

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memerlukan sumber daya manusia dalam jumlah dan mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam pembangunan. Untuk memenuhi sumber daya manusia tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sekarang bisa kita lihat bahwa siswa lebih mementingkan android dari pada bahan ajar yang mereka miliki. Pendidikan pada masa kini seharusnya mampu meningkatkan kemampuan seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi (Putri, 2013).

Dengan adanya kemajuan teknologi pendidik dituntut untuk menciptakan bahan ajar yang lebih menarik, agar meningkatkan minat baca siswa. Dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2011).

Kebanyakan dari siswa sudah memiliki android tetapi, siswa tidak menggunakan dengan semestinya contohnya dalam hal belajar. Sebagian dari siswa menggunakan android untuk bermain *game*, membuka aplikasi sosial media, *youtube*,

dan lainnya yang tidak begitu berguna bagi siswa dalam hal pembelajaran. Paket data yang siswa miliki hanya digunakan untuk kepentingan yang tidak bermanfaat. Nah, adanya aplikasi *flipbook* ini dengan desain yang menarik pendidik berharap bisa meningkatkan perhatian dan minat baca siswa untuk menggunakan aplikasi ini dalam hal pembelajaran.

Dalam terlaksananya suatu proses pembelajaran dibutuhkan suatu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru. Salah satu bahan ajar yang dapat dibuat oleh guru untuk menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik yaitu modul. Modul adalah suatu bahan ajar cetak yang digunakan siswa untuk memudahkan memahami materi dalam pembelajaran.

Menurut Prastowo (2011) modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik.

Modul tidak hanya berupa bahan ajar cetak saja, tetapi modul bisa berupa bahan ajar elektronik yang memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran. Modul elektronik adalah modul versi elektronik. Jika pada umumnya berupa kumpulan kertas yang berisikan teks atau gambar, maka pada modul elektronik (e-modul) berisikan informasi digital yang tidak hanya berupa teks atau gambar, namun juga video serta musik.

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia belum banyak dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/*software* yang bersifat *open source*. Salah satu

perangkat lunak yang digunakan adalah *Kvisoft Flipbook Maker* yang merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet (Sugianto,2013).

E-modul *flipbook* ini memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran antara lain yaitu siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media, dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi, sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri, siswa tidak jenuh membaca materi himpunan ini meskipun dalam bentuk buku karena adanya media *flipbook* ini, dan penggunaan media *flipbook* maker tanpa *online* internet.

Karakter dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Samani dan Hariyanto, 2013).

Karakter dapat dianggap sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia ,lingkungan, dan negara yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat, dan estetika. Oleh karena itu, perlu dicanangkan pendidikan karakter untuk semua tingkat pendidikan.

Dalam pendidikan karakter, menurut Lickona (dalam Muclish, M 2011) menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik (*components of good*

character), yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan moral.

Menurut Funderstanding (dalam Samani dan Hariyanto, 2013) Pendidikan karakter didefinisikan sebagai pendidikan yang mengembangkan karakter mulia (*good character*) dari peserta didik dengan mempraktikkan dan mengajarkan nilai-nilai moral dan pengambilan keputusan yang beradab dalam hubungan dengan sesama manusia maupun dalam hubungan dengan Tuhannya.

Menurut Lickona (dalam Samani dan Hariyanto, 2013) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai upaya yang sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli dan bertindak dengan landasan inti nilai-nilai etis.

Jadi pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Pendidikan karakter juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan *pendidikan*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan inkuiri. Menurut Sanjaya (2006) mendefinisikan inkuiri sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan kepada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan sehingga dapat mengembangkan proses mental meliputi rasa ingin tahu, berpikir kritis, penyelidikan, dan pemecahan masalah.

Model pembelajaran inkuiri dipercaya dapat mengembangkan sikap ilmiah dan mewujudkan pembelajaran aktif sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Pendekatan inkuiri adalah suatu pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan kepada siswa bagaimana cara meneliti suatu pembelajaran atau pertanyaan fakta-fakta. Pembelajaran inkuiri memerlukan lingkungan kelas dimana dimana siswa merasa bebas untuk berkarya, berpendapat, membuat kesimpulan dan dugaan. Kondisi seperti itu perlu karena keberhasilan pembelajaran bergantung pada kondisi pemikiran siswa.

