

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, bidang teknologi & ilmu pengetahuan berkembang pesat. Kemajuan ini bermanfaat di semua bidang, termasuk bidang pendidikan (Software et al., 2014). Adanya perkembangan teknologi di bidang Pendidikan menjadi salah satu unsur yang dapat mendukung proses pembelajaran (Rahmawati et al., 2019). Hal ini dibuktikan dengan munculnya berbagai aplikasi atau sumber belajar yang dirancang untuk mempermudah proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi menjadikan guru dan siswa semakin mudah mendapatkan informasi dan pengetahuan secara cepat melalui internet (Ratminingsih dalam Yanti, 2020). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa perkembangan teknologi sangat membantu siswa dalam melakukan proses belajar. Belajar merupakan kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan. Selain itu, belajar adalah tindakan siklus dan merupakan komponen yang sangat mendasar dalam menyelesaikan jenis dan tingkat pendidikan, ketercapaian tujuan pendidikan ditentukan dari kemajuan cara belajar siswa (Jihad dan Abdul, 2012).

Bahan ajar adalah Materi yang ditampilkan berupa alat pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menyampaikan substansi pembelajaran. Menampilkan materi mengambil bagian penting dalam pengalaman pendidikan. Ini membantu pendidik dalam memberikan pembelajaran dan siswa terbantu dalam mempelajari

dan memahami materi yang guru terangkan.

Dimasa sekarang ini, masyarakat lebih suka mendapatkan informasi melalui media elektronik yang dipandang lebih praktis dan efisien waktu. Sama halnya dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan media elektronik selama proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menghemat waktu, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel. Hal tersebut juga mendorong munculnya bahan ajar elektronik.

Menurut Prastowo (2011), modul adalah bahan ajar yang sifatnya sistematis dengan memakai bahasa mudah dimengerti sehingga siswa bisa melakukan proses pembelajaran secara mandiri dengan bimbingan dari pendidik. Agar siswa tidak bosan mempelajari modul yang konvensional berbentuk buku teks atau buku cetak, maka diperkukan modifikasi dengan inovasi modul yang diakses memakai media elektronik, yang sering disebut *electronic modul* (Florentina Turnip & Karyono, 2021). *Electronic modul* merupakan inovasi bahan ajar yang bisa diakses memakai media elektronik android & komputer. Selain itu, pada e-modul berisi srangkaian kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Kemendikbud (2017), e-modul ialah salah satu bahan ajar yang bisa menjembatani siswa agar bisa belajar mandiri, hal ini dikarenakan didalamnya berisikan animasi, video, serta audio berbentuk elektronik dan dikaitkan dengan link; dengan demikian pembelajaran jadi semakin interaktif. Berbagai aplikasi dalam pembuatan e-modul ini diantaranya *Macromedia Flash Profesional*, *Microsoft Publisher*, *Kvisoft Flipbook Maker*, dan *sigil* (Syafitri et al., 2019). E-modul memuat tentang kuis/tes formatif dengan memberikan umpan balik secara instan & otomatis (Sugihartini et al., 2017).

Matematika termasuk pengetahuan penting karena dapat membangkitkan siswa untuk berpikir kritis, logis, kreatif, dan bersikap positif (Suherman, 2001). Matematika adalah ilmu dasar yang penting dalam fondasi teknologi dan pengetahuan modern. Selain itu, matematika membekali orang dengan keterampilan tingkat lanjut dalam abstraksi, analisis masalah, dan penalaran logika (Sudrajat, 2008). Matematika di pandangan siswa dianggap sebagai pelajaran yang membutuhkan banyak latihan yang monoton dan menyebabkan kebosanan siswa. Hal ini tentunya memengaruhi minat belajar siswa.

Aritmatika sosial adalah materi untuk siswa kelas VII yang didalamnya berisi tentang harga penjualan, pembelian, profit, loss, bunga, bruto, diskon, pajak, netto, dan tara yang nantinya berguna di hari esok. Namun pada kenyataannya, sering kali siswa merasa susah dalam memecahkan masalah tersebut, sehingga perlu dilakukannya penelitian lebih lanjut (Dila & Zanthly, 2020). Terdapat beberapa kesulitan siswa dalam memahami aritmatika sosial, antara lain: (1) Aspek bahasa, siswa mengalami kesulitan mengerjakan soal dan belum mampu menceritakan kembali soal tersebut; (2) Aspek prasyarat, siswa belum memahami konsep dan menjadikan ia bingung memakai rumus yang harus digunakan; (3) Aspek terapan, perhitungan yang dilakukan siswa masih salah, dan tidak memberi jawaban. Permasalahan tersebut dikarenakan siswa belum memahami materi (Ratna Dila & Sylviana Zanthly, 2020).

