

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang ataupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia, untuk dapat berkembang secara optimal pendidikan harus terarah dan menyeluruh oleh seluruh generasi bangsa.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka peningkatan mutu pendidikan adalah hal yang sangat penting dan harus dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru di SMK Muhammadiyah Bumiayu bahwa pembelajaran masih menggunakan bahan ajar cetak berupa Buku. Karena bahan ajar cetak tersebut, banyak dari peserta didik yang merasa jenuh dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, padatnya materi yang harus disampaikan dan terbatasnya waktu pembelajaran mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam

memahami materi pelajaran. Untuk itu perlu adanya dukungan bahan ajar yang mampu membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Modul elektronik (e-modul) dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik yang setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Gunadharma, 2011). Modul elektronik (e-modul) merupakan inovasi terbaru dari modul cetak, sehingga modul elektronik ini dapat diakses dengan bantuan komputer yang sudah terintegrasi dengan perangkat lunak yang mendukung pengaksesan e-modul. Kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif, memudahkan dalam navigasi, dapat menampilkan atau memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Muhammad Arsal, 2018).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-Modul merupakan modul interaktif yang memudahkan navigasi, menampilkan gambar, animasi, video, audio, dilengkapi tes/kuis formatif, dan umpan balik. E-Modul dapat digunakan sebagai bahan ajar yang diakses mudah, sehingga dapat dibuka melalui *smartphone*. Salah satu materi matematika di SMK yang dipelajari peserta didik yaitu logika

matematika. Materi ini penting karena dapat meningkatkan kemampuan menganalisis suatu kejadian. Hal ini perlu penalaran yang tinggi agar dapat memahami materi logika matematika.

Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan e-Modul yaitu *flip pdf professional*. *Flip pdf professional* merupakan salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, aplikasi ini bisa disertakan video, gambar, animasi dan masih banyak lagi sehingga proses pembelajaran tidak monoton tulisan saja. Berdasarkan pengamatan peneliti, peserta didik cenderung lebih suka membuka *smartphone* daripada buku cetak dilihat dari sedikitnya peserta didik yang menulis kembali materi yang diberikan dalam buku tulis. Sehingga diperlukan buku digital yang memuat materi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik dengan tampilan yang menarik dan tidak membosankan serta peserta didik tidak perlu menuliskan kembali materi pada buku tulis karena cukup dengan belajar di buku digital peserta didik bisa mudah memahami materi.

Dari pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *online* e-Modul menggunakan *flip pdf professional* pada materi logika matematika untuk peserta didik SMK. Media tersebut menjadi alternatif untuk membantu pembelajaran matematika agar tidak monoton, terkesan menarik dan mudah dipahami.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru diharapkan ada pengembangan ke metode modern.
2. Metode pembelajaran yang monoton.
3. Guru belum menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan e-Modul.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini mendalam, maka permasalahan ini dibatasi oleh:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk e-Modul pada materi Logika Matematika.
2. Prosedur pengembangan e-Modul menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi).
3. *Software* yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran berupa e-Modul adalah *Flip PDF Professional Software*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana pengembangan E-Modul pada materi Logika Matematika berdasarkan kevalidan?

2. Bagaimana pengembangan E-Modul pada materi Logika Matematika berdasarkan kepraktisan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitiannya adalah:

1. Menghasilkan E-Modul yang valid digunakan dalam pembelajaran matematika.
2. Menghasilkan E-Modul yang praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi perkembangan media pembelajaran matematika dan menjadi referensi penelitian pada masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta didik

Memudahkan peserta didik dalam belajar dan penguasaan materi matematika.

- b. Bagi Guru

Produk pengembangan e-Modul ini dijadikan media untuk mendukung pembelajaran matematika dan sumbangan bagi guru matematika.

c. Bagi Sekolah

Produk e-Modul ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Melatih untuk melakukan penelitian dalam bidang pendidikan, menambah pengalaman dan wawasan peneliti untuk mengembangkan E-Modul atau media pembelajaran matematika lainnya baik yang bersifat *online* atau *offline* sebagai bahan ajar yang bisa digunakan di era digital ini.