

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa penelitian menjelaskan bahwa pendidikan mempunyai peran strategis untuk mempersiapkan generasi masa depan. Peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan dalam aspek pendidikan dilakukan melalui berbagai jenis reformasi (Anjarsari *et al.*, 2020). Jenis reformasi dalam aspek pendidikan di antaranya reformasi sarana dan prasarana pendidikan, inovasi pembelajaran dan kurikulum. Beberapa pendidikan telah melakukan pergantian terhadap penerapan kurikulum di sekolah. Perubahan kurikulum diperlukan karena kurikulum akan selalu merespon perkembangan kehidupan, baik perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan sosial budaya, maupun perkembangan politik. Perubahan kurikulum tidak lepas dari perkembangan era digital. Era digitalisasi saat ini menjadi salah satu tolak ukur munculnya kurikulum merdeka belajar (Manalu *et al.*, 2022). Kurikulum merdeka belajar bertujuan untuk memudahkan siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang fleksibel (Meiliza *et al.*, 2023).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan semua orang untuk mengembangkan potensi dirinya. Potensi yang ada pada diri seseorang akan semakin berkembang jika seseorang dapat menyadari betapa pentingnya belajar. Pelajaran yang mempunyai peran penting pada kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan pelajaran yang harus dipelajari siswa pada semua tingkatan pendidikan. Ada beberapa siswa yang menganggap bahwa pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit serta kurang menyenangkan. Proses pembelajaran matematika di tingkat dasar akan membahas konsep dan materi matematika dasar yang akan membantu siswa membawa materi matematika mereka ke tingkat yang lebih lanjut (Permatasari, 2021). Apabila siswa pada tingkat awal sudah tidak memiliki ketertarikan pada pelajaran matematika maka siswa tersebut akan kesulitan pada jenjang selanjutnya. Jika siswa yang merasa

kesulitan terus-menerus dengan pelajaran matematika akan membawa dampak buruk kepada minat belajarnya, sehingga siswa akan malas untuk belajar matematika. Padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran (Ramadhani & Muhroji, 2022). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum merdeka. Salah satu tujuan mempelajari matematika dalam kurikulum merdeka belajar yaitu untuk membantu siswa mengembangkan dan memahami pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis dan mengaplikasikannya secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam meningkatkan minat belajar matematika pada kehidupan sehari-hari.

Guru merupakan sebuah titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru merupakan komponen pendidikan yang berinteraksi langsung dengan siswa. Seorang guru tidak hanya menyampaikan pelajaran, namun juga memberikan dorongan kepada siswa. Jadi, salah satu hal penting yang harus dilakukan agar pembelajaran berhasil adalah dengan meningkatkan minat belajar siswa (Zulfikar & Tamrin, 2019).

Pembelajaran berbasis kontekstual pada pelajaran matematika dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif karena dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, membantu guru menjelaskan materi-materi abstrak dan membantu siswa memahami materi serta menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata, sehingga akan memudahkan siswa maupun guru dalam menjalankan tugasnya (Sukarini & Manuaba, 2021). Pembelajaran berdasarkan pada pengalaman serta masalah di kehidupan sehari-hari akan mudah dipahami siswa. Pembelajaran matematika bisa dimulai dari permasalahan yang sesuai dengan situasi dan lingkungan siswa. Suatu pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata dapat disebut dengan pendekatan kontekstual.

Pembelajaran pendekatan kontekstual merupakan suatu pembelajaran yang cocok dengan otak untuk menghubungkan konten akademik dengan konteks kehidupan nyata sehari-hari dan menghasilkan makna. Pembelajaran kontekstual dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan sesuai kondisi

dan keinginan siswa (Sukarini & Manuaba, 2021). Pada pembelajaran berbasis kontekstual, guru berperan sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat diketahui bahwa kemampuan belajar siswa yang satu dengan siswa lainnya berbeda-beda. Hal tersebut menyebabkan tidak terlayannya semua siswa sesuai dengan kebutuhannya, sehingga dalam mewadahi kebutuhan siswa yang berbeda-beda tersebut dapat menggunakan strategi pembelajaran secara mandiri yaitu dengan menggunakan modul pembelajaran.

