

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran kondusif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga dapat menciptakan generasi yang bermutu dan berkualitas baik, sistem yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran dimana peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan mempunyai peranan dalam membentuk nilai karakter, perkembangan ilmu dan mental yang nantinya akan menjadi seseorang yang dapat berinteraksi dalam melakukan banyak hal terhadap lingkungannya baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial. Proses pembelajaran menuntut guru untuk dapat memaksimalkan kemampuannya dalam menyampaikan agar dapat diterima dengan mudah serta dikuasai secara tuntas oleh peserta didik. Proses pembelajaran yang baik yaitu yang mampu mengantarkan peserta didik dapat berkembang dengan berpikir kreatif, berpikir kritis, berpikir logis.

Proses pembelajaran tidak terbatas hanya bertempat di sekolah, bertemu dan berinteraksi secara langsung, pembelajaran bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan kondisi. Untuk membangun perubahan dan mengembangkan keterampilan dalam berpikir, agar rasa ingin tahu peserta didik semakin tinggi maka dalam proses pembelajaran diperlukan suatu strategi yang inovatif. Kegiatan pembelajaran pada saat ini menekankan proses pembelajaran yang efektif bukan hanya tertuju pada hasil pencapaian yang peserta didik peroleh, namun dapat memberikan pemahaman yang baik pada peserta didik untuk memahami setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat mendukung siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dan memperoleh hasil belajar kognitif yang tinggi (Lestari & Irawan, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SMP Ma'arif 9 Seputih Banyak bahwa bahan ajar yang digunakan masih terbatas atau menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) saja, sehingga pembelajaran kurang efektif. Selain itu pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurang memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang

berlangsung selama ini menggunakan metode luring (tatap muka) dan daring (*online*). Pembelajaran secara daring masih belum mengarahkan kepada capaian pembelajaran dikarenakan siswa menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain games, dan pemanfaatan untuk belajar belum secara maksimal. Kendala lainnya yaitu pada salah satu materi pada kelas VIII SMP yaitu Sistem Pencernaan Manusia yang diajarkan dalam mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan pada hasil penilaian ulangan harian Sistem Pencernaan Manusia yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki hasil belajar kognitif di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil ulangan harian dapat dilihat pada Tabel 1. Berikut:

Tabel 1. Data Hasil Nilai Ulangan Harian Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII

No	Sampel	Data Nilai	Keterangan
1.	S1	70	Tidak tuntas
2.	S2	80	Tuntas
3.	S3	70	Tidak tuntas
4.	S4	70	Tidak tuntas
5.	S5	70	Tidak tuntas
6.	S6	65	Tidak tuntas
7.	S7	70	Tidak tuntas
8.	S8	80	Tuntas
9.	S9	70	Tidak tuntas
10.	S10	65	Tidak tuntas
11.	S11	65	Tidak tuntas
12.	S12	65	Tidak tuntas
13.	S13	65	Tidak tuntas
14.	S14	75	Tuntas
15.	S15	70	Tidak tuntas
16.	S16	70	Tidak tuntas
17.	S17	70	Tidak tuntas
18.	S18	70	Tidak tuntas
19.	S19	70	Tidak tuntas
20.	S20	70	Tidak tuntas
21.	S21	70	Tidak tuntas
22.	S22	65	Tidak tuntas
23.	S23	80	Tuntas
24.	S24	70	Tidak tuntas
25.	S25	65	Tidak tuntas
	Rata-Rata	69	Tidak tuntas

Hasil nilai ulangan harian Materi Sistem Pencernaan Kelas VIII di SMP Ma'arif 9 Seputih Banyak masih banyak yang tidak tuntas. Dari jumlah 25 siswa hanya 4 siswa saja yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan

Pembelajaran (KKTP). Persentase kelulusan ulangan harian Materi Sistem Pencernaan Manusia dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Ulangan Harian Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII

No.	Nilai	Kriteria	Peserta Didik	Persentase
1	< 72	Tidak tuntas	20	80%
2	≥ 72	Tuntas	4	20%
Jumlah			25	100%

