

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar juga terencana dalam mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik mampu secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh sebab itu, perlu adanya rancangan proses pembelajaran yang bermakna dan bermanfaat dalam mewujudkan tujuan pendidikan dengan efektif. Proses pembelajaran tetap harus berlangsung meski mengalami perubahan akibat pandemi *covid-19*.

Pandemi *covid-19* telah merubah paradigma pendidikan dalam proses pembelajaran. Selama masa pandemi *covid-19*, pemerintah menetapkan perubahan dalam proses pembelajaran yakni pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (PJJ). Proses pembelajaran sebelum pandemi *covid-19* dilakukan di sekolah pada ruang kelas secara tatap muka sedangkan selama masa pandemi *covid-19* proses pembelajaran dilakukan di rumah secara *online* atau tidak tatap muka disebut juga pembelajaran dalam jaringan (Daring). Setelah meredanya pandemi *covid-19* pemerintah memberikan kewenangan kepada Pemerintah Daerah untuk dapat melakukan pembelajaran tatap muka terbatas dengan mematuhi standar protokol kesehatan (Tanuwijaya & Tambunan 2021). Pembelajaran tatap muka terbatas

dilakukan di sekolah dengan membatasi jam pembelajaran dan jumlah peserta didik. Seiring berjalannya waktu pemerintah mewajibkan seluruh warga termasuk anak usia sekolah untuk melakukan vaksinasi dalam upaya mencegah penyebaran *covid-19*. Dengan diberikannya vaksinasi diharapkan peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran secara tatap muka (Erita et al., 2022). Dalam mencapai tujuan pendidikan pada pembelajaran saat ini maka proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi disebut juga pembelajaran elektronik (*e-learning*) (Sole & Anggraeni, 2018). Dari hasil penelitian Andri (2017:122-129) menjelaskan bahwa teknologi sangat berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Arifin & Herman (2018:1-12) mengatakan penggunaan *e-learning* dapat melatih siswa untuk mandiri dalam meningkatkan pengetahuan dengan berperan aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Salah satu karakteristik *e-learning* ialah penggunaan bahan ajar bersifat mandiri yang tersimpan dalam perangkat elektronik sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Elyas 2018). Hignasari & Supriadi (2020:206-219) menjelaskan penggunaan *e-learning* dapat membuat kesan menarik pada pelajaran matematika yang sebelumnya dianggap abstrak dan menakutkan. Widyasari (2015:64-81) mengatakan *e-learning* dapat menanamkan konsep matematika baik yang bersifat abstrak maupun konkret. Salah satu konsep matematika yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari ialah

perbandingan. Perbandingan sering dimanfaatkan dalam membandingkan suatu besaran dengan besaran lainnya (Irawati & Setyadi, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru matematika SMPN 16 Tanjungpinang pada Selasa, 05 Oktober 2021 didapatkan bahwa proses pembelajaran secara daring dilakukan dengan memanfaatkan bahan ajar berupa buku paket, modul, ringkasan materi dalam *powerpoint* dan video. Penggunaan bahan ajar berupa buku paket tidak dapat digunakan setiap peserta didik dikarenakan jumlah yang terbatas dan tidak sesuai dengan jumlah peserta didik sehingga peserta didik tidak memiliki pegangan buku dari sekolah. Guru mengatakan dalam pembelajaran matematika secara daring membuat minat peserta didik menurun. Hal ini diduga karena bahan ajar yang digunakan monoton dan terkadang tidak dilengkapi video penjelasan. Guru juga menjelaskan bahwa pemahaman konsep matematika peserta didik menurun seperti pada materi perbandingan dikarenakan materi tersebut memuat banyak teks dan memiliki submateri yang cukup banyak. Penelitian Ishana (2014) dalam Kartiko & Mampouw (2018:1700-1710) menjelaskan bahwa perbandingan merupakan materi yang sulit dipahami peserta didik karena sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku teks. Sejalan dengan penelitian Toha et al (2018:1-10) menjelaskan peserta didik kesulitan memahami makna dalam soal cerita sehingga mereka kesulitan untuk mengubah bentuk soal cerita ke dalam model matematika. Keadaan tersebut dijelaskan dalam penelitian Wibowo & Pratiwi (2018:147) yakni menemukan permasalahan bahwa pada penggunaan bahan ajar yang kurang

menarik, tergolong monoton membuat peserta didik merasa bosan dan membuat materi menjadi sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dari bahan ajar yang digunakan.

