

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran ialah bentuk interaksi edukatif, yakni interaksi yang bernilai pendidikan dan dengan sadar menaruh tujuan untuk merubah perilaku dan perbuatan seseorang (Afrilianto, 2012:193). Menurut Wardhani pada dasarnya pembelajaran matematika itu ialah sebuah kegiatan mempelajari suatu hal yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa dan bisa memiliki keahlian mengkonstruksi pengetahuan baru agar yang melakukan pembelajaran matematika itu memiliki penguasaan yang meningkat terhadap materi matematika (Mawaddah & Maryanti, 2016:76).

Pembelajaran matematika saat ini sangat membutuhkan seorang pendidik yang mempunyai dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya. Namun terdapat suatu masalah yang dihadapi dalam pendidikan di negara kita, masalah tersebut ialah kurangnya pembelajaran mandiri pada siswa saat berada di rumah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika, salah satunya siswa memerlukan pengalaman dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika. Agar siswa dapat mengalami sendiri bagaimana menyelesaikan masalah itu sendiri (Zulfikar & Tamrin, 2019:194).

Ketika masa pandemi virus corona berkembang di seluruh dunia termasuk negara Indonesia, hal ini memunculkan sebuah kondisi dimana perubahan di segala bidang, salah satunya bidang pendidikan. Pemerintah secara resmi memberikan kondisi pandemik sebagai bencana nasional yang dikeluarkan oleh presiden republik Indonesia yaitu keputusan pada tanggal 13 april 2020 nomor 12 tahun 2020 tentang penetapan bencana nonalam penyebaran covid 19 sebagai bencana nasional. Hal ini membuat perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan di semua sektor. Dinegara Indonesia membuat langkah untuk mengantisipasi penularan virus corona dengan jalan mengisolasi mandiri, *social and physical distancing* hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB).

Keadaan ini mewajibkan warga negaranya untuk tetap *stay at home*, bekerja, beribadah dan bagi para siswa belajar di rumah.

Dengan dikeluarkannya surat edaran no.4 tahun 2020 dari menteri pendidikan dan kebudayaan menganjurkan seluruh kegiatan di instansi pendidikan harus menjaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan dari rumah masing masing. Sehingga kegiatan belajar mengajar pendidikan formal maupun non formal dialihkan secara *online* atau dalam jaringan (*daring*). Hal ini mengakibatkan semua unsur terkait harus paham teknologi, jika tidak maka akan mengalami ketinggalan. Oleh sebab itu, semua sistem pendidikan pun mulai mencari inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar secara *daring*. Pembelajaran jarak jauh atau proses belajar dari rumah dalam jaringan dijadikan solusi yang paling tepat. Hal ini merupakan tantangan baru untuk semua pihak yang terkait semua jenjang pendidikan. Supaya kegiatan belajar mengajar tetap aktif meskipun diliburkannya sekolah. Hal ini berakibat hampir 2 milyar peserta didik diharuskan belajar dirumah dengan berbagai masalah yang dihadapi. Selain tuntutan kurikulum, yang menjadi pusat perhatian adalah keselamatan dan kesehatan peserta didik, guru (pendidik) dan juga semua pelaku pendidikan lainnya.

Dalam masa pandemik seperti ini dibutuhkan modul-modul pembelajaran yang bisa di akses dari rumah, modul pembelajaran yang sering dipakai dalam bentuk buku sebenarnya sudah cukup untuk menunjang pembelajaran di sekolah, akan tetapi akan lebih efektif lagi apabila siswa maupun pendidik dapat mengakses modul pembelajaran dimanapun dan kapanpun, maka dari itu modul dalam bentuk elektronik sepertinya sangat efektif dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan di rumah, sehingga peserta didik dapat mengakses modul elektronik di rumah, tanpa harus meminjam buku pada perpustakaan sekolah.

Dalam pembuatan modul pembelajaran *online* ada beberapa program yang dapat di gunakan untuk membuat e-Modul, diantaranya program sigil, flip html 5, anyflip, 3D pageflip, flip book maker, flip pdf,

dan canva. Jika dilihat dari segi kualitas, efektif, dan tampilan, program canva adalah program yang lebih baik dibanding dengan yang lain. Dalam pembuatan e-Modul menggunakan program canva kita dapat memasukkan gambar, audio (suara), video, ataupun link youtube. Sehingga dalam penerapannya e-Modul yang telah di buat dapat mempermudah peserta didik untuk mempelajari dan memahami materi yang diberikan.

