

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sebagai peran yang penting untuk manusia dan digunakan agar mendapatkan pengetahuan dan wawasan untuk meningkatkan derajat manusia. Pendidikan didapatkan dari beberapa proses, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan perguruan tinggi. Pengetahuan yang didapatkan dari pendidikan berguna di kehidupan di masa depan. Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia sekaligus untuk memajukan bangsa melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia (Azkiya *et al.*, 2022)

Pembelajaran IPA di sekolah, guru sering menggunakan metode ceramah dan kemudian akan dilanjutkan dengan mengerjakan tes yang diberikan. Penggunaan metode ceramah membuat lebih cepat bosan sehingga bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Sering juga dijumpai guru dalam pembelajaran menggunakan buku ajar berupa buku paket yang sudah tersedia, sedangkan yang digunakan siswa hanya buku cetak yang disekolah dalam proses belajar (Susanti *et al.*, 2020). Pada saat wawancara guru IPA di sekolah SMP ISLAM Sekaran bahan ajar yang pakai ialah buku paket IPA, laboratorim IPA dan LCD. kurang penggunaan bahan ajar ini siswa terkadang kurang aktif pada saat pembelajaran. Pada proses pembelajaran terdapat beberapa materi yang membutuhkan bahajar seperti ekologi. Materi ekologi merupakan materi pembelajaran sains dan menggunakan contoh yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Bio *et al.*, 2022). Materi ekologi penting untuk diajarkan kepada siswa karena bisa membuat siswa menjadi pribadi yang lebih peduli pada lingkungan sekitar, bertanggung jawab kepada kehidupan agar mencapai perilaku ramah lingkungan.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membuat siswa bisa aktif dalam pembelajaran sehingga tidak mudah bosan. Siswa dapat menerima materi yang diajarkan dengan mudah apabila media pembelajaran yang dipilih tepat. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sagala *et al* (2023) penggunaan media pembelajaran bisa membuat siswa menjadi lebih aktif. Penyampaian informasi dari guru kepada siswa dapat dilakukan menggunakan media pembelajaran (Sagala *et al.*, 2023). Media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran (Susanti *et al.*, 2020). Hasil wawancara dengan guru IPA menunjukkan bahwa perlu adanya media yang dapat membuat siswa lebih aktif serta penggunaan media digital akan membuat siswa tertarik dalam pembelajaran. Proses pembelajaran belum menggunakan media digital.

*E-module* ialah salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan di proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi melalui pembelajaran digital berupa *e-module* (Listia & Andromeda, 2022). *E-module* yaitu media pembelajaran yang telah disusun secara matematis dalam satuan pembelajaran (Listia & Andromeda, 2022). *E-module* adalah media pembelajaran yang bisa digunakan menggunakan komputer ataupun *handphone*. *E-module* dapat membantu guru saat proses pembelajaran karena dapat melengkapi bahan ajar. *E-module* dapat membantu guru saat materi Pelajaran dijelaskan. Dengan *e-module* pembelajaran bisa efektif karena bisa membantu dalam kesulitan belajar (Laili, 2019). Keunggulan media pembelajaran *e-module*, antara lain lebih praktis, ekonomis, ringan dan bisa dibawa kemanapun karena *e-module* juga bisa digunakan melalui android (Situmorang *et al.*, 2020). Pendekatan kontekstual juga dapat digunakan untuk pengembangan *e-module* karena pendekatan kontekstual,

kehidupan sehari-hari siswa bisa dikaitkan dengan materi. Pendekatan kontekstual dapat dikaitkan dengan situasi nyata disekitar sekolah (SMP ISLAM Sekaran), salah satunya keberadaan makhluk hidup dapat dipelajari dan dapat dengan pembelajaran IPA di sekolah, khususnya materi ekologi. Siswa dapat belajar secara langsung mengenai materi ekologi dengan melihat beberapa tumbuhan dan hewan, diantaranya tentang materi jaring-jaring makanan. Pendekatan kontekstual ialah model pendekatan menghubungkan materi yang diterima dengan keadaan di dunia nyata sehingga bisa mengaitkan hubungan pengetahuan dengan penerapan dalam kehidupan siswa (Febriana & Sakti, 2021) sehingga dalam pembelajaran siswa bisa lebih aktif

