

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan sebuah negara dapat diupayakan dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya salah satunya yaitu melalui pendidikan formal disekolah. Pendidikan adalah suatu usaha yang terencana dalam membentuk proses belajar yang membuat siswa terlibat aktif agar dapat meningkatkan potensi diri sehingga bermanfaat bagi dirinya, masyarakat dan negara. Potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal dengan pelaksanaan proses pembelajaran efektif. Pembelajaran akan efektif apabila siswa merasa gembira, nyaman, dan menikmati pembelajaran tersebut serta didukung dengan perencanaan yang baik oleh guru. Perencanaan yang baik salah satunya diterapkan dengan penggunaan bahan ajar yang tepat. Biologi merupakan ilmu yang mengkaji makhluk hidup, lingkungan, dan interaksinya. Materi dalam biologi dapat berupa fakta kongkret dan beberapa materi yang abstrak. Bahan ajar yang mampu menjelaskan konsep abstrak dan menarik diperlukan untuk dapat menunjang proses pembelajaran biologi. Pembelajaran biologi akan dapat berlangsung efektif dengan adanya penerapan bahan ajar yang tepat untuk dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sangat beragam dan selalu mengalami pengembangan dari yang hanya berupa media cetak hingga berupa multimedia. Bahan ajar yang efektif diterapkan untuk pembelajaran salah satunya yaitu modul. Modul merupakan bahan ajar yang

tersusun praktis dan sistematis berdasarkan kurikulum tertentu, mengandung seperangkat pengalaman atau aktivitas belajar untuk menunjang proses pembelajaran dan didesain agar siswa secara mandiri mampu mencapai tujuan belajar yang spesifik (Purwanto *et al*, 2013; Daryanto, 2013). Pada sekolah yang menjalankan sistem SKS (Sistem Kredit Semester) modul yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran disebut UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mandiri). Pada UKBM akan terdapat tujuan pembelajaran, panduan penggunaan, materi terkait pembelajaran, tugas-tugas dan tes evaluasi yang dikemas secara menarik. UKBM dapat menjadi bahan ajar yang bersifat mandiri sehingga siswa dapat memanfaatkan suplemen pembelajaran tersebut tanpa terbatas ruang dan waktu tanpa harus menunggu arahan guru secara langsung sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kecepatan pemahamannya masing-masing.

Perkembangan yang pesat dibidang teknologi dan informasi memberi efek positif dibidang pendidikan salah satunya dapat digunakan untuk merancang bahan ajar yang lebih efisien, baik dan menarik. Bahan ajar yang lebih menarik diharapkan dapat memengaruhi motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Motivasi belajar merupakan keadaan seseorang dengan memiliki hasrat atau dorongan dalam diri untuk dapat mengubah perilaku menjadi lebih baik melalui serangkaian pengalaman dalam proses belajar untuk dapat menguasai tujuan pembelajaran. Motivasi dalam belajar dapat mengarahkan kegiatan belajar secara benar dan mendapat dorongan positif dalam kegiatan belajar sehingga memberikan semangat bagi peserta didik untuk terus belajar (Winarsih, 2009; Sanjaya, 2010; Kompri, 2016). Motivasi dalam belajar dapat berasal dari lingkungan sekitar dan dari diri sendiri. Dengan menciptakan lingkungan yang

lebih menarik melalui penerapan bahan ajar yang tepat maka motivasi belajar siswa diharapkan dapat meningkat. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa motivasi juga erat kaitannya dengan hasil belajar dimana motivasi belajar menyebabkan siswa akan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga lebih mudah memahami suatu materi dengan begitu hasil belajar pun dapat ditingkatkan.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, modul atau UKBM sudah lebih dikembangkan yaitu dapat dibuat dalam bentuk modul elektronik (E-Modul atau E-UKBM). Dimana e-modul merupakan modul yang dikembangkan dengan menggunakan *software* dan dapat dibaca pada perangkat elektronik (Rifmasari, 2010). E-modul atau E-UKBM dengan format .epub dapat dirancang tidak hanya berupa verbal dengan gambar saja melainkan dapat memuat video serta soal evaluasi pembelajaran secara interaktif. Video yang dicantumkan di dalam e-modul terkait materi pembelajaran dapat diakses secara langsung oleh pengguna secara praktis. Keunggulan lain dari e-modul yang dirancang dengan format tersebut juga dapat memuat soal evaluasi yang dapat dijawab langsung oleh pengguna dengan memilih opsi yang tersedia dan akan langsung mendapatkan konfirmasi mengenai benar atau salahnya jawaban yang telah dipilih. Dengan adanya keunggulan tersebut diharapkan media pembelajaran ini dapat memengaruhi motivasi serta hasil belajar siswa utamanya dalam pembelajaran biologi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan observasi penulis selama melakukan PPL-Real di SMA Negeri Bali Mandara kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik, namun terbatasnya sumber belajar yang dapat diakses

