

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter sebuah bangsa serta menjadi indikator kemajuan suatu negara. Selain itu, pendidikan juga berperan sebagai pengantar warisan ilmu pengetahuan dari masa lalu, saat ini, hingga masa depan.. Ki Hajar Dewantara menyatakan Pendidikan adalah upaya dalam meningkatkan kepribadian dan pola pikir manusia. Daya upaya Pendidikan dalam praktiknya berupa memberikan pengajaran dan pembelajaran, bimbingan, arahan, dan lainnya sebagai upaya dalam mencapai tujuan dari Pendidikan (Hikmah & Haqiqi, 2021).

Pembelajaran matematika di sekolah bukan hanya untuk mencapai pemahaman materi matematika dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Lebih dari itu, tujuan pembelajaran matematika juga mencakup pembentukan penalaran siswa dan pengembangan kepribadian mereka. Oleh karena itu, pengelolaan matematika sebagai salah satu mata pelajaran sekolah harus dilakukan dengan baik dan disajikan dengan cara yang menarik dan mengasyikkan, sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar dan akhirnya mencapai tujuan pembelajaran matematika (Mustafa et al., 2023).

Dalam pembelajaran matematika, pengembangan *e-modul* atau bahan ajar elektronik telah menjadi bagian penting dari proses pembelajaran yang semakin berbasis teknologi dan menjadi salah satu media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik. Ketersediaan bahan ajar yang secara khusus disusun berdasarkan kurikulum nasional dan diintegrasikan dengan nilai-nilai agama islam masih sangat terbatas dan cukup sulit didapatkan oleh beberapa sektor Pendidikan islam yang berbasis pondok pesantren. Sangat penting untuk menggabungkan ilmu agama dengan memperhatikan konteks siswa, serta mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dalam pembelajaran matematika. Melalui penyelarasan dan integrasi aspek-aspek tersebut, akan meningkatkan kemampuan, keimanan, dan ketakwaan siswa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan ini, salah satu langkahnya adalah mengaitkan persoalan matematika dengan kehidupan nyata dan mengintegrasikan ilmu keislaman dalam proses pembelajaran matematika (Kurniati, 2016). Maka hal ini perlu diperhatikan supaya peserta didik yang mengikuti

pembelajaran di pondok pesantren mampu menyeimbangkan keilmuan yang dimilikinya, tidak hanya bisa menguasai ilmu sains lalu menyampingkan ilmu agama, ataupun sebaliknya.

Selain itu, penggabungan ilmu agama dan ilmu sains dalam satu materi pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman kontekstual bagi peserta didik. Melalui proses pembelajaran ini, mereka dapat menginternalisasi manfaat dan tujuan dari pembelajaran dengan lebih mendalam. Siswa akan merasakan signifikansi dari proses pembelajaran tersebut, serta mampu mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan inklusi unsur keislaman dalam materi, mereka akan diberi inspirasi baru dan menganggap pembelajaran sebagai bentuk ibadah, yang mengarah pada pengharapan akan pahala.

Bahan ajar adalah instrumen yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas untuk membantu peserta didik memahami materi tertentu. Bahan ajar merupakan elemen penting dalam pembelajaran dan berfungsi sebagai sarana pendukung selama proses tersebut. Bahan ajar juga dapat mencakup permasalahan kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan cara matematika. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, pendidik diharapkan memiliki kemampuan untuk berkreasi dan berinovasi dalam mengembangkan berbagai jenis bahan ajar, terutama modul, yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi terkini. Jenis-jenis bahan ajar meliputi handout, buku cetak, lembar kerja peserta didik, modul, dan e-modul. Salah satu jenis bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru adalah e-modul, atau modul elektronik. E-modul adalah modul dalam bentuk digital yang mencakup teks, gambar, atau keduanya, serta materi dengan simulasi yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. E-modul berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ini memiliki keunggulan interaktif, memudahkan navigasi, memungkinkan tampilan gambar, audio, video, animasi, dan dilengkapi dengan tes atau kuis formatif untuk memberikan umpan balik otomatis secara langsung (Andhriyani et al., 2022).

Lembaga pendidikan Islam yang menjadi fokus penelitian ini adalah Pondok Pesantren Ibnu Siena yang terletak di Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat, khususnya pada tingkat SMP, yaitu SMP Islam Ibnu Siena Tasikmalaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran matematika di SMP Islam Ibnu Siena Tasikmalaya, bahan ajar yang digunakan di sekolah tersebut adalah modul