Penggunaan media pembelajaran bisa membantu guru agar meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selain berpikir kritis, kolaboratif dan komukatif, keterampilan yng penting untuk dipelajari ialah berpikir kreatif. Berpikir kreatif dibutuhkan di kehidupan manusia agar menciptakan inovasi baru sebagai solusi atas permasalahan yang ada. Salah satu keterampilan yang perlu untuk siswa miliki pada era abad 21 yaitu kemampuan berpikir kreatif. Pendidikan merupakan komponen penting yang diutamakan karena bertujuan mempersiapkan siswa agar bisa menghadapi masalah di masa depan. Siswa dan guru menjadi unsur penting didalam sistem pembelajaran. Berpikir Tingkat tinggi harus dimiliki oleh sumber daya manusia seperti berpikir kreatif. Siswa diharuskan bisa mendeskripsikan isi Pelajaran dan dapat memecahkan permasalahan yang ada. Materi yang membahas tentang penedidikan fenomena alam atau proses penemuan dinamakan IPA. IPA juga tidak hanya terkait konsep, teori dan kumpulan objek. Untuk mempelajari dan memahami kejadian dialam dibutuhkan

keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini dilakukan dalam Upaya guru agar memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran berlangsung (Qomariyah *et al.*, 2021). Berpikir kreatif digunakan mendapatkan gagasan baru di kehidupan sehari-hari. sehingga, menghadapi era revolusi industri 4.0 perlu kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran. Adanya keterampilan berpikir kreatif diharapkan bisa memberikan gagasan baru dalam pembelajaran yang didasarkan dari pemahaman yang diterima sebagai solusi permasalahan yang ada dengan sudut pandang yang berbeda (Winata *et al.*, 2020).

keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini dilakukan dalam Upaya guru agar memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran berlangsung (Qomariyah *et al.*, 2021). Berpikir kreatif digunakan mendapatkan gagasan baru di kehidupan sehari-hari. sehingga, menghadapi era revolusi industri 4.0 perlu kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran. Adanya keterampilan berpikir kreatif diharapkan bisa memberikan gagasan baru dalam pembelajaran yang didasarkan dari pemahaman yang diterima sebagai solusi permasalahan yang ada dengan sudut pandang yang berbeda (Winata *et al.*, 2020)..

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *e-module* dengan judul “Pengembangan *E-module* Berbasis Kontekstual Pada Materi Ekologi Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa”

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Guru masih mempergunakan bahan ajar yang telah tersedia dan tidak melihat karakteristik maupun kebutuhan siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan.

3. Keterampilan berpikir kreatif di sekolah masih belum dioptimalkan dalam pembelajaran.
4. Dibutuhkan media pembelajaran yang bisa menghubungkan materi dengan kehidupan siswa

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan *e-module* berbasis kontekstual materi ekologi yang dikembangkan dalam melatih keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Bagaimana respon siswa terhadap *e-module* berbasis kontekstual materi ekologi yang dikembangkan dalam melatih keterampilan berpikir kreatif siswa.
3. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penggunaan *e-module* berbasis kontekstual materi ekologi

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk:

1. Mengetahui kevalidan *e-module* berbasis kontekstual materi ekologi yang dikembangkan dalam melatih keterampilan berpikir kreatif siswa
2. Mengetahui respon siswa terhadap *e-module* berbasis kontekstual materi ekologi yang dikembangkan dalam melatih keterampilan berpikir kreatif siswa
3. Mengetahui kemampuan berfikir kreatif siswa setelah penggunaan *e-module* berbasis kontekstual materi ekologi

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang diharapkan:

