

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari, karena dipelajari dari taman kanak-kanak bahkan hingga keperguruan tinggi. Matematika juga salah satu mata pelajaran yang menentukan kelulusan seorang peserta didik, jadi setiap peserta didik haruslah dapat menguasai matematika dengan baik.

Matematika dianggap mata pelajaran yang sulit oleh sebagian peserta didik karena terlalu banyak hitungan. Tanpa disadari pada kehidupan sehari-hari kita tidak pernah terlepas dari matematika karena setiap orang pasti memakai unsur-unsur berhitung yang terdapat pada matematika. Melihat pentingnya peranan matematika dalam proses pembelajaran, pendidik harus mampu mencari cara belajar yang efektif.

Untuk menciptakan belajar yang efektif seorang pendidik memerlukan perencanaan sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran. Salah satu hal yang harus direncanakan oleh seorang pendidik adalah media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembuatan media pembelajaran tersebut teknologi informasi sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dengan salah satu kelas VII di SMP 02 Sungai Geringging pada bulan November 2021. Pada saat pembelajaran berlangsung, pendidik jarang menggunakan media dalam pembelajaran dan masih menggunakan bahan ajar yang umum digunakan yaitu

buku siswa dan buku guru kurikulum 2013 edisi revisi 2017 dengan mengandalkan latihan-latihan dibahan ajar. Ketika peserta didik diberikan latihan soal yang ada dalam bahan ajar beberapa peserta didik kesulitan dalam mengerjakan soal-soal latihan, beberapa peserta didik hanya mengandalkan teman yang pandai. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak bisa menyelesaikan masalah yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik tidak mendapatkan pemahaman yang maksimal. Adapun contoh lembaran peserta didik dalam penyelesaian soal bahan ajar kurikulum 2013 revisi 2017 halaman 182 nomor soal 10

10. Sebuah Puskesmas sedang merawat pasien sebanyak 40 orang, 23 orang menderita penyakit demam berdarah, 11 orang menderita penyakit diare, 8 orang menderita penyakit demam berdarah dan diare. Berapa orang pasien yang tidak menderita kedua penyakit tersebut?

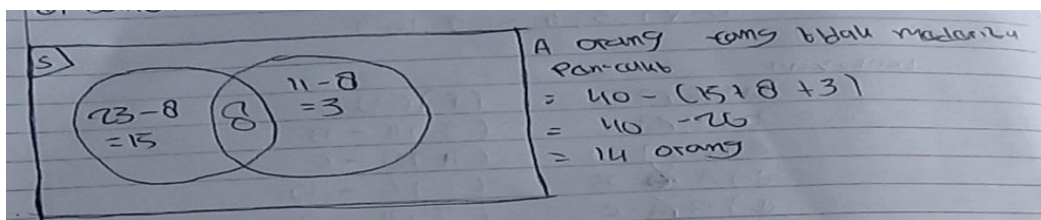
182

Kelas VII SMP/MTs

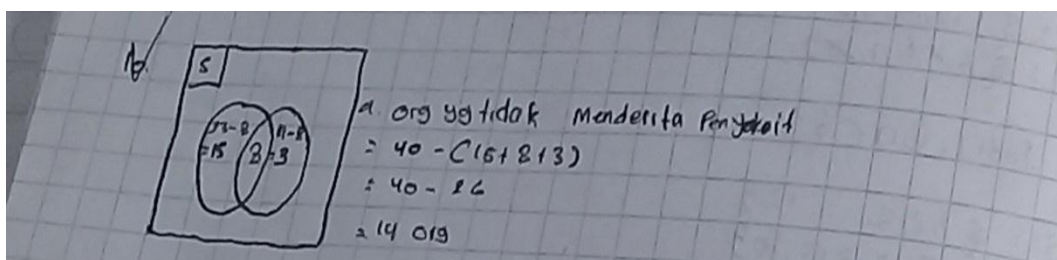
Semester I

Gambar 1. 1 Buku kurikulum 2013 revisi 2017

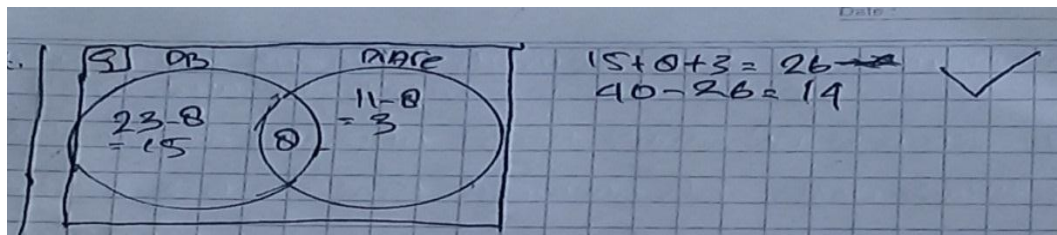
Jawaban Peserta didik :



