

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan Sembilan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembahasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesadaran akan kebutuhan pendidikan saat ini berkembang pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberi pengaruh terhadap perkembangan pendidikan di dunia, khususnya di Indonesia. Menurut Lengeveld (dalam Suriansyah: 2011) menyatakan pendidikan adalah usaha mempengaruhi, melindungi, serta memberikan bantuan yang tertuju kepada kedewasaan anak didiknya dalam melaksanakan tugas hidupnya. Sedangkan menurut Dewey (dalam Suriansyah: 2011) menyatakan bahwa konsep pendidikan adalah suatu proses pengalaman, karena kehidupan adalah pertumbuhan, pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin tanpa di batasi usia. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah memiliki arah pandangan yang tidak berbeda tentang apa yang ingin dicapai pada proses pendidikan, yaitu kemandirian, peserta didik.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat

menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Menurut parmiti (2014) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sistem yang memiliki komponen-komponen pembelajaran: 1) peserta didik, 2) proses pembelajaran, 3) lulusan dengan kompetensi yang diharapkan, 4) pendidik, 5) kurikulum, dan 6) bahan pembelajaran, komponen tersebut saling berkaitan dan terintegrasi menjadi satu fungsi dalam mencapai satu tujuan, sehingga seluruh komponen haruslah diperhatikan, jika salah satu komponen tidak terintegrasi dengan tepat maka tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.

Menurut AECT 2008 (Mahadewi 2014:9) bahwa “teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat” Berdasarkan pengertian tersebut kegiatan teknologi meliputi menciptakan, menggunakan dan mengelola. Dalam pembelajaran seseorang teknologi pendidikan diharapkan mampu memfasilitasi pembelajaran. Tahapan-tahapan untuk memfasilitasi pembelajaran dilakukan melalui 1) tahap analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Pemanfaatan/Implementasi, 5) Evaluasi.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif Smaldino et al (dalam

Parmiti, 2014) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: “1) peran aktif siswa, 2) pemberian latihan, 3) perhatian terhadap adanya perbedaan individual, 4) pemberian umpan balik dan 5) penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam situasi nyata”. Menurut trianto (dalam Dasopang, 2017:338) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan aspek kegiatan kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang pendidik untuk melakukan proses pembelajaran (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya tercapai. Dari uraian tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu merupakan interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan. Dan tidak hanya itu, pertimbangan lain adalah pemahaman akan karakter siswa.

Karakter adalah kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut. Kebajikan tersebut terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, hormat kepada orang lain (kementrian pendidikan nasional badan penelitian dan pengembangan pusat kurikulum, 2010) jadi, pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan dengan penanaman nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affection felling*), dan tindakan, baik

terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME) baik untuk diri sendiri, masyarakat dan bangsanya.

Terkait pendidikan karakter, pemerintah sudah membuat pedoman dalam penerapan pendidikan karakter yang dikembangkan dari pendekatan integrasi, sehingga pendidikan tidak hanya diintegrasikan pada setiap mata pelajaran namun dikembangkan dan diintegrasikan dalam program pengembangan diri, dan budaya sekolah. Akan tetapi program ini pada kenyataannya tidak berjalan mulus seperti yang diharapkan. Masih banyak sekolah yang hanya mengintegrasikan pada mata pelajaran saja, namun itupun hanya sekedar tertera dalam RPP dan silabus. Akan tetapi dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak guru yang tidak menerapkannya dan mengaplikasikannya. Dalam dunia pendidikan terdapat banyak media pembelajaran yang efektif digunakan saat proses pembelajaran, salah satu diantaranya yaitu media *e-modul*. Pembelajaran dengan *e-modul* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan percepatan pembelajaran masing-masing.

E-modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang terdiri materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Sukawijaya, 2017:4). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah menyediakan beragam sumber belajar secara lebih mudah, murah dan cepat. Siswa dapat belajar dan menambah pengetahuannya tanpa perlu harus melalui guru, karena siswa dapat langsung mengakses beragam informasi baik melalui fasilitas computer pribadi (PC), laptop atau telpon genggam. Situs internet sekarang banyak digunakan para peserta didik

dalam hal mencari beragam informasi atau pengetahuan yang tersedia dengan akses yang lebih mudah, cepat dan murah, yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Dalam pembelajaran IPA dikembangkan proses ilmiah dan sikap ilmiah yang merupakan bagian dari karakter. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat membentuk karakter siswa yang jujur, disiplin, tanggung jawab, teliti, kerja keras dan rasa ingin tahu. Salah satu bentuk proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan adalah melalui mata pelajaran IPA. Maka dengan hal tersebut Trianto (2007:99-100) menyatakan sebagai berikut.

IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah, pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Ilmu pengetahuan Alam selain dapat mengembangkan penalaran logis, rasional dan kritis serta memberikan keterampilan kepada mereka untuk mampu menggunakan konsep IPA dan penalaran dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam mempelajari ilmu lain. Mengingat pentingnya mata pelajaran IPA maka pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan, memilih, dan memadukan model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materinya, sehingga faktor-faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran tersebut dapat diarahkan untuk kecintaan siswa untuk belajar.