Pada perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong perpaduan antar teknologi komputer dan teknologi cetak dalam menyajikan pembelajaran. Modul pembelajaran berbasis cetak dapat diubah ke bentuk elektronik yang dikenal dengan istilah e-modul. Dapat disimpulkan e-modul merupakan suatu bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang tersusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam bentuk elektronik.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan PLP II di SMP Negeri 7 Kuningan untuk mendapatkan analisa kebutuhan, dimulai dengan wawancara kepada beberapa guru matematika. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa pada proses pembelajaran beliau belum pernah menggunakan media pembelajaran elektronik. Beliau biasanya menggunakan metode ceramah, diskusi secara individu maupun kelompok dan bahkan langsung memberikan soal agar siswa berusaha memahami materi. Beliau juga mengatakan jika siswa diberikan soal hanya beberapa siswa yang mengerjakan soal tersebut dengan serius, banyak siswa yang tidak mau mengerjakan bahkan hanya menunggu jawaban dari temannya. Sumber belajar yang digunakan masih berupa buku cetak dan di SMP Negeri 7 Kuningan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Adapun kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu siswa yang kurang konsentrasi dalam belajar, perilaku dan daya serap siswa yang beragam, sehingga membuat hasil belajar siswa kurang maksimal. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam belajar matematika yaitu kurangnya konsep dasar, kurang aktifnya siswa dalam proses belajar, kurang minat belajar siswa

pada pelajaran matematika dan kurang optimalnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Guru juga mengungkapkan bahwa jika hanya menggunakan media pembelajaran cetak membuat suasana di kelas kurang hidup dan seringkali siswa merasa jenuh, sedangkan untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik siswa atau memanfaatkan TIK guru belum bisa memfasilitasinya. Rendahnya perilaku belajar siswa dan beragamnya gaya belajar siswa merupakan masalah utama dalam proses pembelajaran, sehingga perlunya inovasi dalam pembelajaran matematika untuk membangkitkan minat belajar siswa.

Kesulitan juga dialami siswa dalam memahami soal cerita dan menyelesaikannya, seperti yang diketahui bahwa soal cerita sering dijumpai pada materi persamaan linear satu variabel. Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kesalahan yaitu: kurang teliti, tidak mampu membaca soal, tidak memahami masalah, dan tidak mampu melakukan prosedur atau langkah-langkah yang akan digunakan untuk menyelesaikan (Dewi & Kartini, 2021). Solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu untuk meminimalkan kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal persamaan linear satu variabel adalah siswa perlu mendapatkan penguatan mengenai pengetahuan tentang simbol-simbol atau istilah matematik, siswa perlu diberikan penjelasan menggunakan alat peraga yang konkret atau nyata, siswa perlu dilatih untuk memahami masalah dalam soal secara menyeluruh, siswa perlu dibiasakan untuk menyelesaikan soal cerita secara sistematis dan jelas. Kesulitan siswa dalam belajar matematika merupakan adanya hambatan dari faktor internal maupun eksternal yang dapat memperlambat proses pembelajaran bagi siswa yang mengalaminya. Faktor internal yaitu berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya minat dan motivasi siswa saat pembelajaran matematika dan faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa, seperti metode guru yang tidak menarik bagi siswa (Nabillah & Abadi, 2019).

