

BAB I PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia yang berkualitas (SDM) adalah aset yang sangat penting dalam kehidupan. Terutama pada peserta didik, yang akan menjadi generasi emas dan menjadi bibit kemajuan Indonesia. Perbedaan kualitas sumber daya manusia seseorang dapat dilihat dari perbedaan dalam penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan. Sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dapat menguasai berbagai bidang kehidupan seperti bidang pendidikan, politik, ekonomi dan sebagainya. Di sisi lain, sumber daya manusia yang rendah menyebabkan generasi muda akan mengalami penurunan dalam kehidupannya. (Munir., 2009). Maka dari itu, selain peserta didik dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan, juga di haruskan dalam menguasai ilmu teknologi dan mempunyai keterampilan yang hebat. Agar siswa menjadi orang yang baik dalam kehidupannya di masa depan.

Berbicara tentang ilmu pengetahuan, matematika merupakan ilmu yang mempunyai peran penting dalam perkembangan dan kemajuan sebuah teknologi. selain itu matematika juga merupakan ilmu universal, yaitu ilmu dari berbagai ilmu yang dapat menjadikan daya pikir manusia berkembang dan mengalami kemajuan. (Meidawati, 2014). Namun realitanya, peserta didik sedari dulu selalu menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami dan menjadi salah satu mata pelajaran yang ditakuti oleh peserta didik. Mayoritas peserta didik hanya mengandalkan pada hafalan rumus dalam mengerjakan soal-soal matematika. Tidak akan berarti apa-apa, apabila suatu mata pelajaran terutama matematika hanya mengandalkan pada hafalan, namun juga diperlukannya pemahaman akan suatu konsep dan teori dari materi pelajaran tersebut.

Dalam proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan oleh guru sebagai sumber referensi yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh pengetahuan selain dari informasi yang yang disampaikan oleh guru. Matematika

merupakan bagian penting dari ilmu pengetahuan dan teknologi, dibutuhkan bagi setiap orang sebagai sarana berfikir, karena akan memberikan manfaat dan kemudahan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Matematika merupakan mata pelajaran yang menempati peranan penting dalam pendidikan (Wahid & Izza, 2022).

Terkait akan hal pemahaman suatu konsep dan teori suatu materi pelajaran matematika, siswa pun membutuhkan akan adanya suatu motivasi dan bimbingan dari sang pendidik. Guru harus berhasil membuat siswa termotivasi dan memotivasi dirinya sendiri, agar dapat terlaksananya proses pembelajaran yang baik. Menurut Weinstein dan Meyer, "pembelajaran yang baik adalah mengajar siswa bagaimana belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi." (Suprihatiningrum, 2016). Guru memberikan suatu bimbingan dapat dengan cara lisan maupun tulisan. Namun, lebih efektif siswa dibimbing secara tertulis dengan suatu bahan ajar, agar mereka dapat terbantu dengan adanya bahan ajar yang efektif yang membuat mereka membaca dan memahami secara berulang-ulang. E-Modul adalah suatu alternatif dalam pembelajaran yang pas bagi siswa karena kegunaannya yaitu membantu peserta didik dalam menambah wawasan dan informasi tentang suatu pemahaman konsep yang dipelajari dengan kegiatan pembelajaran secara sistematis. Selain itu dalam desain perangkat ajar tidak ada pengembangan yang komprehensif itu berdasarkan masalah dari guru (Winarso & Wahid, 2020).

Pendidikan adalah ruhnya peradaban manusia. Pendidikan yang berkembang dan maju akan membawa manusia pada perkembangan dan kemajuan pula. setiap aspek kehidupan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Raharjo h. , 2017). Di seluruh dunia termasuk di Indonesia saat ini sedang berusaha memulihkan keadaan seperti sedia kala. Pasalnya pada awal tahun 2020 Indonesia sedang di landa wabah covid-19 yang mengharuskan seluruh aspek berhenti sementara, termasuk dalam aspek pendidikan. Di Indonesia sistem pendidikan pada saat pandemi covid-19 berjalan dengan tidak seperti biasanya, yaitu mengharuskan siswa belajar di rumah saja dan tidak di haruskan belajar di sekolah. Dalam hal ini menjadikan pendidik dan peserta didik terbatas dalam ruang dan waktu. Meski dalam kondisi pandemi, tetap melakukan belajar dengan

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara maksimal. Guru dan siswa melakukan pembelajaran secara daring yang kemudian dilakukannya secara jarak jauh pula.