Berdasarkan tahap analisis atau observasi yang dilakukan di MTs Terpadu Mardlatillah Singaraja, melalui wawancara langsung dengan guru kelas VII bernama Intan Kurniawati, S.Pd yang dilakukan pada 09 Maret 2020. Ditemukan

beberapa masalah yaitu, di masa pandemi Covid-19 dimana guru tidak bisa melakukan pembelajaran secara tatap muka, materi yang sulit disampaikan dengan jam pelajaran yang terbatas, tanya jawab, hasil belajar siswa masih rendah, dan kurang dimanfaatkannya fasilitas dalam proses pembelajaran.

Gambaran di atas menunjukkan betapa pentingnya mencari upaya untuk melakukan pembelajaran inovatif, fleksibel, dan efektif dengan tetap menjaga moral baik sebagai bangsa Indonesia. Pencarian upaya alternatif yang dimaksud mengacu pada faktor tidak bisa dilakukan pembelajaran secara tatap muka di masa pandemi covid-19 dan hasil belajar siswa yang masih rendah pada mata pelajaran IPA di MTs Terpadu Mardlatillah Singaraja.

Maka dari itu untuk menciptakan bahan ajar yang inovatif, fleksibel, efisien dengan memperhatikan efektivitas proses pembelajarannya, dan menghindari masalah degradasi moral penerus bangsa, diperlukan Pengembangan *E-Modul* Berorientasi Pendidikan Karakter dengan Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA di MTs Terpadu Mardlatillah Tahun Pelajaran 2020/2021. Dengan adanya pengembangan *e-modul* yang berorientasi pada nilai karakter bangsa, maka diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dan hasil belajar di masa pandemi covid-19, tanpa ada terjadinya degradasi moral pada generasi penerus bangsa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

- 1) Proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah membuat siswa cepat bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Belum tersedianya bahan ajar modul elektronik khususnya pada mata pelajaran IPA di MTs Terpadu Mardlatillah Singaraja
- 3) Masih terdapat siswa yang nilainya dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penggunaan *e-modul* ini sebagai sarana pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa saat belajar pada mata pelajaran IPA kelas VII di MTs Terpadu Mardlatillah Singaraja.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang diajukan pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses pengembangan produk *e-modul* berorientasi pendidikan karakter menggunakan model addie pada mata pelajaran IPA kelas VII di MTs Terpadu Mardlatillah Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021?

- 2) Bagaimanakah validitas *e-modul* berorientasi pendidikan karakter menggunakan model addie pada mata pelajaran IPA kelas VII di MTs Terpadu Mardlatillah Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan *e-modul* berorientasi pendidikan karakter menggunakan model addie pada mata pelajaran IPA kelas VII di MTs Terpadu Mardlatillah Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021
- 2) Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan *e-modul* berorientasi pendidikan karakter menggunakan model addie pada mata pelajaran IPA kelas VII di MTs Terpadu Mardlatillah Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk *e-modul* berorientasi pendidikan karakter menggunakan model addie pada mata pelajaran IPA kelas VII di MTs Terpadu Mardlatillah Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021. Berikut ini uraian secara singkat *e-modul* pembelajaran IPA

- 1) *E-modul* IPA ini adalah sebuah bahan ajar elektronik yang dikemas untuk pembelajaran mandiri dan kelompok, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah yang diimplementasikan
- 2) *E-modul* IPA ini berisikan judul, petunjuk penggunaan *e-modul*, kompetensi, materi, latihan dan penilaian
- 3) *E-modul* IPA ini pada setiap Bab materi disisipkan nilai pendidikan karakter

- 4) *E-modul* IPA berorientasi karakter ini digunakan untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam belajar

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan dalam proses pembelajaran di kelas siswa cenderung kurang aktif dan cepat bosan karena proses pembelajaran masih menggunakan media papan tulis dan buku ajar yang disediakan oleh sekolah. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi. Selain itu, kurang dimanfaatkannya sarana prasarana dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa.

Dengan dikembangkan *e-modul* bermuatan karakter, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif, tidak cepat bosan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan adanya e-learning tersebut siswa dapat dengan mudah memahami materi yang di pelajari. Sedangkan bagi siswa yang agak lambat dalam memahami materi dapat belajar secara berulang-ulang sampai siswa benar-benar memahami materi yang di pelajari.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan *e-modul* berorientasi karakter diharapkan dapat digunakan sebagai solusi alternatif belajar bagi siswa kelas VII MTs Terpadu Mardlatillah. Pengembangan produk pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri ataupun berkelompok.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *e-modul* berorientasi karakter ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VII di MTs Terpadu Mardlatillah, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa kelas VII MTs Terpadu Mardlatillah.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik atau sempurna.
- b. *E-modul* adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik yang disusun secara sistematis
- c. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan alam yang tidak terkait oleh salah satu disiplin cabang ilmu pengetahuan alam, tetap didasarkan konsep-konsep yang relevansinya dengan lingkungan hidup dan kemajuan teknologi yang dipraktikan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan dengan penanaman nilai-nilai sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affection felling*), dan tindakan, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME) baik untuk diri sendiri, masyarakat dan bangsanya.

- e. Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2009:22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

