

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad 21 ditandai dengan berkembang pesatnya teknologi dan informasi. Abad 21 merupakan abad terjadinya proses transformasi dalam berbagai hal, diantaranya pekerjaan, hidup bermasyarakat dan pendidikan (Wijaya, 2016). Perkembangan teknologi dan informasi di abad 21 ini memberikan pengaruh besar khususnya bagi dunia pendidikan (Simanjuntak et al., 2020). Teknologi dan informasi dapat digunakan dalam memfasilitasi perkembangan pendidikan (Divayana, 2016; Sugiharni, 2018). Penggunaan teknologi dan informasi seperti media digital sudah semakin banyak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena teknologi media digital dapat membantu dan memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran (Hasanah, 2015). Paramita (2018) memaparkan bahwa penggunaan variasi strategi, media, sumber belajar pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pendidikan terutama dalam pembuatan sumber belajar (Rahim et al., 2019). Salah satu inovasi bahan ajar berbasis media digital yang dapat dikembangkan adalah modul elektronik (*e-modul*) (Rahim et al., 2019).

E-modul merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak (Sugihartini & Jayanta, 2018). Menurut Suarsana & Mahayukti (2013) memaparkan bahwa kelebihan *e-modul* dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif, dapat memuat gambar, audio, video dan animasi. Selain itu, *e-modul* memungkinkan untuk dilengkapi tes/kuis formatif yang dapat memberikan umpan balik secara otomatis.

Penelitian Sugihartini & Jayanta (2018) memaparkan bahwa pengembangan *e-modul* dapat dipadukan dengan model pembelajaran *Learning Cycle 3E (LC)*.

Model pembelajaran *Learning Cycle 3E* dikembangkan oleh Karplus pada tahun 1977 (Purwoko, 2009). Model Pembelajaran *Learning Cycle 3E* adalah suatu model pembelajaran yang terdiri dari 3 tahapan yaitu: 1) eksplorasi (*exploration*) bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. 2) menjelaskan (*Explanation*) proses menuju keseimbangan antara konsep-konsep yang telah dimiliki pembelajar dengan konsep-konsep baru yang dipelajari melalui kegiatan yang membutuhkan daya nalar seperti menelaah sumber pustaka dan berdiskusi. 3) memperluas (*Elaboration/extension*) pembelajar diajak menerapkan pemahaman konsepnya melalui kegiatan seperti problem solving. Penerapan konsep dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar (Fitriyani et al., 2016). Menurut Hadiwijaya (2015) untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, materi-materi IPA yang bersifat abstrak ini dapat dikemas dalam bentuk media berupa bahan ajar yang mengacu pada fase-fase model pembelajaran *learning cycle 3E*, yaitu media pembelajaran seperti *book creator*.

Book creator adalah aplikasi yang dirancang untuk membuat sebuah buku atraktif, dimana peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan *e-modul* yang memuat model *learning cycle 3E*. Selain *e-modul*, *book creator* juga berisikan teks materi, animasi, gambar berwarna, audio, video dan lembar evaluasi sehingga peserta didik dapat membaca dan melihat secara langsung objek-objek yang berkaitan dengan materi IPA yang akan dipelajari (Darlen & Lukman, 2015).

Media pembelajaran *book creator* ini tidak hanya digunakan di sekolah ataupun di kelas melainkan bisa digunakan dimana saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru IPA di SMPN 4 Sumenep diperoleh bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru memanfaatkan beberapa media yaitu, carta, video dan media sosial. Media yang sering digunakan yaitu video, dimana guru hanya mengirimkan video tanpa penjelasan lebih lanjut sehingga peserta didik akan merasa bosan dan merasa bisa belajar sendiri di rumah. Guru juga mengatakan bahwa belum terlalu mahir dalam menggunakan teknologi dan juga karena faktor usia sehingga kurangnya waktu dalam membuat video pembelajaran yang efektif dan menarik, selain media video guru juga memanfaatkan buku LKS, dimana buku yang digunakan masih kurang efektif karena keterbatasan dalam penggunaannya. Menurut Sukiyasa & Sukoco, (2013) untuk meningkatkan efektivitas penerapan media pembelajaran guru dituntut mampu meningkatkan keterampilan yang dimiliki dalam menguasai media pembelajaran. Hasanah & Rodi'ah (2021) memaparkan bahwa guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Menurut Solihudin (2018) media pembelajaran *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* sangat tepat digunakan sebagai salah satu alternatif solusi dari sumber belajar yang terintegrasi dengan berbagai kelebihan elektronik dalam pengemasan konten materi dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan bantuan jaringan internet (*website*) dan juga dapat membangun suasana yang menyenangkan dan lebih termotivasi untuk melakukan pembelajaran karena