Penyebab rendahnya nilai ulangan harian siswa materi Sistem Pencernaan Manusia karena guru hanya menggunakan bahan ajar berupa LKS (Lembar Kerja Siswa), sehingga pembelajaran kurang efektif. Menurut pendapat Yusuf, dkk., 2021:71) LKS (Lembar Kerja Siswa) lebih menekankan pada kegiatan aktivitas yang berpusat pada peserta didik namun untuk sebuah media yang menarik dan menyenangkan masih sedikit membosankan untuk peserta didik untuk dijadikan media pembelajaran yang efektif. Selain itu pembelajaran menggunakan metode luring (tatap muka) dan daring (*online*). Pembelajaran secara daring masih belum mengarahkan kepada capaian pembelajaran di karenakan siswa menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain games, dan pemanfaatan untuk belajar belum secara maksimal. Beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar tersebut, maka sangatlah penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik materi, siswa dan pemilihan model pembelajaran (Hidayatussani, dkk., 2020:35). Hasil belajar adalah perubahan dan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami pengalaman belajarnya baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan tujuan untuk dicapai dengan tindakan instruksional yang dinamakan *instructional effects*, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan (Gani, dkk., 2022:171). Hasil belajar dikatakan meningkat apabila nilai peserta didik  $\geq 72$ . Nilai tersebut diperoleh dari asesment formatif dalam bentuk soal pilihan ganda dengan jumlah soal 10 materi Sistem Pencernaan Manusia. Peningkatan hasil belajar yang didapatkan dari pemanfaatan penggunaan *E-Modul* yang telah dikembangkan.

Era revolusi industri 4.0 atau disebut dengan era digital dimana telah mempengaruhi perkembangan pada semua bidang salah satunya yaitu di bidang pendidikan. Salah satu yang berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu dengan pemilihan bahan ajar. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang mampu menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik. Memaksimalkan usaha untuk

memberikan pelayanan belajar yang memadai agar sesuai dengan perkembangan teknologi menjadi poin penting yang perlu dikembangkan oleh pendidik. Penggunaan media dan sumber belajar merupakan bagian dari suatu hal yang mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik. Bahan ajar perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik pada zaman perkembangan revolusi industri 4.0 dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Model pembelajaran merupakan faktor yang tidak kalah pentingnya dalam keberhasilan suatu pembelajaran, yakni model pembelajaran yang menentukan langkah-langkah kegiatan pada peserta didik. Adanya model pembelajaran yang telah ditentukan, peserta didik dapat belajar lebih efektif dan dapat sesuai pembelajaran dengan materi yang akan diterima. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pelaksanaan pembelajaran di kelas yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lovisia, 2018:1). Sehingga peserta didik dapat melaksanakan aktivitas belajarnya untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Peneliti memilih modul inkuiri karena dalam proses pelaksanaannya memungkinkan siswa bergerak dengan petunjuk yang cukup luas dengan dampingan atau bimbingan guru. Model ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajarannya terarah. Petunjuk teknis yang tersedia di dalam modul memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam berkerja sama dalam kelompok maupun melakukan kegiatan proses sains secara mandiri seperti melakukan pengamatan, pencatatan, pengolahan data serta menginferensi, dan mempresentasikan hasil penemuan yang diperoleh (Utami, 2019). Pembelajaran penemuan dengan arahan guru sangat cocok digunakan untuk siswa SMP, karena rentang usia SMP masih butuh arahan dari guru serta bimbingan dalam belajar.

Pemanfaatan dan pemberdayaan *E-Modul* sebagai bahan ajar guna menunjang pembelajaran bagi peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan materi baik guru maupun peserta didik. Bahan ajar yang dapat memfasilitasi peningkatan dalam pembelajaran peserta didik adalah bahan ajar *E-Modul*. *E-Modul* adalah sebuah buku online yang di dalamnya terdapat materi ajar bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dalam android yang mereka miliki kapan saja dan dimana saja tanpa harus belajar di sekolah. Materi yang disajikan secara lengkap yaitu soal-soal latihan, serta Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Terdapat kriteria keberhasilan yang telah dicantumkan dalam *E-Modul*, sehingga peserta didik dapat mengetahui sendiri apakah mereka sudah layak untuk melanjutkan materi pada sub-bab berikutnya atau perlu mengulangi kembali. Bahan ajar yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran bagi peserta didik yaitu berupa *E-Modul* berbasis inkuiri terbimbing siswa kelas VIII di SMP Ma'arif 9 Seputih Banyak. Pengembangan *E-Modul* ini untuk memudahkan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri serta melatih agar dapat memahami fenomena yang ada disekitar kita dan mengambil keputusan secara ilmiah. Selain itu, *E-Modul* juga menyajikan materi secara lengkap serta disusun dengan bahasa yang sederhana dan menarik semangat belajar peserta didik dengan menggunakan android yang mereka miliki, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Pengembangan *E-Modul* ini dapat mengarahkan peserta didik untuk lebih maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pentingnya *E-Modul* dikembangkan dalam penelitian ini karena dengan penggunaan bahan ajar *E-Modul* akan menghasilkan *E-Modul* yang interaktif dan dinamis dibanding modul cetak yang statis modul dalam bentuk digital terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (Hermawati & Muhtadi, 2018:182).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMP Ma'arif 9 Seputih Banyak didapatkan beberapa permasalahan pembelajaran seperti bahan ajar yang digunakan masih terbatas atau menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) saja, sehingga pembelajaran kurang efektif. Selain itu pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurang memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung selama ini menggunakan metode luring (tatap muka) dan daring (*online*). Pembelajaran secara daring masih belum mengarahkan kepada capaian pembelajaran dikarenakan siswa menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain games, dan pemanfaatan untuk belajar belum secara maksimal, faktanya masih banyak siswa yang mencari tugas lewat internet belum sesuai pada tujuan pembelajaran. Penggunaan *smartphone* belum sepenuhnya dimaksimalkan untuk menunjang proses pembelajaran, pembelajaran yang berlangsung saat ini belum memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan

