

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan yang diberikan kepada peserta didik bukan hanya pendidikan formal yang dilakukan oleh yang berkuasa, tetapi dalam hal ini kegiatan keluarga dan masyarakat sangat penting dan menjadi tempat pendidikan yang dapat menghasilkan dan mengembangkan pengetahuan serta pemahaman. Pendidikan sebagai suatu proses yang dinamis selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat (Sari, 2018). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam (Sujana, 2019) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional Indonesia yaitu dimulai dari manusia sebagaimana adanya (realisasi), dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan menjadi manusia (possibilities), dan manusia yang ada untuk mencoba pendidikan. Tujuan pendidikan tidak lain adalah mereka yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berakal dan mau bekerja.

Menurut Fatmawati (2021) dalam (Anggraini et al., 2022) menjelaskan bahwa mengingat pentingnya inovasi pendidikan, maka perlu adanya kesadaran akan peran guru. Kurikulum memegang peranan penting dalam pendidikan, karena berkaitan dengan penentuan arah, isi dan proses pendidikan yang pada akhirnya menentukan kualifikasi lulusan suatu lembaga. Sesuai dengan tuntutan zaman dan masyarakat, dunia pendidikan harus memperbaharui diri dalam pendidikan. Berdasarkan pendapat Susanto (2021) dalam (Fatmawati, 2019) menjelaskan bahwa kurikulum paradigma baru merupakan penyempurnaan dari kurikulum K-13 dengan hasil belajar sebagai seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai proses berkesinambungan yang membangun kompetensi yang utuh dan mengarah pada implementasi di abad ke-21. Implementasi keterampilan abad 21 melibatkan pendalaman keterampilan kritis, kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi peserta didik yang berbasis

pada kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 dibuat berdasarkan tujuan sistem pendidikan nasional dan standar pengajaran nasional, serta menambah pengembangan profil peserta didik Pancasila ke dalam kurikulum merdeka.

Kebebasan untuk belajar berarti belajar otonomi, yaitu menciptakan kesempatan belajar yang seluas-luasnya dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang, santai dan gembira, tanpa stres dan tekanan, dengan memperhatikan kemampuan alamiahnya, tanpa memaksanya untuk belajar atau menguasai di luar hobi dan bakat mereka, sehingga mereka memiliki portofolio yang sesuai dengan minat mereka (Shofia Hattarina et al., 2022). Konsep kebebasan belajar sangat berbeda dengan kurikulum pendidikan formal Indonesia saat ini. Konsep pendidikan yang baru ini memperhitungkan kemampuan kognitif individu dan keunikan peserta didik. Representasi yang tepat dari konsep ini dapat mengembangkan pemahaman peserta didik (Sari & Kurniawati, 2020). Kebebasan belajar artinya guru dan peserta didiknya memiliki kebebasan untuk berinovasi, kebebasan untuk belajar secara mandiri dan kreatif. Dalam pembelajaran matematika diperlukan kemampuan belajar tingkat lanjut dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Sari, Istiqomah & Cindarbumi, 2022). Merdeka belajar bisa dijadikan solusi karena kebijakan dibuat berdasarkan keinginan dan kebutuhan peserta didik diutamakan. Untuk itu, Nadiem (Menteri Pendidikan) meminta guru sekolah mengembangkan metode pembelajaran berbasis proyek yang mendorong kreativitas peserta didik. Diyakini bahwa anak-anak yang belajar dalam kondisi nyaman akan mendapat banyak manfaat. Kondisi nyaman menciptakan perasaan menyenangkan pada anak.

Menurut Sukarjo & Salam, 2020 dalam (Oktaya & Panggabean, 2022) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran wajib di setiap negara karena sebagai bagian dari kemampuan dasar berhitung dan matematika membekali peserta didik dengan kemampuan matematika yang pada akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain diperlukan dalam pendidikan formal, matematika juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Muhlisotin, Fathoni, & Fitri, 2021). Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka anak perlu diajarkan pemahaman konsep matematika sedini mungkin. Sekolah biasanya memiliki sistem pembelajaran dimana guru

menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan dengan tenang. Akibatnya peserta didik itu kurang aktif dan hanya menyerap informasi dari guru, dalam hal ini peserta didik terkesan pasif dan terbiasa diam, guru tidak mengontrol pengetahuan dan aktivitas peserta didik, muncul pertanyaan, masih banyak peserta didik yang kesulitan saat memecahkan dari sekian banyak pertanyaan, apa yang akan terjadi pada peserta didik semakin banyak berpikiran bahwa matematika itu sulit dan tidak menyenangkan. Perlu adanya suatu inovasi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik memfasilitasi kemampuan pemahaman peserta didik, dan semakin bersemangat untuk belajar matematika.

Menurut (Rahmadani et al., 2018) menjelaskan bahwa seiring kemajuan teknologi, berbagai perangkat pembelajaran termasuk bahan ajar, saat ini terus dikembangkan. Bahan ajar mendukung keberhasilan belajar. Dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika, bahan ajar disediakan oleh guru sesuai dengan kurikulum. Dalam kurikulum merdeka belajar, peserta didik harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru juga terlibat dalam pengembangan bahan ajar yang kreatif dan inovatif untuk mengenalkan peserta didik pada mata pelajaran, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pelajaran matematika.

