

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Covid-19 pertama kali muncul pada akhir Desember 2019 di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China, kemudian masuk ke Indonesia pada awal Maret 2020 (Sindi et al., 2020). Mayoritas negara terdampak Covid-19 menetapkan aturan karantina wilayah dalam rangka mengurangi dan menghentikan penyebaran Covid-19 (Putria et al., 2020). Selain karantina wilayah, pemerintah juga memberlakukan *physical and social distancing* (Maulidina & Bhakti, 2020). Pandemi Covid-19 menjadi masalah baru terhadap seluruh tatanan kehidupan masyarakat di Indonesia, salah satunya pada bidang pendidikan.

Berdasarkan surat edaran Mendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease* (Covid-19), tertera mandat agar kegiatan belajar mengajar (KBM) dilaksanakan dari rumah secara daring (dalam jaringan) (Kemdikbud, 2020). Pembelajaran daring dimaksudkan agar peserta didik tidak bertemu dan berbaur secara langsung dengan banyak orang dalam menerima pembelajaran di sekolah (Purlilaiceu, 2021). Namun, dengan diadakannya pembelajaran secara daring memberikan pengaruh pada interaksi guru dan siswa, karena harus beradaptasi dalam menghadapi perubahan suasana belajar dan mungkin akan memberikan dampak pada hasil belajar siswa (Putria et al., 2020).

Kemudian pada Februari 2022 lalu, Mendikbud Ristek merilis sebuah kurikulum yang bernama Kurikulum Merdeka Belajar (Kemdikbud, 2022b).

Tujuan dari penerapan Kurikulum Merdeka Belajar yaitu sebagai upaya memulihkan pembelajaran dari krisis yang sudah lama dialami dan diperburuk dengan kemunculan Covid-19, dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Kemdikbud, 2022a). Merdeka belajar memiliki makna yang terdiri dari merdeka berpikir, merdeka berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, merdeka untuk kebahagiaan (Daga, 2021). Belajar mandiri didefinisikan sebagai belajar atas kemauan atau inisiatif sendiri, dengan ataupun tanpa bantuan orang lain (Tampubolon, 2020).

Pada beberapa mata pelajaran, nampaknya sulit untuk dipelajari secara mandiri oleh siswa apalagi tanpa bantuan orang lain, contohnya mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap tiga orang siswa SMP, mereka mengatakan bahwa tantangan yang dihadapi saat pembelajaran matematika secara mandiri yaitu sulit memahami isi materi dan malu untuk bertanya, mereka juga cepat merasa bosan dan lelah saat proses pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Annisah & Masfiah (2021) bahwa kesulitan siswa saat pembelajaran matematika secara mandiri yaitu siswa sulit memahami materi matematika yang bersifat abstrak, sukar berkonsentrasi, dan mudah bosan saat pembelajaran.

Matematika juga menjadi mata pelajaran yang paling dihindari, karena didalamnya terkandung rumus-rumus yang sulit dimengerti (Wulandari, 2020). Di sisi lain, mayoritas siswa beranggapan bahwa matematika merupakan

pelajaran yang sangat susah untuk dibayangkan (Bela et al., 2021). Pada penelitian yang dilakukan oleh Maryanah et al. (2018) diketahui bahwa siswa kesulitan memahami konsep kubus dan balok, menemukan dan menggunakan rumus luas permukaan dan juga volume kubus dan balok, hal ini diakibatkan dari menghafal rumus siap pakai, sehingga siswa mudah melupakan rumus tersebut.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu upaya dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan. Upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran agar siswa tertarik untuk belajar matematika terutama pada saat pembelajaran daring yaitu dengan melakukan suatu inovasi pembelajaran. Guru yang merupakan tenaga pendidik dituntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran dan dapat mengembangkan bahan ajar berbasis digital (Ramadhani & Fitri, 2020). Bahan ajar yang inovatif yaitu mengembangkan suatu bahan ajar yang kreatif dan menarik, serta dapat digunakan saat pembelajaran daring maupun luring (Irmawati et al., 2020). Penggunaan bahan ajar yang inovatif juga berpotensi mendorong motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran (Perawati et al., 2020). Bahan ajar yang dibutuhkan saat ini ialah bahan ajar yang dapat menunjang kualitas pembelajaran daring seperti e-modul (Arjana & Upayogi, 2022).

