

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini pembelajaran matematika masih dianggap sulit bagi peserta didik, pembelajaran matematika yang monoton menggunakan buku cetak sebagai referensi pembelajaran membuat siswa hanya terfokus kepada satu referensi. Dalam pembelajaran, guru yang bergerak sebagai pedoman berperan penting dalam meningkatkan mutu peserta didik. Oleh karena itu untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam era globalisasi guru dituntut untuk kreatif dalam menguasai teknologi yang ada agar dapat memudahkan proses belajar mengajar dengan menggunakan pemanfaatan teknologi. Langkah yang dapat digunakan untuk keterampilan teknologi tersebut ialah dengan cara pendidik bisa memiliki keaktifan dalam menggunakan media pembelajaran yang beragam (Bahri, 2006).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan antusias peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran dapat memberikan daya tarik bagi peserta didik (Falahudin, 2014). Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang dapat dipakai dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar (Kosasih, 2020). Menurut Depdiknas (2008) bahan ajar bisa juga diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari oleh peserta didik sebagai media untuk belajar. Yang mana di dalam bahan ajar

menganut materi pembelajaran, latihan soal, maupun materi keterampilan dan sikap.

Modul merupakan bahan ajar yang disusun menjadi satu secara sistematis dan berurutan sebagai pedoman bagi peserta didik dalam pembelajaran dan bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Parmin dan Peniati (2012) mengatakan, modul merupakan hal yang penting dalam pembelajaran karena dapat membantu peserta didik mendapatkan hal yang belum dipelajari tentang informasi pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi modul pembelajaran dapat digunakan secara digital atau elektronik modul (*E-Modul*). *E-Modul* merupakan suatu modul berbasis teknologi elektronik, *E-Modul* memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul yang dicetak adalah sifatnya interaktif memudahkan dalam memuat gambar, audio, video dan animasi dan juga dilengkapi dengan kuis yang bisa langsung dicantumkan (Suarsana, 2013). Adanya E-Modul memudahkan dalam mengakses karena bentuknya yang digital sehingga dapat diakses dimana saja. Salah satu aplikasi yang bisa mengakses elektronik modul kali ini digunakan aplikasi Canva.

Canva merupakan alat desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat rancangan desain grafis secara *online*. Pada Canva terdapat banyak fasilitas yang menyediakan berbagai macam template mulai dari instagram, data diri dan juga presentasi. Aplikasi Canva juga dapat menyediakan layanan tampilan vidio, audio dan gambar. Dengan penggunaan Canva yang mudah digunakan dan juga mudah diakses menjadikan Canva salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat

digunakan oleh siapapun.. Kemudian hasil dari penelitian Irkhamni, dkk (2021) yang berjudul “Pembelajaran Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik” bahwa media Canva sebagai e-modul pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa. Ini karena aplikasi Canva hadir dengan template menarik yang menawarkan lebih banyak variasi bentuk, gambar, warna, dan huruf untuk mendukung materi pembelajaran matematika dalam bentuk e-modul yang menarik. Oleh karena itu, dengan menggunakan aplikasi Canva diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mentransfer pembelajaran.

Pembelajaran matematika adalah salah satu pembelajaran yang memahami dan menyelesaikan masalah dengan mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mengaitkan permasalahan matematika dan hal nyata, siswa dipercaya akan lebih mudah memahaminya. Menurut Irianto (2009), pendidikan yang berbasis kearifan lokal dapat dikatakan sebagai model pendidikan yang memiliki relevansi tinggi bagi pengembangan kecakapan hidup (*life skill*) dengan bertumpu kepada pemberdayaan dan potensi lokal di masing-masing daerah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti yang peneliti lakukan dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 35 Palembang tentang materi sudut guru berpendapat bahwasannya masih banyak siswa yang belum memahami materi sudut terkhususnya pada indikator menemukan konsep sudut, terlihat pada saat proses pembelajaran ketika siswa ditanya tentang jenis-jenis sudut mereka masih terlihat bingung bagaimana bentuk dari berbagai sudut. Pembelajaran yang hanya

menggunakan buku cetak membuat siswa berpedoman hanya kepada materi yang ada pada buku. Sehingga pembelajaran yang dilakukan masih monoton padahal siswa dapat lebih mudah memahami jika kita menerapkan pembelajaran matematika pada kehidupan sehari-hari.

Selaras dengan Profil Pelajar Pancasila yang sesuai Visi dan Misi Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), yang sudah tertulis didalam Keputusan Kemendikbud Nomor 22 Tahun 2022 tentang Rencana Strategis Kemendikbud Tahun 2020-2024 bahwa “Pelajar pancasila mewujudkan anak sekolah Indonesia sebagai pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi dan perilaku global sesuai dengan nilai-nilai pancasila yang memiliki enam unsur inti yaitu iman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, kebhinekaan global, gotong royong, kemandirian, kritis. pemikiran dan kreatif” (Rusnaini dkk, 2021). Maka dari itu demi mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, peneliti tertarik untuk menerapkan salah satu yang ada Profil Pelajar Pancasila yaitu berkebhinekaan global. Keanekaragaman global atau kebhinekaan global berarti bahwa siswa Indonesia menjaga budaya, tempat dan identitas yang luhur dan tetap terbuka untuk berinteraksi dengan budaya lain untuk mempromosikan rasa saling menghormati dan kesempatan untuk membentuk budaya baru yang positif dan positif. tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Elemen kunci dari Indikator Keragaman Global adalah mengetahui dan menghargai budaya, keterampilan komunikasi antar budaya saat berinteraksi

dengan orang lain, refleksi dan tanggung jawab untuk mengalami keragaman. (Rusnaini dkk, 2021).

Oleh karena itu dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu guru serta peserta didik dalam memudahkan proses pembelajaran. Penggunaan *e-modul* diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan penjelasan pembelajaran secara ringkas. Karena penggunaan *e-modul* menggunakan Canva diharapkan dapat menarik minat belajar para siswa kelas VII dalam pembelajaran matematika materi sudut dengan menerapkan konsep sudut dalam kehidupan sehari-hari terkhususnya menggunakan kearifan lokal daerah setempat karena pada dasarnya siswa dapat memahami pembelajaran jika kita bisa menyampaikan pembelajaran dengan menerapkannya materi pembelajaran ke dalam konteks yang sudah familiar bagi mereka.

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

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Rumusan Masalah pada penelitian kali ini adalah:

1. Apakah *e-modul* materi sudut berbasis Canva dengan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan pada pembelajaran sekolah dinyatakan valid?

2. Apakah *e-modul* materi sudut berbasis Canva dengan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan pada pembelajaran sekolah dinyatakan praktis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Menghasilkan *e-modul* berbasis Canva dengan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan pada pembelajaran matematika sekolah yang valid.
2. Menghasilkan *e-modul* berbasis Canva dengan konteks kearifan lokal Sumatera Selatan pada pembelajaran matematika sekolah yang praktis.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Pendidik

Bagi pendidik *e-modul* berbasis Canva dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi sudut.

2. Bagi Peserta Didik

Untuk peserta didik, penelitian ini bermanfaat dalam membantu meningkatkan minat belajar peserta didik memahami materi sudut dengan menggunakan *e-modul* yang menggunakan Canva dengan penerapan pada kehidupan melalui konteks kearifan lokal.

3. Bagi Peneliti

Meningkatkan kreatifitas dan menambah wawasan serta pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik dalam mengembangkan *e-modul* materi sudut menggunakan aplikasi Canva dengan konteks kearifan lokal.