kemampuan dalam memahami perkembangan dunia digital, sehingga pengembangan *E-Modul* berbasis inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar peserta didik mengarahkan dalam mendapat informasi yang relevan, mudah dan praktis, dengan demikian pengembangan *E-Modul* ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif.

### **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa *E-Modul* berbasis inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar peserta didik materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII SMP yang layak/baik digunakan oleh peserta didik.

### **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

#### 1. Peserta Didik

Dapat membantu peserta didik untuk belajar lebih kritis dan belajar mandiri pada saat pembelajaran berlangsung secara luring (tatap muka) dan daring (*online*) sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien, dan praktis.

#### 2. Guru

Dapat memberikan masukan pemikiran khususnya para guru tentang *E-Modul* berbasis inkuiri terbimbing untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif serta inovatif.

#### 3. Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat kepada sekolah guna mendukung perbaikan kualitas pembelajaran sesuai perkembangan teknologi.

#### 4. Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti dalam menyusun dan melaksanakan *E-Modul* dengan model inkuiri terbimbing.

### **E. Spesifikasi Pengembangan Produk**

1. Produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar berupa *E-Modul* berbasis Inkuiri Terbimbing yang digunakan untuk merekam sejumlah materi yang disisipkan video pembelajaran, evaluasi untuk membantu proses pembelajaran, sehingga dapat menyamakan satu tujuan dalam menggunakan internet yang pada akhirnya akan tercapai tujuan pembelajaran.
2. Langkah kerja *sintaks* Inkuiri Terbimbing dalam pembelajaran penemuan terdapat beberapa tahap yaitu:

- a. Guru memberikan orientasi masalah.
  - b. Guru membimbing merumuskan masalah.
  - c. Guru membimbing merumuskan hipotesis.
  - d. Guru membimbing dalam melakukan penyelidikan.
  - e. Guru membimbing untuk mengolah informasi.
  - f. Guru membimbing membuat kesimpulan.
3. Komponen *E-Modul* memiliki beberapa komponen, yaitu:
- a. Cover atau sampul
  - b. Petunjuk Penggunaan
  - c. Peta Konsep
  - d. Kompetensi
  - e. Materi Pembelajaran
  - f. Rangkuman
  - g. Tes Formatif
  - h. Daftar Literatur

#### **F. Urgensi Pengembangan**

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Ma'arif 9 Seputih Banyak, telah ditemukan beberapa masalah yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi serta kurang tertarik dengan bahan ajar yang digunakan. Selain itu pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurang memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Keadaan yang demikian menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal, oleh karena itu perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat memfasilitasi pada proses pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran menggunakan *E-Modul* tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran tersebut tidak monoton dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Peserta didik juga terlatih belajar secara mandiri, aktif dan bekerja sama. Aktivitas belajar tersebut akan lebih menunjang pengetahuan yang datang secara alamiah melalui pembelajaran yang dilakukan. Hal ini berkaitan erat dengan pembelajaran modern di era revolusi industri 4.0, dimana pada era revolusi industri 4.0 pembelajaran sudah menggunakan alat elektronik dan menekankan kepada keaktifan peserta didik, serta dapat berfikir kritis, dan guru sebagai fasilitator, hal inilah yang menjadi

alasan penting mengapa perlu dikembangkan *E-Modul* berbasis Inkuiri Terbimbing.

### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan modul berbasis Inkuiri Terbimbing pada materi Sistem Pencernaan Manusia untuk memperluas kemampuan peserta didik terhadap hasil belajar sehingga memiliki keterbatasan penelitian yaitu

1. Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah *E-Modul*. *E-Modul* merupakan modul versi elektronik dimana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti *computer*, *laptop*, *tablet* atau bahkan *smartphone*. Penggunaan *E-Modul* untuk peserta didik dapat digunakan belajar secara mandiri dan lebih memanfaatkan *Android* dengan baik.
2. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan *E-Modul* ini menggunakan model Inkuiri Terbimbing.
3. Prosedur pengembangan ini menggunakan model 4D yang memiliki 4 tahapan dalam pengembangannya yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran).
4. Produk yang dikembangkan sebagai hasil dari pengembangan yaitu *E-Modul* dengan materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII SMP.