

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar yang mengalami peningkatan menjadi salah satu indikator kunci dalam menilai keberhasilan metode pembelajaran pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SD (Kistian, 2019). Hasil belajar mencerminkan seberapa jauh siswa memahami, mengolah, dan menerapkan informasi atau konsep yang telah dipelajari. Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang tampak secara nyata dan dapat diukur melalui tes, yang mencakup penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, serta internalisasi nilai-nilai yang diperoleh siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran (Suparsawan, 2021). Pada pembelajaran IPAS, terutama pada materi-materi yang berkaitan dengan sains seperti magnet dan sifatnya, menurut (Sugandi dkk., 2021) siswa seharusnya tidak hanya membaca atau menghafal materi, melainkan juga berpartisipasi aktif pada kegiatan belajar yang menekankan pada percobaan langsung.

Permasalahan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas 5 masih terjadi di Sekolah Dasar (Endah, 2017). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 di SDN 01 Taman, diperoleh informasi bahwa permasalahan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS juga terjadi di SDN 01 Taman. Hal tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran IPAS siswa cenderung pasif. Terlebih guru kelas 5 di SDN 01 Taman belum menggunakan e-modul untuk

media belajar dalam materi magnet dan sifatnya. Pada saat pembelajaran IPAS pada materi magnet dan sifatnya guru hanya menekankan pada teori daripada eksperimen. Guru juga menyampaikan bahwa metode yang digunakan masih dominan ceramah dan membaca buku, tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan praktik sederhana. Hal ini sejalan oleh (Susanti, 2016) yaitu model konvensional yang sering digunakan guru adalah ceramah, dimana siswa hanya mencatat dan mendengarkan tanpa keterlibatan aktif dalam praktik. Padahal, materi IPAS sangat erat kaitannya dengan fenomena nyata yang seharusnya diamati dan diuji langsung oleh siswa.

Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Children Learning In Science* (CLIS). Model ini menekankan bahwa anak belajar sains bukan dengan cara menerima informasi secara langsung, melainkan melalui proses aktif (Anis, 2022). Seperti mengungkap ide awal, mengeksplorasi melalui eksperimen, diskusi kelompok, hingga membuat refleksi berdasarkan hasil pengamatan. Melalui pendekatan ini, mendorong siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui aktivitas eksplorasinya.

Perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu aktivitas eksperimen untuk mendukung model pembelajaran CLIS tersebut. Penggunaan model CLIS dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, karena mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung (Siwe, 2024). Oleh karena itu, pengembangan e-modul berbasis CLIS menjadi solusi inovatif untuk membantu

guru mengelola pembelajaran IPAS yang lebih kontekstual dan menyenangkan. E-modul memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses materi, panduan eksperimen, dan evaluasi dalam satu platform digital yang mudah digunakan. Menurut (Nurjanah dkk., 2025) Siswa tidak hanya memperoleh akses terhadap materi yang lebih beragam, tetapi juga dapat mempelajarinya dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Mutmainnah dkk., 2021) “Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Madrasah Tsanawiyah” menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Mufida dkk., 2022) “Pengembangan E-Modul Kimia Pada Materi Struktur Atom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian menurut (Krismayoni & Suarni, 2020) “Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar” menunjukkan hasil positif, terutama dalam konteks hasil belajar siswa.

E-modul ini nantinya menyediakan lembar aktivitas eksperimen sederhana yang disusun sesuai dengan sintaks CLIS, seperti membuat percobaan tentang magnet dan sifatnya. Menurut (Fadly, 2022) sintaks CLIS terdapat 6 yakni: berorientasi pada siswa, mengungkap gagasan awal, menyusun pemahaman, menerapkan ide-ide, serta memperkuat konsep yang telah dipelajari.

Pengembangan e-modul berbasis *Children Learning In Science* ini tidak hanya menjadi jawaban terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS, tetapi juga sebagai bentuk adaptasi pembelajaran sains yang sesuai dengan dunia nyata anak-anak. Menurut Pantiwati dkk. (2024) e-modul sebaiknya memiliki kemampuan adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar tetap relevan dan mendukung kebutuhan pembelajaran yang terus berkembang. E-modul ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu menghadirkan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar secara berkelanjutan.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Fokus masalah, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan e-modul berbasis CLIS pada mata pelajaran IPAS?
2. Bagaimana kepraktisan e-modul berbasis CLIS pada mata pelajaran IPAS?
3. Bagaimana keefektifan e-modul berbasis CLIS pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan adanya permasalahan yang sudah dijelaskan, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan e-modul berbasis CLIS pada mata pelajaran IPAS.
2. Untuk mengetahui kepraktisan e-modul berbasis CLIS pada mata pelajaran IPAS.

3. Untuk mengetahui keefektifan e-modul berbasis CLIS pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk :

- a. Strategi pembelajaran alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS
- b. Pedoman penelitian selanjutnya, karena hasil penelitian bisa dijadikan suatu pertanyaan dan permasalahan baru untuk peneliti sebelumnya.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian bisa dimanfaatkan untuk :

- a. Bagi siswa; diharapkan terbiasa menggunakan teknologi informasi, yang merupakan keterampilan penting di era digital saat ini.
- b. Bagi guru; diharapkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran mendorong guru untuk terus belajar dan beradaptasi dengan metode pengajaran yang lebih modern.
- c. Bagi peneliti; diharapkan hasil penelitian ini menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan serta pengembangan kurikulum berbasis teknologi.
- d. Bagi sekolah; diharapkan bisa dijadikan sebuah penelitian untuk memperbaiki sistem pembelajaran sains berbasis teknologi.

### **E. Spesifikasi Produk**

Pengembangan ini menghasilkan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. E-modul merupakan sebuah produk untuk menarik dan melibatkan siswa dalam proses belajar.
2. Materi magnet dan sifatnya yang berisikan aktivitas eksperimen dan soal evaluasi
3. Canva merupakan *platform* untuk mendesain E-modul untuk menjadikan menjadi interaktif atau menarik agar siswa tidak bosan dalam melakukan pembelajaran di kelas. E-modul ini berisikan tinjauan mata pelajaran, pendahuluan, kegiatan belajar, latihan, rangkuman, dan tes formatif.
4. *Heyzine* berfungsi merubah dari desain dasar yang telah dibuat di canva menjadi flipbook

### **F. Pentingnya Pengembangan**

E-modul dirancang untuk menjadi interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan fitur-fitur seperti aktivitas eksperimen yang menarik, ilustrasi langkah-langkah yang urut, dan soal evaluasi, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini membantu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep yang lebih baik. E-modul ini juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya pasif menerima informasi.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. E-modul**

E-modul merupakan suatu bahan ajar yang disajikan dalam format elektronik, yang dirancang untuk mendukung siswa belajar dengan mandiri. E-modul mengintegrasikan beraneka macam elemen multimedia seperti gambar, teks, dan ilustrasi eksperimen untuk menghasilkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Modul ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, memungkinkan siswa mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

### **2. Children Learning in Science (CLIS)**

*Children Learning in Science* (CLIS) adalah pendekatan pendidikan yang berfokus pada cara anak-anak belajar sains. Pendekatan ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dimana mereka didorong untuk mengeksplorasi, bertanya, dan berinteraksi dengan materi pelajaran. CLIS bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep sains melalui pengalaman langsung dan kegiatan praktis, sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sehari-hari mereka.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar ialah hasil dari segala proses pembelajaran yang diukur dengan tes. Nilai dari hasil soal tes siswa kemudian dihitung untuk mengetahui seberapa berhasil penggunaan e-modul berbasis CLIS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi magnet dan sifatnya.