Minat belajar merupakan pendorong dari dalam diri siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajarnya. Jika seorang siswa ingin mendapatkan nilai terbaik atau bersaing dengan siswa lain untuk belajar, maka minat belajarnya akan meningkat. Minat belajar dapat dibangun melalui ditetapkannya tujuan

pembelajaran yang berfokus atas kemampuan serta bakat siswa (Lestari, 2015). Minat belajar siswa dipengaruhi dari faktor keluarga serta faktor sekolah. Faktor sekolah salah satunya ialah sarana prasarana dalam pembelajaran yang mencakup ruang belajar serta gedung sekolah (Safitri & Nurmayanti, 2018).

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti ke guru matematika kelas VII di MTsN Karangasem. Guru Matematika di MTsN Karangasem masih menjadikan buku paket dijadikan bahan ajar yang utama proses pembelajaran. Buku paket yang sekolah sediakan tidak sebanding dengan jumlah siswa, dimana jumlah buku paket yang tersedia lebih sedikit dibandingkan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran. Selain itu, minat belajar siswa pada pelajaran matematika tergolong rendah yang tampak dari pernyataan guru yang mengatakan bahwa suasana pembelajaran di kelas cenderung pasif dan ketika guru memberikan tugas, hanya sedikit siswa yang mengumpulkan tugasnya tepat waktu.

Berdasarkan masalah yang telah diamati, maka diperlukan e-modul Interaktif, dimana dengan adanya e-modul interaktif ini semua siswa dapat mengaksesnya dengan mudah melalui *smartphone* masing-masing, selain itu karakteristik dari e-modul interaktif yang berbeda dengan buku elektronik lainnya yang biasanya hanya berisi materi dan soal-soal yang umumnya disajikan dalam format pdf. Namun e-modul interaktif ini nantinya akan disajikan dengan format *flipbook* yang akan memberikan kesan membaca buku seperti biasa dan berisikan beberapa fitur seperti penjelasan materi berupa tulisan dan berupa video pembelajaran yang dapat diputar langsung tanpa harus mengakses melalui *link* lainnya. Selain itu, terdapat juga fitur kuis interaktif, dan e-modul interaktif ini nantinya akan disajikan dengan dilengkapi gambar-gambar pendukung materi yang

dijelaskan sehingga lebih mudah di pahami dan tidak terkesan monoton hanya berupa tulisan dan angka saja.

Terdapat penelitian sebelumnya mengenai pengembangan e-modul yang menyangkut materi aritmatika sosial dilakukan oleh lutfia anisa (2021), diperoleh e-modul yang layak digunakan dalam pembelajaran aritmatika sosial serta memperoleh respon yang positif dari siswa. Berdasarkan penelitian A'izul Istiqomah, dkk (2021) yang menghasilkan e-modul yang terkategori valid, efektif serta praktis demi meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan E-modul pada pembelajaran aritmatika sosial ini perlu dilakukan agar siswa memperoleh pengalaman baru saat pembelajaran yang biasanya hanya terpaku pada buku paket saja, diharapkan dengan diberlakukannya pembelajaran menggunakan e-modul diharapkan menjadikan minat belajar siswa meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus penelitian ini yaitu “Pengembangan E-modul Interaktif pada Pembelajaran Aritmatika Sosial Kelas VII untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MTsN Karangasem.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dirumuskan masalah berikut.

- 1) Bagaimana karakteristik E-modul Interaktif pada pembelajaran Aritmatika Sosial kelas VII untuk meningkatkan minat belajar siswa di MTsN Karangasem?
- 2) Bagaimana validitas, kepraktisan, serta efektifitas dari E-modul Interaktif pada pembelajaran Aritmatika Sosial kelas VII untuk meningkatkan minat belajar siswa di MTsN Karangasem?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1) Mengetahui karakteristik E-modul Interaktif pada pembelajaran Aritmatika Sosial kelas VII untuk meningkatkan minat belajar siswa di MTsN Karangasem?
- 2) Mengetahui validitas, kepraktisan, serta efektifitas dari E-modul Interaktif pada pembelajaran Aritmatika Sosial kelas VII untuk meningkatkan minat belajar siswa di MTsN Karangasem?