peserta didik menyebabkan kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari hasil ulangan harian biologi siswa kelas X di SMA Negeri Bali Mandara sebelum diadakannya tes remedial dengan subjek sejumlah 30 orang terbilang rendah (nilai rata-rata hasil belajar < nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)). Rata-rata hasil ulangan dari 30 subjek yang diteliti sebesar 61,33 dengan KKM yaitu 75. Diketahui dari 30 subjek yang diteliti hanya terdapat 5 orang atau hanya sebesar 16,67% peserta didik yang mendapat nilai ulangan diatas nilai ketuntasan, 2 orang (6,67%) yang memperoleh nilai sesuai dengan nilai ketuntasan dan 23 orang (76,67%) yang memperoleh nilai dibawah nilai ketuntasan. Berdasarkan uraian tersebut menjadi hal-hal yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan studi pendahuluan teridentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya inovasi pada bahan ajar yang diterapkan sehingga mengurangi motivasi belajar siswa.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari hasil ulangan hariannya sebelum diadakan tes remedial yang masih berada dibawah nilai ketuntasan.
3. Kurang terbiasanya penerapan dan penggunaan bahan ajar yang lebih menarik dan efisien.
4. Rendahnya rasa keingintahuan siswa mengenai materi pembelajaran.
5. Kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran karena kurang adanya bahan ajar yang mampu merangsang siswa untuk belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Bertolak dari identifikasi masalah di atas, dibatasi masalah yang hendak dikaji dalam penelitian ini yaitu mengenai bahan ajar yang kurang menarik dan efisien, kurangnya motivasi belajar dan hasil belajar beberapa siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Pembatasan masalah tersebut didasari karena kompleksnya masalah pendidikan yang terjadi dan hal tersebut merupakan masalah krusial yang terdapat di SMA Negeri Bali Mandara.

1.4 Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan motivasi dan hasil belajar secara simultan pada siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan e-modul interaktif dan e-modul konvensional?
2. Apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan e-modul interaktif dan e-modul konvensional?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan e-modul interaktif dan e-modul konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui adanya perbedaan motivasi dan hasil belajar secara simultan pada siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan e-modul interaktif dan e-modul konvensional.

2. Mengetahui adanya perbedaan motivasi belajar pada siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan e-modul interaktif dan e-modul konvensional.
3. Mengetahui adanya perbedaan hasil belajar pada siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan e-modul interaktif dan e-modul konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat diuraikan sebagai berikut.

a) **Manfaat Teoritis**

1. Dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan praktis dalam hal penelitian pendidikan khususnya dalam hal media interaktif.
2. Dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam melakukan penelitian yang sejenis.

b) **Manfaat Praktis**

1. **Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif untuk guru dalam menerapkan bahan ajar untuk memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

2. **Bagi Siswa**

Penelitian ini dapat memberikan alternatif bahan ajar yang lebih menarik, efektif dan efisien yang diharapkan dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif bahan ajar untuk dapat memengaruhi motivasi belajar dan hasil belajarnya sehingga menjadi lebih baik.

4. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi terutama bagi para orang tua untuk dapat memberikan alternatif bahan ajar untuk menambah motivasi dan hasil belajar anaknya.

5. Bagi Penulis

Penelitian ini adalah sebagai usaha eksplorasi pemecahan masalah terutama terkait dengan upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta sebagai kegiatan penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengalaman pribadi.