Pada peserta didik tingkat SMP, materi yang dipelajari di kelas 8 semester genap antara lain Teorema Pythagoras, lingkaran, bangun ruang sisi datar, dan statistika. Melalui pembicaraan dengan beberapa peserta didik yang duduk di kelas VIII dengan sekolah yang berbeda menggunakan model pembelajaran *online* atau dalam jaringan (*daring*), peserta didik merasa kurang paham dengan penjelasan para guru. Dengan alasan tersebut penulis ingin mengembangkan e-Modul matematika pada materi yang telah diajarkan tersebut.

Peneliti memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran e-Modul matematika dengan menggunakan aplikasi canva yang dapat mendukung mandiri siswa dalam belajar dan dapat berkompetisi dalam mata pelajaran matematika, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah mandiri, interaktif dan juga menyenangkan. Selain itu, e-Modul ini diharapkan dapat membantu siswa agar dapat memahami materi dengan lebih baik dalam pelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, diperlukan pengembangan e-Modul matematika yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, penulis mengajukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan e-Modul Statistika Menggunakan Aplikasi Canva.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, adapun rumusan masalah yang didapat adalah sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimanakah proses pengembangan e-Modul statistika menggunakan aplikasi canva ?

1.2.2 Bagaimanakah hasil pengembangan e-Modul statistika menggunakan aplikasi canva?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1 Mengembangkan e-Modul pembelajaran statistika pada materi Statistika menggunakan aplikasi canva

1.3.2 Untuk mengetahui hasil dari pengembangan e-Modul pembelajaran statistika menggunakan aplikasi canva pada materi *Statistika*

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa elektronik modul matematika pada bab *statistika* menggunakan canva ini ialah e-Modul yang berguna sebagai pedoman, ataupun bisa sebagai bahan ajar yang digunakan untuk menambah pemahaman siswa dalam mempelajari pelajaran matematika terutama bab *statistika*. e-Modul ini memuat materi dan latihan soal pada bab *statistika* yang menggunakan aplikasi canva.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan ini ialah :

1.5.1 Bagi guru, diharapkan bisa memberi motivasi dan kreatifitas dalam mengembangkan e-Modul pembelajaran statistika menggunakan aplikasi canva.

1.5.2 Bagi siswa, e-Modul yang di hasilkan dapat menjadi tambahan sumber belajar yang bermanfaat. Sehingga siswa (peserta didik) lebih mudah untuk memahami dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi *Statistika* yang ada di kehidupan sehari- hari.

1.5.3 Bagi peneliti, e-Modul yang dihasilkan bisa jadi tambahan sumber yang dapat dikembangkan lagi pada saat menjadi guru matematika.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berupa e-Modul matematika yang menggunakan aplikasi canva pada sub bab *Statistika*. Dengan e-Modul ini, peserta didik atau siswa akan disajikan pembahasan materi dalam bentuk visual. Dengan e-Modul ini diharapkan dapat menambah kekreatifan, keaktifan, kesistematian dan keefektifan siswa dalam mempelajari pelajaran matematika khususnya pada bab statistika dan sub bab ataupun bab- bab yang lain umumnya.

Peneliti mengharapkan melalui e-Modul ini bisa menambah pemahaman siswa dalam mempelajari pelajaran matematika.

Produk penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan, antara lain :

- a. Pembahasan e-Modul ini hanya pada bab *Statistika* saja.
- b. Produk yang dikembangkan berupa e-Modul yang menggunakan aplikasi canva

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan dalam menafsirkan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini, penulis menetapkan beberapa definisi operasional :

- a. Elektronik modul (e-Modul) ialah media pembelajaran untuk siswa yang di rancang secara sistematis, efektif, aktif, kreatif yang dapat digunakan menggunakan media elektronik dan bisa diakses menggunakan internet.
- b. Pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika merupakan sebuah proses interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar (guru), maupun siswa dengan guru. Pembelajaran matematika bagi para siswa

merupakan sebuah bentuk pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam pembelajaran.

c. Bahan ajar

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis atau terurut. Bahan ajar inilah yang digunakan oleh guru dan siswa yang bersifat unik dan spesifik.

d. Modul dan e-Modul

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dipelajari secara mandiri oleh siswa. Sedangkan e-Modul atau elektronik modul merupakan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk elektronik seperti *smartphone* atau Computer.