Pada awalnya media pembelajaran utama untuk pembelajaran jarak jauh hanya berupa modul, namun dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, muncul media pembelajaran yang berupa komputer, audio, video, media noncetak, multimedia, internet dan lain-lain. (Munir., 2009) Pembelajaran online tidak pernah lepas dari yang namanya handphone, laptop, tablet yang menunjang suatu pembelajaran dan komunikasi serta akses internet sebagai sarana pelengkap. Dalam kondisi seperti ini tentunya guru harus pandai-pandai dalam menciptakan strategi pembelajaran yang menyenangkan walaupun dilakukan secara jarak jauh dan komunikasi antar siswa dilakukan jarak jauh pula. Guru harus menciptakan sebuah media pembelajaran dan bahan ajar yang tentunya harus membuat siswa merasa tertarik dan aktif saat belajar online.

Aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang mendukung dalam keberlangsungannya pembelajaran secara online. Aplikasi Quizizz merupakan media pembelajaran yang sangat berguna bagi penggunanya terutama guru dan siswa yang sedang melakukan pembelajaran dari rumah saja. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai penyampaian sebuah materi dan juga sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang sangat menyenangkan dan menarik. Hal tersebut karena aplikasi ini merupakan aplikasi game atau aplikasi permainan yang bersifat fleksibel, selain itu juga guru dapat dengan mudah menggunakannya dalam mengembangkan sebuah media evaluasi dengan aplikasi tersebut, sehingga tujuan suatu pembelajaran termasuk mata pelajaran matematika dapat tercapai (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020).

Namun pada kenyataannya, siswa seringkali tidak memanfaatkan sebuah teknologi informasi dan komunikasi dengan secara maksimal dalam pembelajaran saat daring dikarenakan minat siswa yang begitu kurang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dikembangkan oleh Lisa Tania dan Joni Susilowibowo pada penelitiannya dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian

Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya” dalam penelitiannya menyebutkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan sudah layak untuk dipergunakan sebagai bahan ajar dalam sekolah tersebut. Namun, *e-modul* tersebut belum dapat menarik minat siswa dalam belajar dikarenakan masih terlalu membosankan dan kurang kreatif. Oleh karena itu siswa cenderung masih kurang aktif dalam proses pembelajaran (Tania, 2017)

Dengan adanya permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran daring masih banyak siswa yang tidak sesuai dengan capaian yang diharapkan. Hal tersebut karena bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran online masih belum maksimal dan tidak menarik, sehingga pembelajaran masih terasa membosankan dan tidak menyenangkan. Dengan beharapnya siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan pembelajaran menjadi menarik sehingga siswa dapat mempelajari dengan mudah, oleh karenanya peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis *E-Modul* Dengan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menarik siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa dapat aktif dalam mengikuti sebuah pembelajaran.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Guru matematika masih kurang memanfaatkan bahan ajar yang telah disediakan.
2. Hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 2 Sumber dalam kategori rendah hal tersebut dapat dilihat dari nilai PTS pada tahun ajaran 2021/2022 yang mana hasilnya tersebut menunjukkan nilai dibawah KKM yang berlaku di sekolah tersebut.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada, sehingga pada saat proses pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran

1. 3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka untuk menghindari meluasnya penelitian maka diperlukan batasan di dalamnya. Yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan menggunakan bahan ajar berbasis *e-modul* dengan aplikasi *quizizz*.
2. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif di SMP Negeri 2 Sumber.
3. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis *e-modul* dengan aplikasi *quizizz*.
4. Materi yang di digunakan dalam penelitian ini adalah aritmatika sosial.
5. Penelitian ini hanya dilakukan untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Sumber pada semester genap di tahun ajaran 2021/2022.

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan dari bahan ajar berbasis *e-modul* dengan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran matematika?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan bahan ajar *e-modul* dengan aplikasi *quizizz*?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis *e-modul* dengan aplikasi *quizizz*?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan *e-modul* dengan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar *e-modul* dengan aplikasi *quizizz*.
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan bahan ajar *e-modul* dengan aplikasi *quizizz*.

1. 6. Manfaat Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti berharap semoga hasil penelitian dapat bermanfaat bagi peneliti untuk memenuhi tugas akhir kuliah dan sebagai pengalaman. Di sisi lain, semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi orang-orang sekitar dan sebagai motivasi rekan-rekan dalam mengembangkan media pembelajaran. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Teoritis

Memberi kontribusi keilmuan sehingga dapat menambah khasanah keilmuan khususnya pada pelajaran matematika.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Mempermudah dalam penyampaian sebuah materi matematika sehingga dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar.

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka menciptakan proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Menjadi sumber informasi dalam penelitian yang lebih lanjut, serta menjadi pondasi dalam mengajar.