

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah wadah dalam proses belajar dan mengajar yang terjadi interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental seseorang sehingga dapat tumbuh dengan memiliki kepribadian yang mandiri. Menurut Dangu (2022), pendidikan adalah satu proses, teknik dan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki tujuan untuk memberi pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang kepada orang lain melalui prosedur secara sistematis dan terorganisir yang dapat berlangsung dalam jangka waktu yang relatif lama. Pendidikan sangat berpengaruh dengan kemajuan teknologi.

Di era modern seperti sekarang, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan pesat. Dengan adanya IPTEK dapat menyebabkan institusi pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan zaman, karena pada saat sekarang ini lebih banyak menggunakan komputer atau *smartphone* di hampir semua proses pembelajaran yang lebih tinggi. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang bisa mewujudkan pembelajaran agar lebih efektif. Alat yang digunakan dalam pembelajaran tersebut digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Melihat kondisi dan potensi yang ada di SMA, baik siswa yang menginginkan bahan ajar yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang menarik. Namun guru masih kesulitan dalam membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Sehingga dengan adanya kemajuan TIK pada saat ini dapat dimanfaatkan dalam

bidang pendidikan yaitu dengan mengembangkan pembelajaran yang berbasis elektronik. Terdapat beberapa jenis bahan ajar elektronik yang dapat digunakan guru pada saat pembelajaran, yaitu seperti Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*), *Electronic book* (*e-Book*), Modul Elektronik (*e-Modul*), *Electronic Handout* (*e-Handout*) dan *Electronic Magazine* (*e-Majalah*). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membuat proses pembelajaran yang lebih menarik dan dapat digunakan untuk menyalurkan ilmu serta dapat merangsang ilmu dan perhatian peserta didik, supaya peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

e-Modul dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. Modul elektronik hampir sama dengan buku elektronik. Namun perbedaannya hanya terletak pada isi keduanya.

Bahan ajar adalah sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Bahan ajar harus menarik, selain itu peserta didik lebih tertarik mengaitkan materi dengan kehidupan dilingkungan sekitar pada bahan ajar yang dibuat. Bahan ajar memuat materi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai oleh peserta didik. Menurut Kosasih (2021), bahan ajar harus memberikan pengetahuan dan informasi secara sistematis dan terprogram karena peserta didik cenderung lebih menyukai sistem pembelajaran dengan menggunakan sumber yang variatif.

Berdasarkan beberapa bahan ajar elektronik seperti Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*), *Electronic book* (*e-Book*), Modul Elektronik (*e-*

Modul), *Electronic Handout (e-Handout)* dan *Electronic Magazine (e-Majalah)*. Maka guru dapat menggunakan *e-modul* dalam kegiatan proses pembelajaran. Modul elektronik adalah modul yang berbentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti *smartphone* atau laptop.

Kewirausahaan merupakan salah satu ilmu yang mengkaji mengenai pengembangan dan pembangunan semangat kreativitas yang memiliki sifat berani menanggung resiko terhadap pekerjaan yang dilakukan demi mewujudkan hasil karyanya. jadi kewirausahaan adalah suatu ilmu yang dapat menciptakan suatu ide yang baru dan memiliki sifat berani menanggung resiko dalam mengorbankan waktu, biaya dan juga tenaga agar dapat terwujudnya ide yang telah diharapkan (Fahmi, 2013).

Pendekatan *Chemo-Enterpreneurship* merupakan suatu pendekatan kimia yang bersifat kontekstual yang mengaitkan dengan objek nyata atau fenomena yang berada disekitar kehidupan manusia. Dengan demikian, siswa dapat mempelajari mengenai proses pengolahan suatu bahan menjadi suatu produk yang bermanfaat dan memiliki nilai ekonomi serta dapat meningkatkan semangat siswa untuk berwirausaha (Supartono, dkk. 2009). *e-modul* berorientasi *Chemo-Enterpreneurship* dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan berpikir kritis siswa dan dapat meningkatkan minat wirausaha siswa.

Pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan memanfaatkan bahan ajar yang variatif. Hal tersebut sesuai dengan prinsip CEP (*Chemo-Enterpreneurship*), yaitu konsep pembelajaran kimia harus yang menarik dan menyenangkan. Modul elektronik dapat dimanfaatkan dalam membantu proses pembelajaran lebih menarik karena dapat menyisipkan gambar maupun video

didalamnya. Inovasi yang dirancang tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami materi karena terdapat petunjuk belajar dan pemahaman konsep secara runtut.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMAN 7 Kota Jambi diperoleh bahwa guru sangat setuju jika dikembangkan *e-modul*. Hal tersebut dikarenakan terdapat banyak kendala yang dihadapi dalam menerapkan kurikulum Merdeka dan kesulitan guru dalam menerapkan kurikulum Merdeka disekolah yang masih minim informasi serta media pembelajaran seperti modul ajar dan modul yang diperlukan. Modul yang diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar memudahkan siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis bermaksud melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “**Pengembangan *e-Modul* Proyek Berorientasi *Chemo-Enterpreneurship* Pada Materi Sistem Koloid Untuk Siswa Fase F**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diangkat suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan *e-modul* Proyek Berbasis *Chemo-Enterpreneurship* pada Materi System Koloid Berorientasi Kreativitas Siswa?
2. Bagaimana kelayakan secara konseptual *e-modul* Proyek Berbasis *Chemo-Enterpreneurship* pada Materi System Koloid Berorientasi Kreativitas Siswa yang dikembangkan?

3. Bagaimana penilaian guru terhadap *e-Modul Proyek Berbasis Chemo-Enterpreneurship* pada Materi System Koloid Berorientasi Kreativitas Siswa yang dikembangkan?
4. Bagaimana respon siswa terhadap *e-Modul Proyek Berbasis Chemo-Enterpreneurship* pada Materi System Koloid Berorientasi Kreativitas Siswa yang dikembangkan?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *e-modul Proyek Berbasis Chemo-Enterpreneurship* pada Materi System Koloid Berorientasi Kreativitas Siswa
2. Untuk mengetahui kelayakan secara konseptual *e-Modul Proyek Berbasis Chemo-Enterpreneurship* Pada Materi Sistem Koloid Berorientasi Kreativitas Siswa Fase F
3. Untuk mengetahui penilaian guru terhadap *e-Modul Proyek Berbasis Chemo-Enterpreneurship* Pada Materi Sistem Koloid Berorientasi Kreativitas Siswa Fase F
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap *e-Modul Proyek Berbasis Chemo-Enterpreneurship* Pada Materi Sistem Koloid Berorientasi Kreativitas Siswa Fase F

1.4 Batasan Pengembangan

Supaya penelitian ini dapat terpusat dan terarah, maka peneliti memberi batasan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan *e-modul* dilaksanakan di SMAN 7 Kota Jambi
2. Pengembangan *e-modul* menggunakan model desain pengembangan Lee and Owens
3. Tahap uji coba hanya dilakukan dengan uji coba kelompok kecil

1.5 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dalam mengembangkan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *Canva Design* dan *FlipHTML5*
2. Bagi guru, dengan tersedianya *e-modul* berorientasi pada *Chemo-Entrepreneurship* dapat membantu dalam proses pembelajaran
3. Bagi siswa, dapat mempermudah siswa dalam memahami materi system koloid yang diajarkan.
4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

1.6 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk dari pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *e-modul* berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* didesain dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *FlipHTML5*
2. *e-modul* berorientasi *Chemo-Entrepreneurship* memuat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta kegiatan dalam pembuatan produk *Chemo-Entrepreneurship* dan materi sistem koloid
3. *e-Modul* memuat materi dengan tampilan teks, video, gambar dan soal evaluasi.