuan pelajar yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada Desember 2019 di Paris, menempatkan Indonesia di peringkat ke-74 dari 79 negara. Berada di peringkat 6 terbawah, masih kalah dari negara tetangga seperti

Malaysia dan Brunei Darussalam. Dilihat dari data-data tersebut menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia masih tertinggal jauh dengan negara-negara lain. (Kurniawati, 2022:2).

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor, Menurut Kurniawati (2022:11) ada 2 permasalahan yang menyebabkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia, yang pertama permasalahan pendidikan dalam lingkup makro, yaitu kurikulum yang membingungkan dan terlalu kompleks, pendidikan yang kurang merata, masalah penempatan guru, rendahnya kualitas guru dan biaya pendidikan yang mahal. Dalam lingkup mikro yaitu metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana yang kurang memadai, dan rendahnya prestasi siswa. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah demi keberlangsungan pendidikan menuju yang lebih baik. Hal ini dapat terlihat dari isi UUD 1945 Pasal 31 ayat 3 dan 4, pasal tersebut memberi penegasan bahwasanya pemerintah berkewajiban dalam mengusahakan penyelenggaraan pengajaran nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam Undang-undang dengan memprioritaskan anggaran untuk pendidikan sekurang-kurangnya 20% dari APBN (Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara Indonesia) dan APBD (Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah).

Anggaran pendidikan memiliki pengaruh terhadap mutu pendidikan disekolah. Pada penelitian Rahman (2017:3) mengatakan bahwa penggunaan anggaran pendidikan memiliki pengaruh positif terhadap mutu pembelajaran, menurut Wulandari (2019:2) mutu pada proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor guru, siswa, sarana, lingkungan, dan media yang tersedia. Perkembangan

TIK juga memiliki pengaruh yang besar terhadap mutu pembelajaran (Na'im, 2019:5). Berkaitan dengan hal tersebut, perkembangan dunia pendidikan menuntut guru harus tahu bagaimana cara mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan peserta didik pun dapat terfasilitasi yaitu dengan menggunakan Media pembelajaran. Guru pun harus mampu menginovasi pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan Teknologi dan Informasi yaitu dengan membuat media pembelajaran berbasis digital. Tetapi hal tersebut masih berbanding terbalik dengan kondisi dilapangan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas V di beberapa Sekolah Dasar di Kabupaten dan Kota Tasikmalaya, sekolah-sekolah tersebut diantaranya SDN 8 Singaparna, SDN 2 Tenjonagara, SDN Nagalintang, dan SDN Sirnagalih pada tanggal 12-13 Desember 2022 ditemukan beberapa masalah pada mata pelajaran IPA, seperti: siswa tidak fokus saat belajar, banyak siswa yang keluar masuk kelas pada saat belajar, nilai yang diperoleh siswa masih belum maksimal banyak siswa yang nilainya dibawah KKM, siswa kurang memahami materi khususnya pada materi sistem pencernaan manusia karena bab ini materinya luas serta banyak istilah yang sulit di ingat, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar saja bahkan ada yang tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku paket saja.

Berdasarkan temuan dan hasil observasi dan wawancara di lapangan maka peneliti mencoba untuk mengembangkan E-Modul pada materi sistem pencernaan manusia. Daryanto (2014:23) mengungkapkan bahwa modul merupakan sebuah perangkat bahan ajar yang dibuat dengan terstruktur untuk menciptakan

pengalaman belajar mengajar bagi siswa sehingga tujuan belajar yang diinginkan tercapai. Pendapat ini pula didukung oleh Hamdani (2015:14) yang menyatakan modul sebagai sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran agar siswa bisa belajar mandiri untuk mencapai kompetensi tertentu yang penyusunannya dibuat secara sistematis berupa materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, latihan, dan evaluasi. Seiring dengan perkembangan teknologi, modul cetak dapat dikonversi ke modul elektronik. Modul elektronik adalah modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul yang ada dapat menarik dan interaktif.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini akan difokuskan untuk mengembangkan E-Modul Interaktif untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa tidak fokus saat pembelajaran.
2. Siswa sulit memahami materi sistem pencernaan manusia.
3. Nilai belajar siswa pada materi sistem pencernaan kurang maksimal, masih banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM.
4. Kurangnya media pembelajaran dari guru khususnya pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.
5. Guru mengalami keterbatasan dalam membuat media pembelajaran berbasis digital.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, masalah yang diteliti difokuskan untuk:

1. Nilai belajar siswa pada materi sistem pencernaan kurang maksimal, masih banyak siswa yang nilainya kurang dari KKM.
2. Kurangnya media pembelajaran dari guru khususnya pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia.

### D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan E-Modul Interaktif untuk materi sistem pencernaan manusia disekolah dasar?
2. Bagaimana efektivitas E-Modul Interaktif untuk materi sistem pencernaan manusia disekolah dasar?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti memiliki tujuan diantaranya:

1. Untuk mengembangkan E-Modul Interaktif materi sistem pencernaan manusia.
2. Untuk menguji efektivitas E-Modul Interaktif materi sistem pencernaan manusia.

### F. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi siswa

- a. Membantu merangsang pemahaman pembelajaran
- b. Menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan

## 2. Bagi Guru

Dengan dilakukanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi mengenai permasalahan yang terjadi dan memberi pengalaman untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

## 3. Bagi Peneliti

- a. Memiliki pengetahuan tentang penelitian jenis Research and Development (R&D)
- b. Mendapatkan pengalaman dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi dilapangan.

## 4. Bagi Stakholder

- a. Menambah Referensi dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran.
- c. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh
- d. Sebagai bahan pertimbangan agar pendidikan di Indonesia bisa menjadi lebih baik lagi.
- e. Menjawab permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.