Pendekatan inkuiri sangat cocok jika digabungkan dengan pendekatan saintifik karena pendekatan saintifik sendiri yaitu untuk memberi pemahaman kepada peserta didik untuk mengetahui, memahami, mempraktikkan apa yang sedang terjadi secara ilmiah.

Oleh karena itu seperti yang dikatakan Sudarwan (dalam Musfifiqon dan Murdyansyah, 2015) proses pembelajaran agar peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber melalui mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta untuk sebuah mata pelajaran. Nah, dari pengertian tersebut diharapkan siswa bisa memahami materi sistem ekskresi pada manusia dengan pendekatan inkuiri.

Berdasarkan kelebihan e-modul *flipbook* ini yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul**

***Flipbook* Biologi Berorientasi Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Inkuiri Pada Materi Sistem Ekskresi untuk SMA/MA”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat identifikasi masalah sebagai berikut ini.

1. Kurangnya minat siswa dalam membaca bahan ajar.
2. Pada saat proses belajar berlangsung sebagian dari siswa tidak menanggapi pertanyaan dalam pembelajaran dengan semestinya.
3. Siswa kurang terbentuknya motivasi belajar dan partisipasi dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.
4. Siswa hanya diberikan bahan ajar yang kurang menarik oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah belum tersedianya e-modul *flipbook* biologi bernuansa pendidikan karakter dengan pendekatan inkuiri pada materi sistem ekskresi untuk siswa SMA / MA Padang yang valid dan praktis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas e-modul *flipbook* biologi bernuansa pendidikan karakter dengan pendekatan inkuiri pada materi sistem ekskresi untuk siswa SMA / MA?

2. Bagaimana praktikalitas e-modul *flipbook* biologi bernuansa pendidikan karakter dengan pendekatan inkuiri pada materi sistem ekskresi untuk siswa SMA / MA?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan e-modul *flipbook* biologi bernuansa pendidikan karakter dengan pendekatan inkuiri pada materi sistem ekskresi untuk siswa SMA / MA yang valid.
2. Menghasilkan e-modul *flipbook* biologi bernuansa pendidikan karakter dengan pendekatan inkuiri pada materi sistem ekskresi untuk siswa SMA / MA yang praktis.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan e-modul *flipbook* biologi bernuansa pendidikan karakter dengan pendekatan inkuiri pada materi sistem ekskresi untuk siswa SMA/MA dapat bermanfaat untuk pihak-pihak berikut ini:

1. Bagi guru, sebagai bahan ajar yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, sebagai sumber bahan belajar untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran biologi serta menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter di kehidupan sehari-hari.
3. Bagi peneliti dalam pendidikan, sebagai dasar untuk memunculkan masalah atau ide baru dalam penelitian yang relevan.

4. Peneliti lain, sebagai sumber rujukan dan informasi ilmiah bagi peneliti selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan modul yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah

1. Modul yang dikembangkan berisikan KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah yakni kurikulum 2013.
2. Modul yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Flipbook* di bantu aplikasi *Adobe Photoshop, Microsoft word dan Pdf*. Font yang digunakan *New roman* dengan ukuran 12-18 menyesuaikan dengan tampilan pada e-modul dan pada *Kvisoft Flipbook Maker* kita dapat menambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4. Sedangkan keluaran atau *output* dari *software* ini dapat berupa HTML, EXE, ZIP, dan APP. Output TI Flash membalik buku sebagai format HTML yang memungkinkan kalian untuk mengupload ke *website* untuk dilihat secara online. Keluaran atau *output* sebagai berdiri sendiri EXE untuk pengiriman CD. Paket itu sebagai format ZIP untuk email cepat. Dan *output* berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain.
3. Nilai-nilai karakter terdapat pada shape dengan warna putih dan biru.

1.8 Definisi Operasional

1. Validasi merupakan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan oleh validator.
2. Praktilitas merupakan penilaian terhadap tingkat kepraktisan dan keterpakaian modul yang digunakan.
3. Nilai-nilai karakter seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan lain-lain.