

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdampak besar bagi kehidupan sehari - hari. Mengutip Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melibatkan berbagai aspek kehidupan manusia untuk memajukan berbagai aktivitas dan tenaga manusia. Oleh karena itu, kita harus bisa beradaptasi dengan perubahan yang terjadi (Hapsari & Zulherman, 2021).

Perkembangan teknologi informasi yang terus maju memudahkan pembaharuan proses pendidikan dan pembelajaran. Hal ini ditandai dengan teknologi baru, ilmu data, pengembangan kecerdasan buatan, dan peningkatan penggunaan Internet di semua bidang. Perkembangan kehidupan teknologi murni saat ini adalah bukti fakta bahwa kehidupan terus berkembang dan berinovasi dari berbagai aspek. Pendidikan berperan dalam upaya mencerdaskan generasi penerus bangsa yang siap menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, memberikan kebebasan kepada siswa untuk menemukan sumber belajar (Hayati, 2022). Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah teknologi berperan untuk dapat meningkatkan kemandirian seorang siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Mata pelajaran matematika pada umumnya dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa, hingga saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan ketakutan dalam belajar matematika, hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton atau kurang menarik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang membuat pembelajaran matematika menjadi menarik (Mulyati & Evendi, 2020). Penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat siswa terhadap materi, fokus siswa, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses belajar siswa lebih efektif bila didukung dengan media pembelajaran yang menarik (Falahudin, 2014).

Media pembelajaran dapat meningkatkan aspek ketertarikan peserta didik terhadap materi, atensi partisipan didik terhadap pelajaran, serta keterlibatan peserta didik terhadap proses belajar. Oleh karena itu, proses belajar siswa akan menjadi lebih efektif jika didukung dengan adanya media pembelajaran yang menarik (Falahudin, 2014). Di dalam proses belajar mengajar media pembelajaran memiliki pengaruh yang cukup besar, hal ini dibuktikan dengan banyaknya penelitian yang sukses menggunakan media pembelajaran. Penelitian oleh Faruq et al. (2018) menunjukkan bahwa peserta didik ketika proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran merasa lebih mudah, tidak bosan, senang, dan meningkatnya motivasi untuk belajar matematika setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Cahyanindya & Mampouw (2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang baik berpengaruh pada

motivasi belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Saputra, Thalia, & Gustiningsi (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis gawai seperti komputer berpengaruh kepada siswa dalam aspek memahami materi dan ketertarikan terhadap pembelajaran. Maka dari itu, kita juga memerlukan bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar. Sumber belajar adalah sumber yang mendukung pembelajaran, seperti sistem pelayanan, materi pembelajaran, dan lingkungan. Bahan ajar merupakan komponen yang berkaitan erat dengan isi mata pelajaran yang bersangkutan dan harus berkaitan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan strategi pembelajaran. Bahan ajar tersebut berisi informasi baik tercetak maupun elektronik yang digunakan siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya (Cahyadi, 2019). Bahan ajar sendiri biasanya berupa modul, yaitu modul cetak ataupun modul elektronik.

Modul adalah bahan ajar yang disusun secara matematis dalam bahasa yang mudah dimengerti sesuai dengan tingkat dan usia siswa, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan dukungan atau bimbingan minimal dari pendidik. Siswa kemudian dapat mengukur kemampuan mereka dalam materi yang tercakup dalam setiap unit modul. Modul di kalangan mahasiswa kebanyakan berupa modul cetak, lebih informatif, gambarnya sederhana dan hanya berisi latihan soal. Bahkan, beberapa siswa tidak dapat belajar secara mandiri menggunakan modul cetak,

sehingga sulit untuk memperluas pengetahuan mereka (Puspitasari, 2019). Seiring perkembangan jaman dengan era serba teknologi maka terdapat juga modul berbasis elektronik.