Setelah melakukan wawancara, peneliti memberikan kuesioner kepada kelas VII B sebanyak 40 siswa terkait pelajaran matematika. Diperoleh data dari hasil kuesioner dengan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Pertanyaan pertama tentang ada atau tidaknya buku pegangan siswa seperti buku cetak. Diperoleh hasil dari pertanyaannya “Apakah anda memiliki buku pegangan seperti buku cetak?” adalah 9,7% menjawab Ya dan 90,3% dengan jawaban Tidak. Dapat disimpulkan bahwa siswa dominan tidak memiliki buku pegangan sebagai sumber belajar matematika terutama pada materi persamaan linear satu variabel. Hal ini karena siswa di sekolah tersebut hanya menerima materi dari gurunya saja.
2. Pertanyaan kedua tentang kesulitan siswa dalam memahami materi persamaan linear satu variabel dari buku yang digunakan sebagai sumber belajar disekolah. Hasil dari pertanyaan “Apakah anda mengalami kesulitan pada saat mempelajari materi persamaan linear satu variabel?” adalah 19,4% siswa yang menjawab tidak dan 80,6% siswa yang menjawab Ya. Dapat disimpulkan siswa lebih dominan mengalami kesulitan pada saat mempelajari materi dan mengerjakan soal persamaan linear satu variabel menggunakan buku pegangan yang digunakan oleh sekolah karena kelengkapan suatu materi atau contoh soal dan soal yang disediakan oleh guru tersebut biasanya contoh soal lebih mudah dibandingkan soal yang akan dikerjakan.
3. Pertanyaan ketiga tentang kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita persamaan linear satu variabel dari buku yang digunakan sebagai sumber belajar disekolah. Hasil dari pertanyaan “Apakah anda mengalami kesulitan saat menyelesaikan soal cerita pada materi persamaan linear satu variabel?” adalah 13,9% siswa yang menjawab tidak dan 86,1% siswa yang menjawab Ya. Dapat disimpulkan siswa lebih dominan mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal cerita persamaan linear satu variabel menggunakan buku pegangan yang digunakan oleh sekolah karena kelengkapan suatu materi atau contoh soal dan soal yang disediakan oleh guru tersebut biasanya contoh soal lebih mudah dibandingkan soal yang akan dikerjakan.

4. Pertanyaan keempat tentang kebutuhan bahan ajar alternatif pada materi persamaan linear satu variabel. Diperoleh hasil dari pertanyaan “Apakah anda setuju jika terdapat modul elektronik pada materi persamaan linear satu variabel?” adalah sebanyak 15,3% siswa yang menjawab Tidak dan 84,7% siswa menjawab Ya. Dapat disimpulkan bahwa siswa menginginkan dengan adanya bahan alternatif berupa modul elektronik pada materi persamaan linear satu variabel sebagai media pembelajaran.

Penggunaan e-modul memiliki pengaruh yang baik bagi siswa. E-modul dalam pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa, minat belajar perlu mendapat perhatian secara khusus karena dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. E-modul juga dapat memfasilitasi semua kebutuhan belajar siswa baik siswa yang memiliki pemahaman rendah, sedang dan tinggi karena dengan adanya e-modul dapat membuat siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhannya karena didesain oleh guru dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa (Kurniawan *et al.*, 2020).

Kelebihan e-modul yaitu dapat menampilkan gambar, teks, animasi dan video serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Mutmainnah *et al.*, 2021). Dalam hal ini, peneliti ingin mengembangkan e-modul interaktif (modul elektronik) menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual, dimana nantinya siswa akan memahami materi yang dikaitkan dengan situasi dunia nyata sehingga diharapkan siswa akan lebih mudah memahami konsep pada suatu materi (Agung *et al.*, 2020). Hal itu terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum diberikan e-modul dan setelah diberikan e-modul pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Siagian & Sarwandi, (2021) yang mengembangkan e-modul interaktif dimana materi yang disajikan memuat teks, gambar dan soal di dalamnya menyatakan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan valid dan memudahkan proses pembelajaran baik secara tatap muka maupun daring. Alasan peneliti memilih pengembangan e-modul interaktif sebagai solusi dari beberapa masalah yang terjadi pada pembelajaran matematika, e-modul merupakan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi kemampuan siswa dalam memahami persamaan linear satu