terangsangnya ide dan pikiran yang muncul apalagi menggunakan media yang sering dipakai yaitu media audio visual (Tafonao, 2018).

Hasanah & Rodi'ah (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa bahan ajar berbentuk *book creator* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang berguna, karena dengan uraian materi dan tampilannya dikemas sesuai dengan perkembangan kognitif dan gaya belajar peserta didik. Kelebihan dari *book creator* sendiri, dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di masa pembelajaran *online* maupun *offline*, selain itu bahan ajar *book creator* mudah dibagikan oleh guru kepada peserta didik melalui *smartphone* secara langsung. Peserta didik dapat belajar secara aktif menggunakan bahan ajar *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator*. *E-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* ini terjadi pengintegrasian multimedia ke dalam sebuah buku digital yang bersifat interaktif dan cocok digunakan pada materi pembelajaran IPA.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu diadakan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar, dalam hal ini peneliti bermaksud meneliti tentang "***E-modul* model *learning cycle* 3E Berbasis *Book Creator* Materi Sistem Pernapasan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah penerapan *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
3. Bagaimana respon guru terhadap pengembangan *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini ialah :

1. Untuk mengetahui produk hasil pengembangan *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui validitas *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik setelah menerapkan *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

4. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini berupa *e-modul* model *learning cycle* 3E yang disajikan dalam bentuk *book creator*. Adapun uraian produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dalam bentuk *link/website*
2. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* pada materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Produk *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* pada materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dimana di dalamnya terdapat kegiatan belajar peserta didik yang menarik (berupa teks, gambar, audio dan video).
4. Sajian produk *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik meliputi *cover*, kata pengantar, daftar isi, ringkasan materi, *exploration*, *explanation*, *elaboration* rangkuman, aplikasi konsep, evaluasi dan daftar pustaka.
5. *E-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dijalankan secara *online* di *hp* dan *laptop*.
6. Produk *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dihasilkan dapat

digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar mandiri di rumah.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan *e-modul* model *learning cycle* 3E berbasis *book creator* materi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dapat memberikan pengalaman belajar dan menjadikan solusi dari permasalahan pada proses pembelajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

1.6 Definisi Istilah

1. *E-modul*

E-modul adalah buku elektronik, dimana bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil dan disajikan ke dalam format elektronik (berisi teks, gambar animasi, audio, dan video) (Sugianto et al., 2013).

2. Model pembelajaran *learning cycle* 3E

Learning cycle 3E merupakan suatu model pembelajaran yang terdiri dari 3 tahapan yang membantu peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri secara bermakna melalui proses belajar mengajar (Fitriyani et al., 2016).

3. *Book Creator*

Book creator adalah “*tool*” sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif. *Book Creator* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat buku berbasis *e-modul* model *learning cycle* 3E. *Book creator* juga memiliki empat domain yang dapat mendukung segala aspek dalam pendidikan (Puspitasari et al., 2020).

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah daya dorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam dan juga dari luar individu sehingga meningkatkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi memuat usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi memuat adanya keinginan yang menggerakkan, mengaktifkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada individu, jadi dapat dikatakan bahwa motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik akan semakin meningkat (Andriani & Rasto, 2019).