Modul Elektronik (*E-Modul*) adalah sebuah bentuk bahan belajar mandiri secara sistematis ke unit studi terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik berisi animasi, audio, navigasi menjadikan pengguna lebih interaktif dan siap untuk dilakukan dimana saja (Puspitasari, 2019). Modul juga merupakan bagian dari media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar siswa. Salah satunya yaitu pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil tes yang pernah dilakukan pada siswa kelas IX di salah satu sekolah di Palembang, dari hasil jawaban mereka masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi garis. Jika siswa ditanya mengenai kedudukan dua garis, siswa tidak langsung menjawab. Ada yang mengatakan lupa, ada yang tidak memahami konsep dan definisi dari kedudukan garis, dan lain sebagainya. Akibatnya, pengetahuan yang diperoleh siswa hanya bertahan sementara karena pengetahuan tersebut tidak dibangun sendiri oleh siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan dikarenakan pembelajaran yang kurang dikaitkan dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari (Jatmiko, 2018).

Hasil observasi peneliti mengenai situasi kegiatan belajar mengajar yang dimana belum berpusat kepada siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran terlihat bahwa belum menggunakan media pembelajaran yang

memadai. Media pembelajaran memiliki peran sebagai sarana penunjang pembelajaran dan pemahaman konsep siswa sangat tergantung pada bagaimana guru menyampaikan konsep dalam hal ini adalah konten materi. Penambahan konteks dengan tema kearifan lokal pada *e-modul* dengan tujuan memudahkan siswa mendapatkan gambaran terhadap materi. Konteks kearifan lokal pada media juga dapat menambah ciri khas tersendiri dari media pembelajaran serta menambah pengalaman baru bagi siswa.

Saniriati (2020) menambahkan bahwa pandemi *covid-19* yang saat ini kita rasakan berdampak kepada dunia pendidikan di seluruh dunia terkhusus di Indonesia. Pembelajaran yang dahulu dilakukan dengan tatap muka sekarang harus dilaksanakan secara daring. Hal ini menuntut para guru untuk membuat inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis ICT. Penerapan revolusi industri 4.0 yaitu IoE (*Internet of Everything*) atau IoT (*Internet of Thing*) Menjadi salah satu alternatif dari permasalahan tersebut melalui kegiatan pembelajaran dengan sistem online atau biasa disebut dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Salah satu contoh solusi dari permasalahan tersebut yaitu penggunaan *e-learning* menggunakan media web atau aplikasi untuk mengaksesnya.

Pendidikan Jarak Jauh memaksa guru Matematika menyiapkan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Untuk alasan ini, guru matematika harus bisa mengembangkan keterampilannya. Materi matematika yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika selama pandemi. Salah satu dari inovasi dalam

pengembangan bahan ajar melalui penggunaan Aplikasi Canva memungkinkan pendidik untuk membuat modul yang lebih menarik, untuk memperkuat minat siswa dalam pembelajaran jarak jauh (Irkhamni, Izza, Salsabila, & Hidayah, 2021).

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis online. Kalian juga dapat memilih dari berbagai template dan opsi desain untuk Canva. Bukan hanya untuk presentasi namun, Canva juga menawarkan desain untuk poster, gambar profil, spanduk, dan lainnya. Media pembelajaran Canva menyederhanakan desain media pembelajaran, menghemat waktu, dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dll sesuai keinginan dan terlihat menarik, memudahkan siswa untuk fokus pada pelajaran dan memudahkan mereka dalam memahami pelajaran. Aplikasi Canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu bahan ajar yang menarik pada materi “Garis” (Hapsari & Zulherman, 2021).

Mengacu pada visi Ki Hadjar Dewantara mengklaim bahwa “Pendidikan sebagai proses pembudayaan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kepribadian yang baik, tetapi juga masyarakat yang baik.” Sebagai proses pembudayaan, pendidikan harus memiliki orientasi dua arah yang mendidik siswa untuk memahami diri dan lingkungannya. Orientasi ini harus seimbang, dimana pendidikan membantu individu untuk mewujudkan potensi dirinya dan sesuatu yang memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk menaruh minatnya pada lingkungan. Oleh karena itu pendidikan budaya

memerlukan daya pikir, daya pengembangan daya emosional, daya kreatif dan daya fisik (Irawati, Iqbal, Hasanah, & Arifin, 2022). Salah satu upaya yang telah dirancang oleh Kemendikbud sebagai kementerian yang menaungi dunia pendidikan, ialah gagasan Sekolah Penggerak yang akan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila sesuai Visi dan Misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Sebagaimana tertuang dalam Keputusan Kemendikbud Nomor 22 Tahun 2022 tentang Rencana Strategis Kemendikbud Tahun 2020-2024 bahwa “Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar sekolah Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkompetensi global dan bertingkah laku sesuai nilai-nilai Pancasila, dengan enam indikator utama yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif” (Rusnaini, Raharjo, Suryaningsih, & Noventari, 2021).

Untuk mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, peneliti tertarik untuk menanamkan salah satu indikator Profil Pelajar Pancasila yaitu berkebhinekaan global. Dimana yang dimaksudkan berkebhinekaan global ialah bahwa Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas, dan identitasnya, dan tetap memiliki pikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Adapun elemen kunci dalam indikator berkebhinekaan global ialah mengenal dan menghargai budaya, kemampuan

komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan (Rusnaini, Raharjo, Suryaningsih, & Noventari, 2021). Oleh karena itu, peneliti mengaitkan ragam dari kearifan lokal Sumatera Selatan pada pembahasan materi garis menggunakan Tepak Sirih, tari Gending Sriwijaya dan rumah Limas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah *e-modul* agar memudahkan siswa untuk memahami materi garis yang dituangkan dalam Canva. Materi yang diambil pada penelitian ini adalah garis, dimana terdapat 3 indikator yaitu : (1). Menemukan konsep titik, garis dan bidang. (2) Kedudukan garis. (3) Hubungan garis yang dipotong oleh dua garis sejajar. Dengan mengaitkan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan, ditujukan agar siswa dapat lebih mengenal dan mengeksplorasi kearifan lokal di Sumatera Selatan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Pemimaizita (2022) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI MAN 1 Bungo” bahwa hasil penelitiannya layak digunakan untuk menjadi pembelajaran. *E-Modul* berbasis Canva yang dikembangkan juga valid, praktis dan efektif. Kemudian hasil dari penelitian Irkhamni, dkk (2021) yang berjudul “Pembelajaran Canva Sebagai *E-Modul* Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik” bahwa media Canva yang berupa *e-modul* pembelajaran Matematika dapat menguatkan minat belajar siswa. Dikarenakan pada aplikasi Canva sudah dilengkapi template yang menarik, sajian bentuk,

gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu menunjang media pembelajaran matematika berupa *e-modul* yang menarik. Dengan demikian penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang berupa *e-modul* ini dapat memberikan pengaruh kepada siswa untuk memahami konsep pembelajaran Matematika dan menarik minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, saya tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul **“Pengembangan *E-Modul* Materi Garis Berbasis Canva Dengan Konteks Kearifan Lokal Sumatera Selatan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah *e-modul* materi garis berbasis Canva dengan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan yang dikembangkan dinyatakan valid?
2. Apakah *e-modul* materi garis berbasis Canva dengan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan yang dikembangkan dinyatakan praktis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai adalah:

1. Menghasilkan *e-modul* materi garis berbasis Canva dengan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan yang valid.
2. Menghasilkan *e-modul* materi garis berbasis Canva dengan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan yang praktis.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

E-Modul Canva ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran, lebih mengeksplorasi idenya dan meningkatkan motivasi belajar khususnya pada materi garis.

2. Bagi Guru

E-Modul ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif atau sarana untuk membantu guru dalam penyampaian materi garis kepada siswa sehingga dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan dan kemampuan peneliti untuk menjadi tambahan ilmu serta dapat dijadikan referensi mengenai pengembangan media berbasis canva.