E-modul merupakan salah satu bahan ajar yang fleksibel, karena dapat digunakan baik secara daring maupun luring (Lestari et al., 2022). Penggunaan bahan ajar e-modul juga memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri (Muzijah et al., 2020). Salah satu kriteria bahan ajar yang baik yaitu memperhatikan karakteristik siswa dan materi yang disampaikan, serta dekat

dengan lingkungan belajar siswa (Widiastuti, 2020). Permasalahan matematika yang nyata (kontekstual) atau dekat dengan lingkungan belajar siswa membuat siswa lebih mampu memahami konsep matematika yang abstrak, sehingga minat dan prestasi belajar siswa dapat terus meningkat (Mashuri et al., 2019). Pemilihan konteks yang sesuai dan relevan seperti ini erat kaitannya dengan pendekatan pembelajaran yang menggunakan konteks yaitu PMRI (Maghfiroh et al., 2021). Pendekatan PMRI merupakan salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang memberikan penekanan pada aktivitas siswa dan bertumpu pada masalah yang nyata (kontekstual) bagi siswa (Dewi & Agustika, 2020).

Elhusna & Ahmad (2020) menyebutkan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) memiliki karakteristik diantaranya menggunakan masalah kontekstual, menggunakan model atau jembatan dengan instrumen vertikal, menggunakan kontribusi siswa, interaktivitas (interaksi antar siswa dengan guru), terintegrasi dengan topik pembelajaran lain. Pendekatan PMRI merupakan salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar matematika secara bermakna dan realistik. Salah satu prinsip PMRI yaitu fenomena didaktik yang berarti dalam proses mempelajari dan memahami konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan materi lain dalam matematika, perlu diawali dengan fenomena-fenomena yang kontekstual, yaitu permasalahan nyata atau setidaknya dapat dibayangkan oleh siswa (Rahmadona et al., 2021).

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, masih banyak peserta didik yang kurang memahami penjabaran materi yang terpaku pada buku baku dan rumus. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan e-modul

dengan tampilan yang interaktif agar memotivasi minat belajar peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan PMRI yang memuat budaya. Konteks budaya yang diangkat yaitu peninggalan budaya melayu di Sumatera Selatan berupa lemari khas Palembang. Kota Palembang terkenal akan seni ukir yang merupakan warisan budaya sejak zaman Kerajaan Sriwijaya, salah satunya Lemari Ukir Khas Palembang. Alasan peneliti menggunakan konteks ini adalah untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan mengeksplorasi benda peninggalan budaya Melayu dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Mengacu pada pembahasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Modul Materi Kubus dan Balok Menggunakan Konteks Lemari Khas Palembang”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan dari pengembangan e-modul materi kubus dan balok menggunakan konteks lemari khas Palembang terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan dari pengembangan e-modul materi kubus dan balok menggunakan konteks lemari khas Palembang terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang?

3. Bagaimana efek potensial dari pengembangan e-modul materi kubus dan balok menggunakan konteks lemari khas Palembang terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang?

C. Tujuan

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan e-modul materi kubus dan balok menggunakan konteks lemari khas Palembang terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang yang valid.
2. Untuk menghasilkan e-modul materi kubus dan balok menggunakan konteks lemari khas Palembang terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang yang praktis.
3. Untuk mengetahui efek potensial dari pengembangan e-modul materi kubus dan balok menggunakan konteks lemari khas Palembang terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP Negeri 50 Palembang.

D. Manfaat

Beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok melalui e-modul yang dikembangkan, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan dengan waktu yang fleksibel sampai dimengerti.

2. Bagi Pendidik

E-Modul ini dapat menjadi salah satu sarana yang membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi kubus dan balok.

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan dan kemampuan peneliti sebagai calon pendidik untuk mengembangkan e-modul sebagai sarana media pembelajaran dalam memahami materi kubus dan balok menggunakan konteks lemari khas Palembang.