dan buku paket. Namun, penggunaan e-modul belum diterapkan di sekolah ini. Semua konten bahan ajar yang digunakan belum berbasis nilai-nilai islami, meskipun sekolah ini merupakan SMP Islam yang terintegrasi dengan pesantren. Kesulitan siswa dalam materi SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua Variabel) adalah dalam mengubah kalimat matematika menjadi model matematika, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahaminya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan Pengembangan yang menghasilkan sebuah produk *e-modul* berbasis nilai-nilai Islami dengan judul **“Pengembangan E-Modul dengan Canva pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) berbasis nilai-nilai islami”**. Pengembangan ini bertujuan untuk memberikan inovasi sebagai solusi atas permasalahan yang ada, serta meningkatkan kualitas pendidikan melalui integrasi nilai-nilai Islami dalam pembentukan karakter peserta didik. Fokusnya terutama pada siswa yang melaksanakan pendidikan di lembaga pendidikan Islam di pondok pesantren.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat rumusan masalah yang tersusun yaitu bagaimana proses pengembangan *e-modul* dengan *canva* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) berbasis nilai-nilai islami?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional memberikan penjelasan tentang variabel-variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Definisi ini diperlukan untuk menghindari kesalahan dan perbedaan persepsi. Oleh karena itu, variabel-variabel penelitian ini perlu diuraikan sebagai berikut.

a. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud merupakan proses untuk menghasilkan suatu produk melalui tahap perancangan, pembuatan, atau pengembangan, serta pengujian validitas produk yang dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis

(*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*)

b. E-Modul

E-Modul yang dibahas dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran elektronik yang dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. Modul ini memiliki materi lengkap yang disusun secara sistematis dan ditampilkan dengan cara yang menarik. Selain itu, modul ini memiliki evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Dengan memenuhi karakter modul, diantaranya: (1) *Self Instructional*; (2) *Self contained*; (3) *Stand alone*; (4) *Adaptive*; (5) *User Friendly*; dan (6) Konsisten. .

c. Canva

Canva yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu sebagai aplikasi untuk pembuatan *e-modul* pada materi sistem persamaan linear dua variabel berbasis nilai-nilai islami. Dimana nantinya sebagai aplikasi yang digunakan untuk mendesain *e-modul* bernuansa islam dan digunakan untuk penggunaan *e-modul* saat pembelajaran.

d. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu muatan materi yang ada pada *e-modul*. Dalam penyusunan materi sistem persamaan linear dua variabel pada *e-modul* disesuaikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran serta berbasis nilai-nilai islami.

e. Berbasis Nilai-Nilai Islami

Berbasis nilai-nilai islami yang dimaksud yaitu adanya nilai-nilai islami pada materi, contoh soal, latihan soal serta penerapan sistem persamaan linear dua variabel dalam kehidupan sehari-hari. Dilengkapi dengan kata-kata motivasi islami yang berkaitan dengan menuntut ilmu.

f. Kelayakan *E-Modul*

Kelayakan *e-modul* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelayakan *e-modul* yang meliputi ketercapaian hasil validasi *e-modul* pada taraf minimal layak digunakan yang diberikan oleh beberapa validator terpilih. Batas minimal ketercapaian kelayakan *e-modul* ialah *e-modul* dapat digunakan dengan kriteria

layak berdasarkan hasil validasi ahli. Pada penelitian ini, kelayakan *e-modul* diukur melalui beberapa aspek, diantaranya: aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian dan aspek kelayakan bahasa yang divalidasi oleh validator ahli materi, sedangkan tampilan *e-modul* divalidasi oleh ahli media. Setelah *e-modul* memenuhi kriteria layak atau sangat layak, maka *e-modul* akan digunakan dalam kegiatan uji coba skala terbatas dan skala meluas kepada peserta didik untuk mendapatkan respon.

g. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dalam penelitian ini mengacu pada respons atau reaksi yang diberikan oleh mereka melalui lembar respon terhadap *e-modul* yang telah dirancang. Respons ini mencakup evaluasi terhadap berbagai aspek, seperti kecukupan isi dan konten keislaman yang disajikan dalam *e-modul* tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka tujuan pengembangan ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan *e-modul* dengan *canva* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) berbasis nilai-nilai islami.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat dan informasi untuk berbagai kalangan serta dapat memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran matematika dengan menerapkan penggunaan *e-Modul* dengan *canva* berbasis nilai-nilai islami. Adapun manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

(1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah untuk menambah referensi ilmiah mengenai pengembangan *e-modul* dengan *canva* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) berbasis nilai-nilai islami; mengetahui bagaimana proses perancangan dan pembuatan *e-modul*.

(2) Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran serta dapat memberikan

alternatif pembelajaran matematika berbasis teknologi kepada peserta didik sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

2. Bagi Pendidik yang mengampu mata pelajaran Matematika; penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber bahan ajar pendidik dengan menggunakan teknologi, dan membantu pendidik dalam mengembangkan karakter peserta didik melalui refleksi yang ditemukan pada konten keislaman yang tersedia di dalam *e-modul*.
3. Bagi Peneliti, sebagai pengalaman dan wawasan baru serta menjadi bekal peneliti dalam penelitian selanjutnya, yakni dalam mengembangkan *e-modul* pembelajaran dengan *canva* berbasis nilai-nilai islami pada materi-materi lainnya.