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat-manfaat berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan pengetahuan, yaitu sebagai berikut :

- a) Dapat memberikan sumbangan inovasi dan kontribusi untuk menyelesaikan masalah dalam kegiatan pembelajaran dengan cara melakukan pengembangan e-modul interaktif pada pembelajaran Aritmatika Sosial kelas VII untuk meningkatkan minat belajar pada siswa MTsN Karangasem.
- b) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran lewat pemenuhan dan inovasi bahan ajar yang dikolaborasikan dengan model pembelajaran.
- c) Dapat menjadi landasan teoritik pentingnya menyediakan bahan ajar yang lengkap dan mudah dimengerti.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Diharapkan e-modul yang dihasilkan bisa membantu siswa memahami konsep khususnya yang ada di materi yang berkaitan dengan Aritmatika Sosial

b) Bagi Guru

Diharapkan e-modul yang dihasilkan dapat menunjang dan memberikan gambaran serta wawasan mengenai penggunaan sumber belajar yang dikolaborasikan dengan model dan media pembelajaran inovatif sehingga guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan efisien.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan e-modul yang dihasilkan bisa digunakan sekolah sebagai referensi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, khususnya di materi Aritmatika Sosial.

1.5 Penjelasan Istilah

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, diperlukan penjelasan atas beberapa istilah untuk memperjelas definisi dan menyamakan persepsi diantara pembaca dan peneliti, adapun beberapa istilah tersebut antara lain:

1) E-Modul

Electronic modul adalah bentuk penyajian bahan ajar dengan format elektronik yang diakses dengan memakai media elektronik seperti android atau komputer. Selain itu, e-modul atau buku elektronik ini memuat kegiatan-kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

2) E-Modul Interaktif

E-module interaktif didefinisikan sebagai modul yang menggabungkan dua atau lebih teks interaktif, grafik, audio, video, atau animasi untuk menggerakkan perintah dan membangun hubungan antara modul dan penggunaannya. Oleh karena itu, dengan mengintegrasikan modul elektronik interaktif ke pembelajaran, siswa bisa menyetujui untuk berpartisipasi aktif saat pembelajaran. Selain itu, tampilan multimedia interaktif ini memberikan siswa fleksibilitas yang lebih besar dalam memilih, mensintesis, dan menyempurnakan pengetahuan yang ingin mereka pelajari dan peroleh. (Aprileny Hutahaean et al., n.d.).

3) Pengembangan E-Modul

Pengembangan e-modul merupakan suatu proses merancang yang dilakukan guna menghasilkan suatu produk atau bahan ajar efektif serta valid. E-Modul ialah bahan ajar yang diakses memakai perangkat *smartphone* atau komputer. E-modul menjadi salah satu bukti dari perkembangan teknologi untuk memperbarui buku kertas tradisional.

4) Validitas E-Modul

E-modul yang telah dirancang harus terlebih dahulu dicek validitasnya agar dapat dikatakan layak untuk digunakan. Peneliti meminta pendapat ahli di bidang yang sesuai. Kelayakan dari bahan ajar yang dikembangkan bisa diketahui berdasarkan penilaian ahli di lembaran validasi.

5) Kepraktisan E-Modul

Selain validitas, e-modul yang dirancang harus juga perlu dicek kepraktisannya agar dapat dikatakan layak dan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti meminta pendapat dari guru matematika dan siswa yang ada di MTsN Karangasem.

6) Efektivitas E-Modul

Setelah diterapkan dalam proses pembelajaran, e-modul yang dirancang dicek apakah efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa atau tidak. Peneliti meminta pendapat dari beberapa siswa MTsN Karangasem.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1.6.1 Nama Produk

Produk hasil penelitian ini yaitu “E-modul Interaktif pada pembelajaran Aritmatika Sosial Kelas VII guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MTsN Karangasem”

1.6.2 Konten Produk

Konten yang terdapat pada produk mengacu materi Aritmatika Sosial yang ditujukan bagi kelas VII yang membahas mengenai kerugian, keuntungan, bunga tunggal, serta pembahasan terkait neto, bruto dan tara.

1.6.3 Karakteristik Produk

E-modul yang disajikan dengan materi dan dengan gaya penyajian yang beragam, dengan demikian diharapkan bisa menjadikan siswa berminat untuk belajar. Tampilan akhir e-modul berupa *flipbook* yang dikembangkan melalui *software* Canva dan Premium *Flipbuilder*. Visualisasi e-modul didesain dengan perpaduan warna yang serasi. Konten dalam e-modul akan disajikan dan diatur sedemikian rupa agar terlihat menarik. Pada e-modul materi akan disajikan dengan dilengkapi gambar dan video yang relevan

terhadap topik yang dibahas serta terdapat beberapa pertanyaan/quiz yang bersifat interaktif di tengah-tengah materi yang dipaparkan, dimana siswa dapat menjawab langsung pertanyaan tersebut dan mengetahui jawabannya benar atau salah. Permasalahan yang disajikan pada e-modul interaktif ini akan memuat permasalahan Aritmatika Sosial di keseharian.