variabel juga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, semangat dan mandiri untuk mendapatkan informasi pembelajaran. Pengembangan media ini sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, namun berbeda dengan pengembangan media pembelajaran e-modul yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu tidak hanya disertai dengan gambar, video, animasi, kuis interaktif dan pembelajaran diferensiasi. Penggunaan e-modul ini tanpa memerlukan perangkat tambahan dalam mengaksesnya dan didesain dengan jelas dan tepat sasaran serta dapat dioperasikan secara langsung. E-modul ini juga mudah digunakan dan dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja asalkan terhubung dengan koneksi internet.

Berdasarkan penjelasan di atas memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika dibutuhkan penunjang pembelajaran yaitu dengan adanya bahan ajar seperti e-modul interaktif pembelajaran. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di antaranya:

1. Siswa masih kesulitan dalam memahami materi persamaan linear satu variabel (PLSV).
2. Kemampuan siswa masih tergolong relatif rendah dalam mengaitkan materi persamaan linear satu variabel (PLSV) dalam kehidupan sehari-hari.
3. Guru belum pernah mengembangkan inovasi-inovasi dalam pembelajaran yaitu berupa e-modul.
4. Bahan ajar yang digunakan masih kurang menarik perhatian dan minat belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Karena adanya keterbatasan pada penulis, baik waktu, tenaga, biaya, serta menghindari ketidakjelasan dan memudahkan dalam melaksanakan penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Pengembangan bahan ajar pada penelitian ini adalah pembuatan modul elektronik atau e-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual.
2. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 7 Kuningan tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII B. Penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) menggunakan e-modul interaktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kevalidan e-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel?
2. Bagaimana usabilitas e-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan e-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas maka tujuan dari pengembangan yaitu:

1. Mengetahui kevalidan e-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel.
2. Mengetahui usabilitas e-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel.
3. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan e-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan e-modul interaktif pembelajaran matematika pada materi persamaan linear satu variabel yang diharapkan oleh peneliti yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi pengetahuan yang dapat meningkatkan mutu pendidikan, dan dapat memberikan informasi tentang prosedur pengembangan e-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi persamaan linear satu variabel.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai pemicu yang dapat mendorong guru untuk mengembangkan serta menerapkan bahan ajar e-modul interaktif matematika berbasis pembelajaran kontekstual.

b. Bagi Guru

E-modul yang merupakan hasil produk dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa pada materi persamaan linear satu variabel dan memotivasi siswa agar lebih kreatif dalam mengembangkan sumber pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Bahan ajar e-modul interaktif ini digunakan siswa agar lebih bersemangat saat proses pembelajaran dan aktif dalam belajar pada materi persamaan linear satu variabel yang membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa secara mandiri.

d. Bagi Peneliti

Peneliti akan menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam mengembangkan kreativitas dalam pengembangan e-modul interaktif matematika yang layak dan menarik, dan nantinya dapat digunakan sebagai bekal menjadi guru di masa yang akan datang.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan e-modul interaktif materi persamaan linear satu variabel adalah sebagai berikut:

1. E-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual yang dihasilkan dapat memfasilitasi siswa dalam belajar matematika pada materi persamaan linear satu variabel.
2. E-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual pada materi persamaan linear satu variabel mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa.

H. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini merupakan bahan ajar berupa e-modul interaktif berbasis pembelajaran kontekstual mengenai materi persamaan linear satu variabel untuk meningkatkan minat belajar siswa. E-modul interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi petunjuk penggunaan modul, kompetensi dan indikator yang akan dicapai, biografi matematikawan, isi materi, latihan-latihan soal, kunci jawaban, daftar pustaka dan glosarium. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah materi persamaan linear satu variabel. Desain e-modul interaktif ini dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih fokus dan senang untuk belajar.