Bahan ajar yang biasa guru gunakan dalam menyampaikan materi ialah buku paket. Buku paket sendiri sulit untuk dipahami peserta didik, karena bahasa yang digunakan kurang dapat dimengerti dan tidak menarik (Dewi & Lestari 2020). Bahan ajar lain yang diberikan kepada peserta didik ialah modul. Penggunaan modul dapat membuat peserta didik mampu menemukan sendiri atau menganalisis materi yang diberikan secara kontinu. Namun penggunaan modul cetak cenderung monoton karena hanya memuat teks dan gambar. Herawati & Muhtadi (2018:180-191) menyatakan pembelajaran menggunakan modul cetak yang kurang menarik dapat mempengaruhi minat dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, dan cara yang dapat digunakan agar modul dapat lebih menarik dan diminati peserta didik adalah dengan menciptakan modul berbentuk elektronik yang dapat memuat media gambar, animasi, audio dan juga video. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Turnip et al (2021:485-498) menjelaskan penggunaan e-modul dapat meningkatkan pemahaman konsep dari materi yang disampaikan dengan adanya kemudahan pengoperasian dan penggunaan multimedia pada e-modul sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

E-modul yang menarik ialah dapat memuat media gambar, animasi, audio dan juga video (Herawati & Muhtadi 2018). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan

untuk dapat membuat e-modul ialah *powerpoint-ispring suite 10*. Aplikasi ini dapat memuat media gambar, animasi, audio, video dan juga kuis tanpa menggunakan proses pemrograman dan menghasilkan *output* dalam bentuk html5 yang dapat dijadikan bentuk aplikasi yang dapat diakses secara *offline*.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul menggunakan *powerpoint-ispring suite 10* dengan judul penelitian “Pengembangan E-Modul Menggunakan *Powerpoint-iSpring Suite 10* pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP”

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan e-modul menggunakan *powerpoint-ispring suite 10* pada materi perbandingan kelas VII SMP yang valid dan praktis?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan pengembangan e-modul menggunakan *powerpoint-ispring suite 10* pada materi perbandingan kelas VII SMP yang valid dan praktis.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini yakni:

1. E-modul yang dikembangkan disusun sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP mengenai materi perbandingan.
2. E-modul ini dapat digunakan pada *smartphone* android dengan format .apk.

3. E-modul memuat materi dalam bentuk teks disertai video penjelasan materi, latihan soal, kuis dan pembahasan soal.
4. E-modul memuat kuis yang dapat memberikan *feedback* pada peserta didik.
5. E-modul dapat digunakan dimanapun dan kapanpun secara *offline*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti dan pembaca mengenai pengembangan e-modul menggunakan *Powerpoint-iSpring Suite 10*.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### a) Bagi Pendidik

Hasil pengembangan e-modul menggunakan *powerpoint-ispring suite 10* diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar bagi pendidik dalam menyampaikan materi perbandingan kepada peserta didik.

###### b) Bagi Peserta Didik

E-modul menggunakan *powerpoint-ispring suite 10* diharapkan dapat mempermudah dan menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi perbandingan.

###### c) Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan pengalaman nyata mengenai pengembangan e-modul menggunakan *powerpoint-ispring suite 10*.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diambil beberapa asumsi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pengguna mempunyai *smartphone android* sebagai media untuk menjalankan e-modul.
2. Pengguna mampu menggunakan *smartphone android* dengan baik dan bijak untuk mengakses materi pembelajaran.
3. Pengguna memiliki kapasitas penyimpanan yang memadai pada *smartphone android* sehingga dapat mengunduh e-modul.

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan, yaitu:

1. E-modul ini dapat digunakan hanya pada *smartphone* jenis *android*.
2. E-modul ini hanya memuat materi perbandingan kelas VII SMP.

## G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini ialah proses menghasilkan produk dalam bentuk e-modul menggunakan *powerpoint-ispring suite 10* sebagai alternatif bahan ajar.

## 2. E-modul

E-modul dalam penelitian ini merupakan bahan ajar elektronik yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 3. *Powerpoint-iSpring Suite 10*

*Powerpoint* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi. *Ispring suite 10* merupakan program tambahan pada *powerpoint* yang bertujuan untuk membuat presentasi lebih menarik dengan menambahkan berbagai elemen dan dapat mengubah bentuk *powerpoint* menjadi aplikasi pembelajaran.

## 4. Perbandingan

Perbandingan merupakan kegiatan membandingkan nilai dengan satuan yang sama. ★

## 5. Valid

Valid merupakan suatu standar kualitas yang menunjukkan bahwa suatu produk yang dihasilkan mendapat kriteria layak untuk digunakan. kevalidan e-modul menggunakan *powerpoint-ispring suite 10* ditentukan dari hasil penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa menggunakan lembar validasi.

## 6. Praktis

Praktis merupakan kondisi dimana pengguna dapat menggunakan e-modul dengan mudah tidak terbatas waktu dan tempat. E-modul menggunakan *powerpoint-ispring suite 10* dapat dikatakan praktis jika memenuhi aspek penilaian kepraktisan yang akan diuji oleh pengguna yakni pendidik dan peserta didik.