

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah proses belajar mengajar yang memiliki peranan penting bagi keberhasilan peserta didik. Dimana terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik menggunakan bahan ajar disatu lingkungan belajar. Suatu proses pembelajaran dapat mencapai tujuan diatas jika memiliki beberapa komponen yaitu: 1) guru, 2) peserta didik, 3) materi pembelajaran, 4) metode pembelajaran, 5) media pembelajaran, 6) evaluasi pembelajaran (Zain dkk, 1997:48). Yang merupakan hal penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Dimana kemampuan peserta didik dalam menyerap materi yang diberikan guru adalah salah satu indikator penting dalam capaian pembelajaran.

Satu tahun terakhir ini dunia digemparkan dengan adanya wabah virus corona atau yang biasa disebut dengan covid-19. Wabah ini menyebar melalui sentuhan dan air liur dari manusia yang menyebabkan sulitnya interaksi langsung antara satu orang dan yang lainnya. Hal ini membuat banyak negara termasuk indonesia menrapkan aturan PSBB (pembatasan sosial berskala besar) yang menyebabkan banyak dari fasilitas umum yang tutup termasuk sekolah secara global. Kendati demikian proses pembelajaran yang terhenti dengan tatap muka justru saat ini dilakukan secara online oleh guru dan peserta didik.

Dengan perubahan kondisi seperti saat ini tentunya ini menjadi masalah serius yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dimana buku teks merupakan produk utama dalam pembelajaran yang belum dapat digantikan hingga saat ini. Sayangnya terdapat kelemahan didalam proses pembelajaran daring yaitu, tidak mampu memvisualisasikan peristiwa/fenomena secara dinamis yang biasanya dapat di tuntaskan oleh penjelasan guru saat belajar dengan tatap muka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru fisika dan penyebaran angket kepada 50 siswa yang dilakukan di SMA Swata Dharma Pancasila Medan, diperoleh informasi bahwa hanya 42% siswa yang tertarik dengan pembelajaran

fisika dan 78% siswa menganggap pelajaran fisika sulit, karena siswa tidak dapat membayangkan atau memvisualkan fenomena fisika yang abstrak. Selain itu bahan ajar yang diberikan guru saat pembelajaran kurang membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Pembelajaran menggunakan *e-modul* juga belum pernah dikembangkan di SMA Swasta Dharma Pancasila Medan. Selama ini guru sesekali hanya menggunakan media *Microsoft PowerPoint*.

Modul sebagai salah satu bahan ajar yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar saat ini sebagian besar dibuat dalam bentuk cetak. Modul dalam bentuk ini cenderung kurang efektif dalam menghadapi proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring. Salah satu cara agar modul dapat lebih efisien digunakan dalam pembelajaran daring adalah dengan menciptakan suatu produk interaktif berupa modul elektronik karena dapat ditambahi berbagai item seperti gambar, animasi, audio, maupun video, selain itu dengan perkembangan teknologi saat ini peserta didik tentunya tidak asing lagi dalam menggunakan perangkat elektronik. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan modul elektronik (E-Modul) untuk pembelajaran.

E-Modul merupakan sebuah modul cetak dalam bentuk elektronik yang dapat dibaca pada media elektronik dan dirancang dengan software tertentu. E-modul sendiri merupakan alat atau sarana dalam mencapai kompetensi pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan dan evaluasi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dalam bentuk elektronik. Sedangkan menurut Mulyasa, Modul elektronik atau *E-modul* merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *harddisk*, disket, CD, atau *flashdisk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca elektronik (Mulyasa, 2005:43).

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* adalah suatu aplikasi pendukung media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku pada teks saja tetapi bisa dimasukkan animasi gerak, video, dan audio yang mampu menjadikan media pembelajaran lebih interaktif dan menarik sehingga pembelajaran tidak monoton. Selain itu, *e-modul* yang dihasilkan oleh

aplikasi ini dapat diakses secara online ataupun offline dan tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan karena berbentuk *softfile*.

Berdasarkan masalah yang telah peneliti paparkan di atas didapatkanlah suatu kesimpulan dimana bahan ajar sebagai media pembelajaran yang digunakan saat ini dalam proses pembelajaran kurang membantu dalam proses pembelajaran dan terkesan monoton sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu perlu diadakannya suatu penelitian pengembangan bahan ajar sebagai media pembelajaran yang dapat menarik agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan saat pembelajaran berlangsung. Dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Suhu dan Kalor Kelas XI SMA”. Penulis berharap dengan adanya pengembangan *e-modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini dapat membantu menarik keaktifan peserta didik selama pembelajaran fisika sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi ide-ide mereka dalam memperoleh pengetahuan baru secara mandiri.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Kurangnya pemanfaatan media elektronik sebagai media pembelajaran
2. Terbatasnya waktu yang ada selama pembelajaran daring menyebabkan sulitnya penyampaian materi oleh guru dalam proses pembelajaran
3. Sulitnya peserta didik untuk belajar mandiri selama pandemi

1.3. Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup masalah yang akan diteliti, maka perlu dijelaskan batasan masalah dalam penelitian, yaitu:

1. Penelitian ini memfokuskan bagaimana merancang dan mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi suhu dan kalor.

2. Penelitian ini menggunakan model 4-D hingga tahap *develop* guna menguji kelayakan dari produk yang dikembangkan.
3. Penelitian ini tidak menguji pengaruhnya terhadap prestasi siswa

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *e-modul* yang dikembangkan dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi suhu dan kalor?
2. Bagaimana kelayakan dari *e-modul* yang dikembangkan dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi suhu dan kalor berdasarkan ahli media, ahli materi dan peserta didik?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *e-modul* menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi suhu dan kalor.
2. Untuk mengetahui kelayakan *e-modul* yang dikembangkan dengan aplikasi *kvisoft flipbook maker* pada materi suhu dan kalor terhadap siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik yang dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri selama pandemi.
2. Menambah wawasan tentang mengembangkan e-modul fisika untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.
3. Sebagai bahan referensi, masukan dan rujukan penelitian bagi peneliti lainnya dalam melakukan penelitian yang relevan dikemudian hari.

1.7. Definisi Operasional

Untuk membatu memahami penelitian ini ada beberapa istilah yang perlu diperjelas, maka dibuat suatu definisi operasional sebagai berikut:

1. E-Modul (*electronic modul*) merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan harddisk, disket, Copact disk, atau flashdisk dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat baca elektronik. (Mulyasa, 2005)
2. *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan sebuah aplikasi *software* yang berfungsi sebagai media pembuatan *e-modul*, *e-book*, dan bacaan-bacaan elektronik lainnya berupa teks, gambar, grafik, suara, link dan video didalamnya.