

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dimasa sekarang kemajuan teknologi sudah sangat pesat. Dengan adanya perkembangan tersebut telah mengubah berbagai macam aspek mulai dari politik, ekonomi, hukum, budaya, seni, bahkan dunia pendidikan. Perkembangan tersebut memunculkan inovasi-inovasi baru yang dapat mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu dari kemajuan teknologi yang paling berpengaruh. Informasi dapat dengan cepat diakses kapanpun, dimanapun dalam waktu yang singkat (Simamora, *dkk.*, 2017).

Seiring dengan perkembangan zaman tersebut, masyarakat dituntut untuk mampu menguasai teknologi. Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi ini telah mengubah wajah dunia, salah satunya dunia pendidikan. Teknologi tersebut berperan penting dalam menghadapi tantangan dibidang pendidikan yang menuntut siswa harus mahir dalam menggunakan teknologi sehingga siswa diharapkan mampu memahami pembelajaran serta teknologi. Salah satu inovasi teknologi yang terjadi adalah pengembangan bahan ajar. Peserta didik membutuhkan bahan ajar sebagai alat sumber informasi selama pembelajaran berlangsung (Lisa & Joni, 2017).

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis dengan menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memaham pembelajaran selama proses pembelajaran (Prastowo, 2013). Bahan ajar memiliki berbagai jenis, yaitu bahan ajar cetak yang terdiri dari buku, *handout*, modul, brosur, serta lembar kerja peserta didik dan bahan ajar non cetak yang terdiri dari audio, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio* (Lestari, 2013). Bahan ajar menjadi sangat penting karena menjadi salah satu penentu ketercapaian kompetensi peserta didik. Proses pembelajaran akan terhambat jika bahan ajar yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adanya bahan ajar tersebut akan membantu guru mengarahkan semua aktivitasnya yang semestinya diajarkan kepada peserta didik dan bagi peserta didik membantu memahami materi secara mandiri sesuai

kecepatanya. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah modul.

Menurut Hamdani (2011) modul merupakan sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran, latihan serta cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Saat ini kebanyakan modul dalam bentuk cetak yang cenderung menimbulkan kebosanan pada peserta didik, karena dianggap terlalu monoton. Untuk mengurangi kejenuhan atau kebosanan tersebut, maka diperlukannya inovasi pengembangan bahan ajar yang lebih menarik. Sesuai dengan pentingnya teknologi maka dikembangkan bahan ajar modul cetak menjadi modul elektronik atau *e-modul*. Modul elektronik dapat dijadikan menjadi suatu produk yang interaktif karena dapat disisipi gambar, animasi, audio, maupun video. Sejalan dengan penggunaan *handphone* yang sudah sering digunakan peserta didik (Ricu Sidiq & Najuah, 2020). Hal tersebut dapat menimbulkan keaktifan peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan mengajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3). Sedangkan menurut Jihad dan Haris (2013: 14), hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Kurangnya penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan pembelajaran dapat menurunkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik kelas VIII di SMP N 2 Bilah Hilir dengan menggunakan *Google form*, diperoleh data bahwa peserta didik mengatakan lebih mudah memahami materi dengan menggunakan bahan ajar (92,7%), tidak lebih mudah memahami materi dengan menggunakan bahan ajar (7,3%). Dalam proses pembelajaran peserta didik mengatakan guru selalu menggunakan bahan ajar (25%), guru sering menggunakan bahan ajar (52,5%), guru jarang menggunakan bahan ajar (20%), dan sisanya mengatakan tidak pernah menggunakan bahan ajar. Dalam penggunaan *smartphone* peserta didik mengatakan ya sering menggunakannya (90,2%), tidak sering menggunakannya (9,8%). Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru IPA di SMP N 2 Bilah Hilir bahwasanya bahan ajar yang

