

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Modul adalah sebuah perangkat yang digunakan peserta didik selama proses pembelajaran. Modul disusun secara sistematis serta dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Modul diberikan agar peserta didik mampu belajar mandiri tanpa adanya bimbingan pendidik. Menurut Kemendikbud (2013:69) kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan model pembelajaran dari behavioristik menuju pembelajaran konstruktivistik, berawal dari pembelajaran yang berpusat pada pendidik (teacher centered) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered), peserta didik dapat melakukan pembelajaran yang interaktif dan mencari sumber pengetahuan dan ilmu dengan bebas, maka yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran adalah peserta didik itu sendiri.

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong ke pencapaian tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses belajar.

Untuk mengembangkan potensi diri peserta didik, maka peserta didik diharuskan aktif dalam proses belajar. Keaktifan tersebut dapat dicapai dengan penggunaan bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Dengan digunakannya bahan ajar yang demikian, maka diharapkan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta, sehingga dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, bahan ajar yang mampu membuat proses pembelajaran yang menyenangkan perlu diadakan. Salah satunya adalah *e-modul* yang dikemas dengan menarik.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terus mengalami perkembangan sehingga membawa implikasi dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, fisika merupakan salah satu bidang studi yang berakar dari segala aktivitas kehidupan yang selalu berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tidak semua materi fisika dapat disampaikan hanya dengan contoh yang dijelaskan oleh guru lalu di imajinasikan oleh siswa, sehingga siswa berpersepsi bahwa pelajaran fisika sulit dan menjenuhkan. Persepsi bahwa fisika merupakan pelajaran yang sulit juga diperkuat dari hasil observasi yang dilakukan pada Magang 3 di SMK Negeri 2 Medan bahwa pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan 1 sumber belajar yaitu buku paket sehingga dalam pembelajaran berlangsung peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan guru dan peserta didik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet (Kuntarto, 2017). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Berdasarkan kondisi saat sekarang ini dilanda pandemi covid-19 menyebabkan sekolah menghentikan pembelajaran secara tatap muka dan diganti dengan pembelajaran secara daring dari rumah masing-masing. Maka penting adanya terobosan dalam pembelajaran, yaitu modul elektronik yang dapat diakses secara daring yang digunakan oleh peserta didik sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri dan memahami materi pelajaran.

Modul cetak mempunyai kekurangan, yaitu kurang mampu untuk menampilkan materi menggunakan simulasi, sehingga peserta didik menjadi bosan dan monoton. Modul cetak membuat proses pembelajaran kurang menarik, belum mampu menyampaikan pesan-pesan historis melalui gambar dan video.

E-modul diharapkan dapat menambah keaktifan belajar peserta didik dengan syarat dikemas dengan menarik dan inovatif. Salah satunya adalah dengan tidak hanya memindah teks (hardcopy) dari media cetak ke media digital (softcopy) tetapi juga memuat gambar-gambar yang menjelaskan fenomena fisika yang dipelajari dan video karena video memuat gambar dan juga suara yang dapat

menstimulasi indera penglihatan dan pendengaran peserta didik sehingga dapat memudahkan proses belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan media *kvisoft flipbook maker*. *Kvisoft flipbook maker* adalah sebuah aplikasi untuk membuat e-book, e-modul, e-paper dan e-magazine. Tidak hanya menyajikan teks, dengan *kvisoft flipbook maker* dapat memasukkan gambar, grafik, suara, link dan video pada lembar kerja. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke format html, exe, zip, screen saver dan app. Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *kvisoft flipbook maker* dapat menambah minat belajar peserta didik (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Tito Lubis S.Pd, selaku guru bidang studi fisika di SMA Swasta GKPI Medan (16 September 2020) mengatakan bahwa guru pada saat melaksanakan pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak sehingga minat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Media yang mendukung proses pembelajaran salah satunya adalah modul. Guru di SMA Swasta GKPI belum menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* untuk penyusunan bahan ajar. Sementara aplikasi *kvisoft flipbook maker* dapat membuat *e-modul* yang menarik, sehingga minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran lebih besar.

Wawancara juga dilakukan dengan peserta didik kelas XI MIA melalui pengisian angket *google formulir*. Dari hasil pengisian angket dapat disimpulkan bahwa kemauan belajar fisika bagi peserta didik masih rendah, minat belajar peserta didik kurang dikarenakan bahan ajar yang kurang menarik dan sukar untuk dipahami, sehingga motivasi peserta didik dalam belajar fisika masih rendah. Peserta didik memerlukan bahan ajar untuk mudah dipahami yang mendukung peserta didik berperan lebih aktif yang disertai dengan gambar (ilustrasi), musik atau video pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar, sehingga adanya ketertarikan peserta didik dan tidak merasa bosan untuk

mempelajari materi fisika dan dilengkapi dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari terdapat contoh-contoh soal dan penjelasannya.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas dan hasil wawancara ke sekolah tempat tujuan penelitian, maka akan dilakukan penelitian untuk mengembangkan suatu e-modul fisika berbasis *kvisoft flipbook maker* yang diharapkan mampu menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengadakan penelitian berjudul : **“Pengembangan E-Modul Berbasis Sainifik berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Fluida Statis Kelas XI Di SMA Swasta GKPI Medan”**.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya bahan ajar berbasis elektronik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Mata pelajaran fisika sering kali dianggap sulit, membosankan dan cenderung tidak disukai peserta didik.
3. Kurang tersedianya *e-modul* berbasis *sainifik* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada materi Fluida Statis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana kelayakan *e-modul* fisika berbasis *sainifik* berbantuan *kvisoft flip book maker* yang dikembangkan pada materi Fluida Statis ?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap *e-modul* fisika berbasis *sainifik* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada materi Fluida Statis?
3. Bagaimana efektifitas *e-modul* berbasis *sainifik kvisoft flipbook maker* yang dikembangkan pada materi Fluida Statis ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Materi yang dianalisis, dikembangkan dan divalidasikan adalah materi Fluida Statis.
2. Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji kelayakan terhadap pengembangan e-modul yang telah dikembangkan.
3. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kvisoft Flipbook Maker*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui kelayakan e-modul fisika berbasis *saintifik* berbantuan *kvisoft flip book maker* pada materi Fluida Statis.
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap *e-modul* fisika berbasis *saintifik* berbantuan *kvisoft flip book maker* pada materi Fluida Statis.
3. Untuk mengetahui efektifitas e-modul fisika berbasis *saintifik* berbantuan *kvisoft flip book maker* pada materi Fluida Statis.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik : Mendapatkan E-Modul fisika yang diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik untuk belajar mandiri dan dapat meningkatkan kreatifitas, minat, dan peran aktif siswa selama proses pembelajaran yang mudah dipahami.
2. Bagi Guru : E-Modul yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik.

3. Bagi Peneliti : Menambah wawasan tentang mengembangkan e-modul fisika untuk bekal mengajar dan dapat digunakan peneliti saat menjadi tenaga pengajar.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya : Sebagai rujukan dan bahan masukan untuk mengadakan peneliti lebih lanjut.

1.7 Defenisi Operasional

Defenisi operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyamakan pandangan mengenai beberapa istilah yang digunakan sebagai judul penelitian.

1. Modul Elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan kedalam ke dalam format elektronik yang didalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat penggunaan lebih interaktif dengan program.
2. Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.
3. Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku.