

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah usaha untuk menggali potensi pada diri siswa dalam menghadapi tantangan di masa depannya (Rahmawati, 2022). Sistem pendidikan dan pembelajaran dalam kurikulum yang berlaku pada suatu negara seharusnya dapat mengembangkan daya kreativitas, kemampuan kritis dalam memecahkan masalah serta mahir berkomunikasi dan berkolaborasi (Faiz & Kurniawaty, 2020). Salah satu bagian penting bagi kehidupan ialah pendidikan yang memberikan berbagai macam perubahan bagi kehidupan manusianya. Salah satu perubahannya ialah strata sosial individu, dimana dalam memperoleh akses pendidikan harus sama dan merata. Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang dilaksanakan antara guru dan siswa proses pembelajaran ini merupakan bagian dari sistem pendidikan yang menentukan keberhasilan belajar dan menekankan pada proses dan hasil. Kemendikbud telah memulai revolusi Pendidikan sejak tahun 2019 baik di tingkat dasar menengah hingga perguruan tinggi yang mengusung konsep merdeka belajar. (Pangaribuan, 2023).

Kurikulum merdeka belajar merupakan suatu kurikulum yang memberikan kebebasan bagi lembaga sekolah untuk mengaplikasikannya berdasarkan dengan lingkungan dan prioritas. Proses pembelajaran di sekolah merupakan salah satu hal yang menunjang kualitas dari pendidikan. Dalam proses pembelajaran di sekolah yang menggunakan kurikulum merdeka yaitu di kelas 1 dan kelas 4 yang

telah menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka, dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan peserta didik dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variatif dan progresif (Rahayu, 2022)

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari disekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai ke perguruan tinggi. Tetapi dibandingkan dengan materi yang lainnya matematika lebih sering dianggap sulit dan sangat membosankan oleh peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung (Farida, Destiniar, & Fuadiah, 2022). Menurut Manullang (2017), tujuan pembelajaran matematika adalah belajar untuk pemecahan masalah, belajar untuk penalaran dan pembuktian, belajar untuk kemampuan mengkaitkan ide matematika. Tujuan umum pembelajaran matematika yang dirumuskan National Council of Teacher of Mathematics (NCTM) yaitu: (1) belajar untuk berkomunikasi. (2) belajar untuk bernalar. (3) belajar untuk memecahkan masalah. (4) belajar untuk mengaitkan ide. dan (5) belajar untuk mempersentasikan ide-ide (Sutrisno, 2019).

Saat ini banyak ditemukan masalah peserta didik saat mempelajari matematika terutama dalam memahami konsep materi bangun datar. Salah satunya adalah memahami konsep pada pokok pembelajaran matematika materi bangun datar. Menurut Sukma, Yandri dan Alamsyah (2020) pemahaman konsep tentang bangun datar masih rendah dikarenakan pembelajaran matematika yang seharusnya belajar menalar, berubah menjadi pelajaran menghafal sehingga

pemahaman konsep tidak dipahami siswa sepenuhnya sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran dan berimplikasi terhadap hasil belajar khususnya pada materi bangun datar.

Pada hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan ataupun soal yang diberikan oleh pendidik, hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan pemahaman pada materi bangun datar, kurang teliti dalam menghitung perkalian, serta kurang memadainya media pembelajaran matematika pada materi bangun datar (Simbolon & Sapri, 2022). Setiap siswa pasti memiliki kesulitan yang berbeda yaitu dengan karakteristik yang berbeda bagi masing-masing siswa yaitu diantaranya, siswa melakukan kesalahan ketika belajar berhitung, kekeliruan dalam belajar geometri, dan kekeliruan dalam menyelesaikan soal bercerita (Utari, Wardana & Damayani, 2019). Menurut Permatasari (2021) Kebanyakan siswa SD menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Matematika juga dipandang sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik dan juga membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan guru di kelas IV SD Negeri 25 Palembang, prestasi pada pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar kurang memuaskan. Pada proses pembelajaran berlangsung juga mendapat kendala seperti: penyampaian materi masih berpusat pada guru dan guru masih menggunakan metode konvensional, guru kurang memanfaatkan teknologi yang sudah ada. Pada saat melakukan evaluasi pembelajaran matematika bangun datar masih banyak siswa yang mendapatkan

nilai di bawah KKM. Peserta didik juga menganggap bahwa pelajaran matematika sulit karena berkaitan dengan rumus dan menghitung serta peserta didik sering kali merasa bosan, malas bahkan sulit dalam memahami materi yang telah diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan observasi tersebut maka dapat diketahui bahwa belum adanya penggunaan bahan ajar pembelajaran e-modul dalam pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV SD N 25 Palembang, selaras dengan adanya perkembangan ilmu teknologi di mana setiap pendidik diharuskan peka terhadap perkembangan teknologi khususnya di dalam bidang internet. Pada saat ini pendidik diuntut harus menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Maka dari itu untuk mengatasi kendala tersebut peneliti ingin mengembangkan sebuah produk berupa e-modul berbasis profil pelajar pancasila. Dimana e-modul yang digunakan harus di desain dan memanfaatkan ketersediaan teknologi yang ada, e-modul ini mempunyai kelebihan dari modul yang ada dipasaran dimana e-modul ini dapat di akses dengan mudah menggunakan link yang sudah ada, e-modul ini menyajikan teks berserta memasukan video pembelajaran serta animasi. Adapun kelebihan e-modul menurut Nisa, Mujib & Putra (2020) yaitu: (1) e-modul dinilai lebih menarik karena dilengkapi gambar, video, audio, link dan sebagainya, (2) lebih interaktif karena peserta didik dapat melakukan evaluasi, (3) bebas kertas karena disajikan dalam bentuk elektronik, (4) multiplatform karena dapat digunakan melalui komputer, laptop dan handphone atau smartpone. Dengan menggunakan e-modul berbasis profil pelajar

pancasila dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran supaya lebih aktif dan dapat berpikir kritis ,kreatif dan mandiri untuk menambah pengetahuan dan pengalaman siswa (Turnif & Karyono, 2021).

Beberapa penelitian mengenai pengembangan e-modul sebelumnya dilakukan oleh Windi Setiawan, Ahmad hatif (2022) dengan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri dan Pengukuran Berbasis Profil Pelajar Pancasila “. Hasil uji kelayakan oleh validator didapatkan rata-rata hasil validasi materi sebesar 93,33%. Begitu juga dengan validasi desain modul pembelajaran didapatkan rata-rata yang sama juga. Sedangkan pada uji pada kelompok kecil didapatkan hasil 90,53%. maka, diperoleh rata-rata sebesar 92,4% artinya modul pembelajaran matematika sangat layak digunakan tanpa revisi.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Oka Lestari Ida Ayu Putu & Wiarta Wayan (2023) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Profil Pelajar Pancasila Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V ”. Hasil Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Profil Pelajar Pancasila Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator diperoleh rata-rata 93,1% dengan kategori sangat valid, hasil kepraktisan dengan rata-rata 96% dikategorikan sangat praktis Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dibuat sangat valid , praktis, untuk digunakan.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, ” **PENGEMBANGAN *E-MODUL* PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS 4 SD UNTUK MENUMBUHKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA.**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran
- 2) Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran bangun datar
- 3) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan.

1.3 Pembatasan Masalah

Suatu pembatasan akan mencapai sasaran dan arah yang jelas serta tidak menyimpang dari permasalahan yang akan dibahas, dengan membuat pembatasan masalah yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Untuk itu dalam penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut:

- 1) Modul yang dikembangkan adalah *e-modul*.
- 2) Materi modul yaitu menghitung keliling dan luas bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas 4 Sekolah Dasar
- 3) *E-modul* ini berbantuan *canva* dan aplikasi *heyzine*
- 4) Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalahnya adalah:

- 1) Bagaimana mengembangkan *e-modul* pada materi bangun datar kelas 4 untuk menumbuhkan profil pelajar pancasila yang valid ?
- 2) Bagaimana mengembangkan *e-modul* pada materi bangun datar kelas 4 untuk menumbuhkan profil pelajar pancasila yang praktis ?
- 3) Bagaimana keefektifan dari *e-modul* pada materi bangun datar kelas 4 untuk menumbuhkan profil pelajar pancasila yang telah dikembangkan

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang akan di teliti maka ada juga tujuan dalam pengembangan yang hendak di capai sebagai berikut:

- 1) Menghasilkan *e-modul* pada materi bangun datar kelas IV SD untuk menumbuhkan profil pelajar pancasila yang valid.
- 2) Menghasilkan *e-modul* pada materi bangun datar kelas IV SD untuk menumbuhkan profil pelajar pancasila yang praktis.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan penggunaan *e-modul* pada materi bangun datar kelas IV SD untuk menumbuhkan profil pelajar pancasila.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi proses pendidikan yang sedang berlangsung. Berikut kegunaannya:

1) Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.
- b. Membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika dengan lebih mudah.

- c. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

2) Bagi Guru

- a. Menjadi alternatif bahan ajar matematika yang lebih menarik dan efektif
- b. Menambah motivasi guru untuk membuat sumber belajar lainnya yang menarik untuk peserta didik

3) Bagi peneliti

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang pengembangan bahan ajar *e-modul*.
- b. Menambah referensi penelitian tentang pengembangan bahan ajar *e-modul* berbasis profil pelajar pancasila.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan yang peneliti buat yaitu:

- 1) Produk berupa *E-modul* bangun datar yang dapat diakses melalui link.
- 2) E-modul yang akan dikembangkan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Profil Pelajar Pancasila.
- 3) *E-modul* pada mata pelajaran matematika yang mencakup materi tentang bangun datar ditujukan pada siswa kelas 4 di SD Negeri 25 Palembang
- 4) Produk *E-modul* terdiri dari berbagai elemen multimedia seperti, gambar, teks, video pembelajaran, dan soal soal evaluasi tentang bangun datar.
- 5) Dalam produk E-modul ini berisikan : langkah – langkah penggunaan

e-modul, identitas sekolah, tujuan pembelajaran, materi tentang bangun datar untuk kelas 4, video pembelajaran, dan soal evaluasi yang berbasis profil pelajar pancasila.

- 6) Produk *e-modul* ini dikembangkan menggunakan aplikasi *canva* untuk mendesain dan menggunakan aplikasi *heyzine* untuk mengubah *e-modul*.
- 7) Spesifikasi alat elektronik yang dapat digunakan bisa berupa handphone android serta memiliki link tautan agar bisa masuk kedalam *e-modul*.