Gambar 1. 2 Lembar jawaban peserta didik A



Gambar 1. 3 Lembar jawaban peserta didik B



Gambar 1. 4 Lembar jawaban peserta didik C

Berdasarkan Gambar 1. 2, 1.3 dan 1.4 di atas, dapat dilihat peserta didik tidak menjawab secara lengkap dan proses pengerjaan nya sama. Peserta didik A, B dan C tidak membuat proses penyelesaian matematika seperti diketahui dan ditanya, sebaiknya peserta didik menjawab dengan lengkap, dibuat diketahui dan ditanya agar maksud dari soal dapat terlihat sehingga peserta didik dapat melakukan langkah yang harus dikerjakan selanjutnya. Di karena bahan ajar kurikulum 2013 dituntut peserta didik menjabarkan usaha yang harus dilakukan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, serta dipacu untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber belajar yang tersedia di sekitarnya.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru di SMP 02 Sungai Geringging bahwa nilai peserta didik pada tengah semester 2 tahun ajaran 2021/2022 rata-rata  $\geq 75$ . Dalam kurikulum 2013 tidak ada istilah peserta didik yang tidak naik kelas karena kewajiban guru untuk memberikan remedial bagi peserta didik yang belum tuntas, serta bagi peserta didik yang sudah tuntas diberikan pengayaan. Untuk itu penting nya bagi siswa belajar mandiri dirumah

Hambatan lainnya timbul berdasarkan wawancara beberapa siswa pada umumnya, saat belajar mandiri tidak semua orang tua mampu mendampingi

peserta didik belajar mandiri ditempat tinggal secara optimal dikarenakan wajib bekerja ataupun kemampuan menjadi pendamping yang kurang.

Ada beberapa cara untuk mengatasi kendala saat peserta didik belajar mandiri di rumah. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan yang bisa langsung digunakan oleh peserta didik untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dan menghilangkan rasa jenuh peserta didik saat belajar mandiri.

Dengan digunakannya bahan ajar yang demikian, maka diharapkan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta, sehingga dapat memicu terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan kemandirian dalam belajar. Oleh karena itu di perlukan bahan ajar yang mampu membuat proses pembelajaran yang menyenangkan. Bahan ajar yang dimaksud adalah modul berbasis *e-book* yang dikemas dengan menarik dan disebut dengan *eletronik modul*.

“Surahman menyatakan bahwa modul adalah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan (*self instuictional*); setelah peserta menyelesaikan satu satuan dalam modul, selanjutnya peserta dapat melangkah maju dan mempelajari satuan modul berikutnya. Modul pembelajaran yang dikembangkan di indonesia, merupakan suatu paket bahan pembelajaran (*learning materials*) yang memuat deskripsi tentang tujuan pembelajaran, lembaran petunjuk pengajar atau instruktur yang menjelaskan cara mengajar yang efesien bahan

bacaan bagi peserta, lembaran pedoman jawaban pada lembaran kertas kerja peserta, dan alat-alat evaluasi pembelajaran”. (dalam Prastowo, 2015)

Untuk pembuatan modul yang menarik dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* karena di akses secara *offline* (tidak diperlukan koneksi internet) dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk *soft file*. Aplikasi *kvisoft flipbook maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton dan juga aplikasi ini bisa di sebarakan menggunakan hp android hingga masing-masing Siswa bisa mengulangi pembelajarannya lagi di rumah. (Wibowo & Pratiwi, 2018)

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, diharapkan *e-Modul* matematika interaktif menggunakan *aplikasi kvisoft flipbook maker* dapat membantu belajar efektif dengan bahan ajar *e-modul* dan belajar mandiri dirumah, untuk itu maka dilakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker di Kelas VII SMP”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan bahan ajar yang umum yaitu buku siswa dan buku guru matematika kurikulum 2013 kelas VII edisi revisi 2017.
2. Beberapa peserta didik menyelesaikan latihan dengan mengandalkan teman yang pandai
3. Harus sering mengadakan remedi karena peserta didik yang tidak tuntas itu tidak ada.
4. Peserta didik harus belajar mandiri dirumah
5. Tidak seluruh orang tua mampu mendampingi peserta didik belajar mandiri

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian yang dilakukan ini lebih terarah dan mencapai tujuan, maka penulis membatasi penelitian ini pada masalah guru masih menggunakan bahan ajar yang umum yaitu buku siswa dan buku guru matematika kurikulum 2013 kelas VII edisi revisi 2017, peserta didik harus belajar mandiri dirumah dan tidak seluruh orang tua mampu mendampingi peserta didik belajar mandiri

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan “Apakah pengembangan *e*-modul matematika interaktif menggunakan

*aplikasi kvisoft flipbook maker* valid dan praktis digunakan di SMP kelas VII?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah menghasilkan *e-modul* matematika interaktif menggunakan *aplikasi kvisoft flipbook maker* yang valid dan praktis untuk kelas VII.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, sebagai pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi bervariasi dan hasil belajar menjadi lebih baik.
2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan khususnya bagi guru matematika di SMP menggunakan modul aplikasi *kvisoft flipbook maker*.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan tambahan pengetahuan dan pengalaman menjadi seorang calon guru nantinya terkhusus dalam pengembangan modul menggunakan *aplikasi kvisoft flipbook maker*.
4. Bagi sekolah, sebagai sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah guna meningkatkan kualitas dalam pembelajaran terutama dalam bidang matematika.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan ini berupa modul yang dikembangkan dengan basis *e-book* menggunakan *aplikasi kvisoft flipbook maker*.
2. *Aplikasi kvisoft flipbook maker* dapat diflip (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya. Saat membalik halaman terlihat bergerak seperti membalik buku, sehingga menimbulkan sensasi yang berbeda dan lebih menarik.
3. Pada tiap halaman *e-book* disisipi animasi yang mendukung materi pembelajaran berupa teks, gambar, audio, video, navigasi dll.
4. *E-book* merupakan media belajar yang interaktif dalam penyampaian informasi karena dapat menampilkan ilustrasi multimedia.