digunakan guru belum bervariasi. Bahan ajar yang sering digunakan sebagai panduan dalam proses pembelajaran hanya buku-buku paket dan LKPD. Disekolah disediakan *wifi* untuk mengakses internet namun hanya untuk guru, staf tata usaha, serta keperluan UNBK. Guru belum pernah menggunakan bahan ajar berupa *e-modul* yang memanfaatkan internet dalam penggunaannya khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi IPA SMP yang tidak mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dikarenakan materi yang bersifat abstrak, berisi serangkaian proses pencernaan yang terjadi didalam tubuh manusia yang sulit untuk dijelaskan tanpa bantuan bahan ajar yang mendukung. Keterbatasan penggunaan bahan ajar tersebut dapat menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Hasil penelitian Syarifah & Bachtiar (2012) menyatakan bahwa penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran dikatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil pengukuran kelayakan oleh ahli materi adalah sebesar 87,5 % dan ahli media sebesar 85,7%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sadimin, dkk., (2017) menyatakan bahwa *e-modul* sangat efektif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian Muhammad Aرسال, dkk., (2019) juga menyatakan bahwa peserta didik mencapai nilai penguasaan belajar materi sistem peredaran darah dimana tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik berdasarkan dari perolehan nilai evaluasi terhadap KKM mencapai 86,96% peserta didik tuntas. Hasil validasi diperoleh 4,3 dalam kategori baik serta respon siswa 100% dengan kategori sangat kuat dan efektivitas *e-modul* memperoleh 86,96%. Selain itu *e-modul* yang dikembangkan juga dapat membantu siswa dalam memahami materi. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dibuat judul penelitian sebagai berikut:

**Pengembangan *E-modul* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Bilah Hilir.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Bilah Hilir masih menggunakan bahan ajar sederhana seperti LKPD.
2. Kurang bervariasinya bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran sistem pencernaan manusia.
3. Bahan ajar cetak tidak bisa menampilkan video, animasi serta audio sehingga menimbulkan kebosanan.
4. Guru di SMP Negeri 2 Bilah Hilir belum menggunakan bahan ajar berupa *e-modul* yang memanfaatkan jaringan internet.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian adalah:

1. Bagaimana kelayakan *e-modul* pada materi sistem pencernaan manusia menurut ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap *e-modul* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII SMP Negeri 2 Bilah Hilir?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan *e-modul* pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?

### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan rumusan masalah, maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. *E-modul* terfokus pada materi sistem pencernaan manusia.
2. *E-modul* ini ditujukan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bilah Hilir.
3. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan *e-modul* ini adalah model ADDIE.
4. Menguji keefektifan penggunaan *e-modul* pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk memperoleh data atas kelayakan *e-modul* pada materi sistem pencernaan manusia untuk kelas VIII SMP Negeri 2 Bilah Hilir.
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap *e-modul* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VIII SMP Negeri 2 Bilah Hilir
3. Untuk mengetahui efektivitas *e-modul* pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 2 Bilah Hilir.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi guru  
Sebagai bahan ajar tambahan yang dapat digunakan untuk memecahkan beberapa masalah sehingga siswa aktif.
2. Bagi siswa  
Diharapkan dapat digunakan untuk menambah informasi serta membangkitkan semangat belajar secara mandiri tanpa bantuan fasilitator atau guru.
3. Bagi sekolah  
*E-modul* sistem pencernaan manusia diharapkan dapat menjadi sebuah masukan bahan atau contoh rancangan bahan ajar yang menarik serta menambah mutu dan kualitas hasil belajar IPA disekolah.

### 1.7 Defenisi Operasional

1. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang kemudian dapat diuji keefektifanya (Sugiyono, 2017).
2. *E-modul* atau modul elektronik merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran yang kemudian disajikan dalam bentuk elektronik, serta terdapat video, animasi, audio, dan navigasi yang dapat menjadikan pengguna lebih interaktif (D. Gunawan, *dkk.*, 2010).

3. Sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi pelajaran IPA kelas VIII SMP yang terdiri dari saluran dan kelenjar pencernaan. Kelenjar pencernaan yaitu organ yang mengeluarkan enzim untuk membantu mencerna makanan. Saluran pencernaan meliputi mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus (Subagiya, *dkk.*, 2017).
4. N-gain merupakan selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil dari N-gain ini akan dijadikan sebagai perbandingan sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan (Arikunto, 2013).

