

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Helmawati (2019:30). Fungsi dari pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dari itulah, upaya fungsi pendidikan diatas pemerintah dan pihak-pihak terkait melakukan upaya-upaya dengan mengadakan perubahan dalam dunia pendidikan supaya pendidikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Kemajuan perkembangan ilmu dan teknologi (IPTEK) menuntut guru untuk menemukan cara baru dalam memperbaiki kualitas, produktivitas, dan efisiensi dalam pembelajaran. Uno (2011, 60) menyimpulkan “kemajuan teknologi informasi yang dimanfaatkan guru sebagai pusat informasi untuk siswa agar siswa dapat mandiri dalam meningkatkan ilmunya. Salah satunya yaitu dengan mengubah penyajian bahan ajar, yang semula buku cetak atau menggunakan LKS, lalu mencoba menggunakan modul yang dikemas dalam bentuk format digital (e-modul).

Modul elektronik ialah sebuah bentuk modul secara *digitalize* dan dikemas dengan lebih interaktif. “E-Modul merupakan suatu pengembangan teknologi dalam pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan kemampuan komputer serta

perangkat informasi lainnya seperti multimedia dan internet” (Ghunadharna, 2011:6). Menurut Zulfianda, dkk (2016: 10) menyimpulkan “modul elektronik (e-modul) ialah media pembelajaran (modul) yang menggunakan komputer dalam menampilkan teks, gambar, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran”. E-Modul memadukan antara teks, gambar bergerak, dan warna dalam penyajiannya, dan e-modul juga memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul cetak ataupun LKS lainnya yaitu secara tampilan dan penggunaannya dapat digunakan pada komputer, laptop, tablet dan *handphone*.

Pada paradigma baru pendidikan, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk merubah perilaku siswa, tetapi membentuk karakter dan sikap mental profesional yang berorientasi pada *global mindset*, dan untuk fokus pembelajarannya yaitu bagaimana mempelajari cara belajar (*learning how to learn*) dan bukan semata mempelajari substansi mata pelajaran. “Pendekatan, strategi dan metode pembelajaran adalah mengacu pada konsep *konstruktivisme* yang mendorong dan menghargai usaha belajar siswa dengan proses *inkuiri & discovery learning*” (Nurdyansyah dan Fahyumi F. E : 18). “Pembelajaran Inkuiri adalah suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu” (Nurlaela, dkk ,2019:77). Jadi pada saat pembelajaran siswa tidak lagi dipaksa untuk belajar dengan gaya atau cara tertentu, mereka dikembangkan untuk menjadi pembelajar yang kreatif dan produktif. Anam khoirul (2015:12) Titik tekan utama pada pembelajaran berbasis inkuiri tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered instruction*), tetapi pada pengembangan nalar kritis siswa (*student- centered approach*).

Abad 21 menuntut manusia untuk memiliki keterampilan (*skill*) salah satunya adalah keterampilan berpikir kreatif (Widia dkk, 2020:3). Seseorang

dalam mengembangkan kemampuan dan untuk memperoleh pengetahuan dalam mengembangkan usaha mereka dan menemukan hal-hal baru didalam hidupnya perlu adanya kemampuan untuk berpikir kreatif. “Berpikir kreatif adalah aktivitas berpikir agar muncul kreativitas pada siswa, atau berpikir untuk menghasilkan hal baru bagi dirinya” (Syifa, N., dan Hufri, 2018:98). Mukhtar (2015) menyimpulkan “kreativitas seseorang ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti kebiasaan berpikir, sikap, pembawaan, atau kepribadian, kecakapan dalam memecahkan masalah” oleh karena itu dengan kebiasaan dalam berpikir kreatif, seseorang dapat meningkatkan dan menghasilkan kreativitas yang ada pada dirinya.

Banyak hal yang berubah di era revolusi industri 4.0 ini. Perkembangan zaman yang semakin maju dibidang IPTEK terutama dalam bidang teknologi membuat *skill* ini wajib dimiliki oleh setiap orang. Hampir semua jenis pekerjaan membutuhkan kemampuan untuk mengoperasikan *microsoft* dengan baik. Namun bukan hanya dapat mengoperasikan *microsoft word* saja, akan tetapi siswa harus belajar membuat desain diaplikasi seperti *CorelDraw*. Gapra²⁷ (2020: 4) “CorelDraw adalah salah satu *software* desain grafis yang sangat terkenal dan CorelDraw juga termasuk salah satu aplikasi untuk mengelolah gambar berbasis vektor”. Berbagai fasilitas yang tersedia untuk mendesain dapat memudahkan para pengguna untuk memanfaatkannya. Sebagai pengelola vektor, CorelDraw sering digunakan untuk membuat gambar seperti kartun, logo, ilustrasi, dan sebagainya.

Adapun Sekolah merupakan pusat pembelajaran bagi siswa. Semua orang yakin guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Tugas guru dalam pembelajaran tidak terbatas pada penyampaian informasi kepada peserta didik. Sesuai kemajuan dan tuntutan zaman, guru harus

memiliki kemampuan untuk memahami siswa dengan berbagai keunikannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Dalam hal ini, guru harus mampu membuat persiapan seperti: TIK, bahan ajar, penilaian, strategi pembelajaran untuk menghadapi tantangan-tantangan pembelajaran seiring perkembangan zaman.

Sekolah Raudlatul Ulum merupakan salah satu pusat pembelajaran yang letaknya berada di Dusun Biyan Kapedi. Disekolah ini juga sudah memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup lengkap yang dapat menunjang kebutuhan dalam pembelajaran contohnya dalam segi teknologi, bahan ajar yang dipakai, dsb. Dan peserta didik sekolah Raudlatul Ulum ini juga mampu bersaing dengan sekolah-sekolah lain ketika ada kegiatan perlombaan antar sekolah.