1. Media pembelajaran dikembangkan layak dipakai sebagai media saat proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan serta dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
2. Dapat menambah wawasan guru mengenai media pembelajaran yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran.
3. Menjadi sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar agar menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk pengembangan berupa media pembelajaran *e-module* berbasis kontekstual materi ekologi yaitu:

1. Sasaran untuk produk yang dikembangkan yaitu siswa SMP kelas VII.
2. Produk dikembangkan sesuai materi pelajaran IPA SMP Kelas VII yaitu materi Ekologi dan keanekaragaman hayati.
3. Produk berupa *e-module* berisi materi ekologi yang dikaitkan dengan kehidupan siswa sehari-hari, didesain dengan warna menarik, dan dilengkapi dengan gambar dan permainan.
4. *E-module* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF*
5. *E-module* berisikan soal dengan idekator berpikir kreatif
6. *E-module* dikembangkan dengan komponen pendekatan kontekstual
7. *E-module* dapat diakses menggunakan handphone android mapun iphone, dan semua jenis laptop.

#### **G. Definisi Istilah**

Untuk mencegah kesalahpahaman pada penafsiran istilah pada penelitian ini, maka perlu definisi dalam istilah yang digunakan, antara lain:

1. *E-module*

*E-module* yaitu modul dengan penggunaan elektronik yang bisa diakses menggunakan *computer* ataupun *handphone*. Di dalam *e-module* terdapat teks berupa materi, animasi, gambar, dan juga video. *E-module* bisa juga diartikan sebagai media pembelajaran yang bisa membantu siswa untuk mengetahui kemampuan belajar siswa (Laili, 2019). Penggunaan *E-module* tidak terbatas oleh tempat dan waktu, dikarenakan dapat menyesuaikan kemampuan siswa dalam penggunaan *e-module*. *E-module* yaitu pengembangan modul cetak menjadi modul dalam bentuk digital (Azkiya *et al.*, 2022).

## 2. Kontekstual

Kontekstual yaitu pembelajaran yang berkaitan dengan keadaan di kehidupan siswa dan bisa membantu siswa dalam mengaitkan pengetahuan yang telah didapatkan dan dapat membantu siwa menerapkannya dalam kehidupan siswa (Ilyas & Liu, 2020). Kontekstual yaitu pendekatan yang dapat membantu guru untuk menghubungkan materi dengan kehidupan siswa dan digunakan untuk mendukung siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan masyarakat maupun keluarga (Hasudungan, 2022). Kontekstual ialah konsep belajar yang bisa membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan siswa dan juga dapat mendukung siswa membuat sebuah hubungan dari pengetahuan yang dimiliki dan pengaplikasiannya (Ariyanto *et al.*, 2020).

## 3. Ekologi

Materi ekologi yaitu materi pembelajaran yang didalamnya berkaitan dengan kehidupan siswa dan juga mempelajari tentang keterkaitan antara organisme dengan lingkungan (Bio *et al.*, 2022). Interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungan hidup merupakan ilmu ekologi. Kata ekologi terdiri dari dua

kata yang, ialah *oikos* (habitat) dan *logos* (ilmu). Ekologi yaitu sebagai ilmu yang menjelaskan interaksi antara makhluk hidup satu dengan makhluk hidup lainnya dan lingkungannya. Didalam ekologi, makhluk hidup dengan lingkungannya merupakan kesatuan (Darmayani *et al.*, 2021).

#### 4. Berpikir kreatif

Berpikir kreatif yaitu proses yang sangat menarik karena dapat membuat hal yang baru tetapi tetap pada materi yang telah dipelajari (Sari & Montessori, 2021). Berfikir kreatif yaitu kemampuan berfikir tingkat tinggi yang merupakan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan atau ide untuk menyelesaikan suatu masalah dan dapat menemukan ide yang baru yang belum ada (Anditiasari *et al.*, 2021). Indikator dalam keterampilan berpikir kreatif ada 4, yaitu berpikir lancar, keluwesan, keaslian, dan merinci (Herdiawan *et al.*, 2019).