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik. Menurut Hamdani (2011) dalam (Puspandari et al., 2019) mengemukakan bahan ajar adalah bahan-bahan baik tertulis maupun tidak tertulis, yang disusun secara sistematis sedemikian rupa sehingga membantu peserta didik. Dengan menyederhanakan rumus yang sulit dipahami dan diingat peserta didik agar lebih mudah dipahami dan diingat, peserta didik akan tertarik untuk terlibat dengan pertanyaan guru. Seperti halnya dalam matematika fungsional, guru dapat menyampaikan konsep dasar materi dan menggunakannya untuk menyusun rumus-rumus singkat dan konsep yang mudah dipahami. Menurut (Husada et al., 2020) berpendapat bahwa yang memadukan gambar dan cerita sedemikian rupa sehingga merangsang perhatian anak untuk mendengarkan cerita tersebut. Dengan cara penggunaan alat bantu visual yang mudah digunakan peserta didik. Hal ini dapat membantu peserta didik memecahkan masalah yang berkaitan dengan konsep dalam waktu yang relatif

singkat. Visualisasi adalah bagian dari berpikir visual (visual thinking). Menurut Presmeg (2006) dalam (Paradesa, 2016) mengidentifikasi peranan berpikir visual yaitu : (1) Untuk memahami masalah, (2) Menyederhanakan masalah, (3) Jika ingin melihat masalah koneksi (connection problem), (4) Untuk memahami gaya belajar individu.

Menurut Ghufon (Ahmad, 2020) dalam (Hafizha et al., 2022) mendefinisikan bahwa gaya belajar adalah pendekatan yang menggambarkan bagaimana seorang individu belajar, atau bagaimana setiap orang berfokus pada suatu proses, dan memperoleh informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya belajar sebagai cara belajar yang unik bagi seorang peserta didik. Tidak semua orang memiliki gaya belajar yang sama, meskipun mereka bersekolah, satu kelas atau keluarga yang sama. Oleh karena itu, setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda untuk memahami dan menyerap suatu topik. Ini adalah bukti bahwa orang memiliki cara yang berbeda dalam memahami dan mengasimilasi masalah.

Gaya belajar visual adalah belajar dengan cara melihat, memandang, mengamati, dan sejenis lainnya (Lestari & Widda Djuhan, 2021). Secara lebih spesifik pembelajaran visual adalah belajar dengan melihat sesuatu, baik berupa gambar atau diagram, presentasi atau video. Tipe orang seperti ini suka belajar atau mendapatkan informasi melalui penglihatan atau membaca. Setelah melihat atau membaca, orang-orang ini mencerna informasi dengan lebih mudah dan cepat, serta memproses informasi baru yang mereka terima. Dengan menggunakan gaya belajar visual, yang digemari anak-anak khususnya remaja kelas VII, guru mampu mengembangkan bahan ajar dengan baik. Gaya belajar visual dapat merangsang minat peserta didik dalam membaca dan memahami isi materi khususnya materi aljabar. Gaya belajar visual berupa bentuk gambar sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Kurikulum merdeka menekankan ke 3 gaya belajar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik. Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk melakukan pengembangan bahan ajar modul berbasis visual. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan

judul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Matematika dengan Gaya Belajar Visual pada Materi Aljabar SMP Kelas VII”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, didapatkan bahwa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah kebutuhan peserta didik terkait dengan media belajar sesuai gaya belajar seperti halnya bahan ajar yang relevan dengan pelaksanaan kurikulum merdeka belajar.

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya keterbatasan kemampuan, waktu, dan biaya, maka penelitian ini hanya dibatasi pada kevalidan dan kelayakan bahan ajar modul matematika dengan gaya belajar visual pada materi Aljabar SMP Kelas VII.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan di atas maka, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar modul matematika dengan gaya belajar visual pada materi Aljabar SMP Kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar modul matematika dengan gaya belajar visual pada materi Aljabar SMP Kelas VII?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar matematika berbasis visual pada materi Aljabar SMP Kelas VII.

1. Mengetahui kevalidan bahan ajar modul matematika dengan gaya belajar visual pada materi Aljabar SMP Kelas VII.
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar modul matematika dengan gaya belajar visual pada materi Aljabar SMP Kelas VII.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi untuk penelitian lanjutan serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan untuk bekal mengajar dan mengembangkan bahan ajar pembelajaran di sekolah yang

telah diterapkan pada kurikulum merdeka, khususnya dapat diterapkan terhadap peserta didik dengan gaya belajar visual pada materi Aljabar SMP Kelas VII.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, dengan adanya bahan ajar dapat membantu peserta didik bisa lebih tertarik untuk mempelajarinya, dapat mendorong peserta didik agar terlihat aktif dan memberikan pengalaman baru menggunakan bahan ajar berbasis visual dalam pembelajaran matematika.
2. Bagi guru, sebagai pengetahuan baru serta masukan positif dalam menentukan alternatif rancangan pembelajaran pada bahan ajar matematika khususnya untuk materi Aljabar SMP Kelas VII.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran matematika sehingga terwujudnya kualitas Lembaga Pendidikan yang lebih baik.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar Modul Matematika dengan Gaya Belajar Visual ini dibuat dengan menggunakan model pengembangan 4D.
2. Bahan ajar matematika berbasis visual dalam bentuk modul dengan materi pokok Aljabar untuk SMP kelas VII.
3. Bahan ajar ini dilengkapi dengan cover modul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kata pengantar, daftar isi, materi yang dikembangkan semenarik mungkin, menulis modul menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik, serta perpaduan variasi warna dan bentuk yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar.
4. Bahan ajar ini berupa modul matematika yang berbasis visual untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan gaya belajar visual.