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru pengajar TIK yaitu Ust.Akhmad Mufti Adlan, S.Kom beliau mengatakan bahwa mata pelajaran TIK merupakan pelajaran yang bermuatan lokal yang masih dipakai serta diajarkan di sekolah Raudlatul Ulum. Dan materi CorelDraw ini merupakan materi paling dianggap sulit untuk dipelajari atau dipahami oleh siswa karena keterbatasan waktu jam pelajaran yang sedikit. Adapun media pembelajaran yang dipakai pada mata pelajaran TIK yaitu berupa LKS dan menggunakan referensi dari internet, dan untuk LKS yang dipakai ini belum mampu membuat siswa dapat menguasai pelajaran TIK dan belum mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik terutama pada materi mengenal program CorelDraw. Dan metode yang dipakai guru ketika sedang mengajar yaitu metode ceramah dan praktik. Dari hasil permasalahan yang sedang terjadi, maka solusi yang dapat diberikan yaitu dengan memberikan tambahan penggunaan bahan ajar yang semula berupa LKS dan pemakaian referensi dari internet, yaitu dengan menggunakan e-modul.

Menurut Laili dkk (2019:309) mengatakan “bahwa e-modul memiliki peran penting dalam pembelajaran, pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan e-modul karena dapat membantu siswa dalam yang mengalami kesulitan dalam belajar”. Salah satunya yaitu dengan e-modul berbasis inkuiri untuk meningkatkan berpikir kreatif. Penggunaan e-modul ini nantinya digunakan dalam model pembelajaran inkuiri.

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Syifa, N., dan Hufri (2018:98) yang berjudul “Pengaruh Bahan Ajar Fisika Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Momentum, Impuls dan Getaran Harmonik Sederhana Kelas X SMAN 8 Padang” bahwa pencapaian kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah. Salah satu penyebab dari rendahnya tingkat berpikir kreatif siswa dikarenakan bahan ajar yang digunakan masih belum mendukung untuk mengembangkan tingkat berpikir kreatif siswa. Sehingga nilai yang didapatkan oleh siswa juga rendah. Dan permasalahan tersebut dapat diatasi yaitu dengan menggunakan bahan ajar, salah satunya yaitu bahan ajar berbasis inkuiri.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Gevi dan Andromeda (2019: 59) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Laju Reaksi Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegrasi *Virtual Laboratory* untuk SMA / MA” berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul laju reaksi berbasis inkuiri terbimbing terintegrasi *virtual laboratory* untuk SMA mempunyai tingkat kevalidan dan kepraktisan yang sangat tinggi.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ulandari, N., dkk, (2019:228) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras” bahwa untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang efektif yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam belajar adalah model pembelajaran inkuiri.

Penelitian Selanjutnya yang dilakukan oleh Widia dkk, (2020: 5) yang berjudul “Berpikir Kreatif Merupakan Bagian Terpenting Dalam Meningkatkan Life Skills Di Era Industri 4.0” bahwa berdasarkan hasil kajian literatur dan tinjauan penelitian terdahulu, sangatlah jelas bahwa model inkuiri bisa melatih keterampilan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar dalam bentuk e-modul berbasis inkuiri pada materi mengenal program CorelDraw X4. Dengan demikian bahan ajar berupa e-modul berbasis inkuiri ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII SMA Raudlatul Ulum dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan pengembangan e-modul berbasis inkuiri pada materi mengenal program coreldraw x4 untuk siswa kelas XII SMA?
2. Bagaimana efektifitas e-modul berbasis inkuiri untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penelitian pengembangan bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan e-modul berbasis inkuiri pada materi mengenal program coreldraw x4 untuk siswa kelas XII SMA
2. Untuk mengetahui efektifitas implementasi e-modul berbasis inkuiri dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa pada materi coreldraw x4

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.

Dalam penelitian ini e-modul disajikan dalam bentuk link dan file exe. Link tersebut dapat diakses kapan saja oleh siswa, dan file tersebut dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan ajar tambahan pada saat pembelajaran . sehingga dengan mudah dibawa kemana-mana. Kondisi yang diharapkan dari e-modul ini dapat membantu siswa kelas XII SMA Raudlatul Ulum dalam belajar serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada materi mengenal program *CorelDraw X4*. Dalam pengembangan e-modul ini terdapat banyak sekali referensi yang dapat digunakan akan tetapi belum dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun sebuah produk pengembangan e-modul dapat diakses atau digunakan di komputer, laptop, tablet, atau bahkan *smartphone*. Akan tetapi e-modul ini dapat diakses dan digunakan pada komputer yang telah memiliki program-program dalam membuat media e-modul tersebut.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan e-modul ini diharapkan dapat membantu guru dalam pemberian bahan ajar yang semula berupa LKS dan masih belum dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa. Maka dengan pengembangan bahan ajar

berupa e-modul berbasis inkuiri dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas XII SMA Raudlatul Ulum pada materi mengenal program coreldraw x4.

G. Defini Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Pengembangan adalah proses mengembangkan sesuatu dengan mengacu pada beberapa hal yaitu seperti bisnis, komputer, dan ilmu social.
3. E-Modul merupakan bentuk modul secara digital dan dikemas dengan lebih interaktif.
4. Pembelajaran Inkuiri adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu(benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.
5. Berpikir kreatif merupakan kegiatan mental untuk menemukan suatu kombinasi yang belum dikenal sebelumnya. Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru .