

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik. Pendidikan merupakan sarana yang dapat membebaskan seseorang dari kebodohan, keterbelengguan, kemiskinan, penderitaan dan penipuan.<sup>1</sup> Di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kata pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan.<sup>2</sup> Makna pendidikan juga tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>3</sup>

Pendidikan juga tidak terlepas dari sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an (termasuk hadits dan ijtihad). Al-Qur'an sebagai tuntunan dan pedoman telah memberikan garis-garis besar prinsip-prinsip umum mengenai pendidikan dalam

---

<sup>1</sup>Darmaningtyas, *Pendidikan Yang Memiskinkan*, (Yogyakarta: Galang Press, 2004), h.1.

<sup>2</sup>Amos Naeloka & Grace Amialia A. Naeloka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: Kencana, 2017), h. 15.

<sup>3</sup>Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (*SISDIKNAS*) dengan penjelasannya, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 3.

perspektif Alquran. Sebagaimana firman Allah dalam Alquran surah Al-Mujadilah ayat 11 sebagai berikut:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ؕ وَإِذَا قِيلَ أَنشُرُوا فَأَنشُرُوا فَأَنشُرُوا بِرِزْقِ اللَّهِ  
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwasanya syariat Islam memberikan perhatian yang sangat besar terhadap pendidikan dan ilmu pengetahuan. Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan dengan beberapa derajat dan kemuliaan dalam kehidupannya. Dari sini tampaklah pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan.

Ilmu pengetahuan adalah proses menggambarkan sesuatu atau memberi arti tentang sesuatu. Matematika adalah salah satunya. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya aktivitas masyarakat yang cenderung berhubungan dengan matematika. Matematika berbeda dengan ilmu yang lainnya, karena belajar matematika tidak hanya mengetahui dan memahami ilmu yang terdapat didalamnya, tetapi menuntut peserta didik untuk berpikir secara aktif, kreatif, logis dan tepat.<sup>4</sup>

Kebanyakan orang dewasa mengakui bahwa matematika adalah sebuah mata pelajaran yang penting, tetapi hanya sedikit yang memahami apa sebenarnya

---

<sup>4</sup>Nindy Citroesmi Prihatiningtyas & Rosmayadi, “Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa dalam Model Pembelajaran *Jucama* pada Materi Trigonometri”, dalam *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, Vol. 6 No. 1, Maret 2020, h. 27-28.

matematika itu.<sup>5</sup> Pembelajaran matematika adalah membentuk logika berpikir bukan hanya sekedar pandai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, namun untuk menyelesaikan masalah perlu logika berpikir dan analisis.<sup>6</sup>

Matematika penting dikarenakan perannya yang tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari. Salah satu cabang pembagian ilmu matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yaitu aritmatika. Aritmatika merupakan cabang tertua dan paling mendasar dari matematika. Berasal dari bahasa Yunani, dari kata *arithnos* yang berarti angka. Ruang lingkup kajiannya meliputi operasi-operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Keempat operasi tersebut yang paling lazim digunakan, utamanya untuk keperluan sehari-hari seperti berdagang dan bertransaksi.<sup>7</sup>

Begitu pentingnya ilmu aritmatika dalam kehidupan, namun pada kenyataannya dalam proses pembelajaran masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan. Hal ini dikemukakan oleh salah satu guru matematika di SMP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin. Beliau mengungkapkan bahwa beberapa peserta didik kesulitan mengerjakan soal matematika terutama yang berkaitan dengan materi Aritmatika, yang mana kebanyakan dari permasalahannya adalah berbentuk soal cerita dan dalam penyelesaiannya memerlukan pemecahan masalah berupa menganalisis soal, menentukan apa yang ditanyakan serta menyimpulkan jawaban.

---

<sup>5</sup>John A. Van de Walle, *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Erlangga, 2006), h. 12-14.

<sup>6</sup>Fatimah, *Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan*, (Bandung: Dar Mizan, 2009), h.8.

<sup>7</sup>Kusaeri, *Histografi Matematika*, (Yogyakarta: Matematika, 2017), h. 54.

Selain itu pula terkadang kelas hanya didominasi oleh beberapa peserta didik yang pintar saja, sedangkan yang lainnya pasif. Pasif yang dimaksud adalah dikarenakan sebagian peserta didik tersebut tidak yakin dan tidak percaya dengan kemampuan yang dimilikinya sehingga mereka lebih bergantung dan hanya mengikut kepada yang pintar saja meskipun sebenarnya mereka sendiri memahami dan mengetahui jawabannya. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus memiliki strategi bagaimana caranya untuk memupuk peserta didik agar bisa lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar.

Sebagai seorang pendidik, tentunya guru harus memiliki banyak cara untuk mengambil alih perhatian peserta didik, membuat peserta didik terfokus pada pelajarannya dan membuat peserta didik aktif kreatif dalam proses belajarnya. Dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mampu membuat suasana kelas jadi menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik akan merasa nyaman.<sup>8</sup> Matematika memang tampaknya membosankan apalagi dengan penyajian yang bersifat monoton dan tidak bervariasi. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan pembaharuan, salah satunya yaitu dengan memberikan penerapan suatu model pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar mandiri, aktif dan kreatif.

Model pembelajaran yang dianggap tepat untuk diterapkan adalah model pembelajaran Jucama. Model pembelajaran Jucama merupakan suatu model pembelajaran matematika yang berorientasi pada pengajuan dan pemecahan masalah

---

<sup>8</sup>John A. Van de Walle, *Matematika Sekolah Dasar dan ...*, h. 12-14.

matematis dengan fokus pembelajarannya adalah pembelajaran aktif.<sup>9</sup> Model pengajuan dan pemecahan masalah (Jucama) lebih banyak melibatkan peserta didik. Dalam model ini peserta didik dituntut untuk dapat membuat pertanyaan sendiri berkaitan dengan apa yang telah didupatkannya.<sup>10</sup> Dalam model Jucama, pemecahan masalah matematika diartikan sebagai proses peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah matematika yang langkahnya terdiri dari memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana tersebut dan memeriksa kembali jawaban. Sedangkan pengajuan masalah matematika merupakan tugas yang meminta peserta didik untuk mengajukan atau membuat soal atau masalah matematika berdasar informasi yang diberikan, sekaligus menyelesaikan soal atau masalah yang dibuat tersebut.<sup>11</sup> Dengan demikian maka penggunaan model pembelajaran Jucama dianggap tepat untuk menjadi penunjang dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Keberhasilan dalam pembelajaran juga sangat bergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan. Perangkat pembelajaran merupakan bagian penting dari sebuah proses pembelajaran di sekolah. Bagi guru kelengkapan perangkat pembelajaran merupakan senjata utama dalam melaksanakan tugas dan

---

<sup>9</sup>Siti Khaulah, "Penerapan Model Pembelajaran Jucama dengan Menggunakan Blog Aljabar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Persamaan Kuadrat", dalam *Jurnal Pendidikan Almuslim*, Vol. VI No. 2, Agustus 2008, h. 76.

<sup>10</sup>Ayu Fitri & Nur Afifah, "Pengaruh Pengajuan dan Pemecahan Masalah (Jucama) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", dalam *Jurnal FKIP Universitas Buana Perjuangan*, Vol. 4 No. 1, h. 152.

<sup>11</sup>Karim & Normayana, "Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Jucama Di Sekolah Menengah Pertama", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 1, April, 2015, h. 95.

kewajibannya.<sup>12</sup> Salah satu perangkat pembelajaran yang penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar. Dalam peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 20, dinyatakan bahwa pendidik diharapkan mengembangkan materi pembelajaran yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang didalamnya memuat sumber belajar. Dengan demikian maka pendidik diharapkan mampu mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar.<sup>13</sup>

Pembelajaran akan lebih bermakna apabila bahan ajar yang digunakan mendukung dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu bahan ajar yang akan sangat membantu proses belajar mengajar adalah penggunaan modul. Modul merupakan bahan ajar yang ditulis sendiri oleh pendidik untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi secara mandiri.<sup>14</sup> Penggunaan modul secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik serta

---

<sup>12</sup>Siti Aminah Nababan & Henra Saputra Tanjung, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Disposisi Matematis Siswa SMA Negeri 4 Wira Bangsa Kabupaten Aceh Barat", dalam *Jurnal Genta Mulia*, Vol. XI No. 2, Juli, 2020, h. 234

<sup>13</sup> Ema Huwana, "Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas VII smp Negeri 5 Salatiga, Kecamatan Sidomukti, Kota Salatiga, Tahun Pelajaran 2020/2021", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2020, h. 3

<sup>14</sup> Najuah, dkk, *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*, (Medan: Yayasan Kita Menulis) h. 7

memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu mengembangkan perangkat pembelajarannya sendiri sesuai dengan pendekatan atau model yang digunakan dan sesuai pula dengan karakteristik peserta didik yang akan diberi pembelajaran.<sup>15</sup>

Pengembangan modul pembelajaran juga disesuaikan dengan situasi, kondisi serta tujuan dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Paradigma pembelajaran di abad 21 mengisyaratkan guru harus mampu menggunakan teknologi digital, sarana komunikasi dan jaringan yang sesuai untuk mengakses, mengelola, memadukan, mengevaluasi dan menciptakan informasi agar berfungsi dalam sebuah pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 mengenai standar proses pendidikan dasar dan menengah, dimana salah satu isi dari standar proses tersebut adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Dengan begitu guru diharapkan dapat menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.<sup>16</sup> Terlebih sekarang dalam kondisi pandemi Covid 19 yang mengharuskan proses pendidikan dilangsungkan secara virtual. Sehingga sebagai seorang guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan sarana teknologi informasi dan komunikasi. Dalam hal ini *e-module* atau modul elektronik

---

<sup>15</sup>Siti Aminah Nababan & Henra Saputra Tanjung, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran ..., h. 237

<sup>16</sup> Najuah, dkk, *Modul Elektronik Prosedur ...*, h. 15.

merupakan salah satu perangkat yang akan sangat berperan dalam menunjang proses pembelajaran.

Modul elektronik merupakan bahan ajar noncetak dengan tujuan peserta didik dapat belajar secara mandiri. Sama halnya dengan modul cetak, modul elektronik juga disajikan dalam bentuk per-unit terkecil dari materi, hanya saja berbentuk elektronik atau digital. Modul ini juga dapat digunakan secara daring (online) seperti yang banyak dikembangkan pada saat ini.<sup>17</sup> Menurut Siti Ghaliyah, dkk, dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model *Learning Cycle 7E* pada Pokok Bahasan Fluida Dinamik untuk Peserta didik SMA Kelas XI, beliau menyebutkan bahwa proses pembelajaran dengan modul elektronik membuat peserta didik tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi, sehingga tercipta pembelajaran interaktif dan berpusat pada peserta didik seperti yang diharapkan dalam Kurikulum 2013.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menghasilkan produk modul elektronik dengan judul **“Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Model Pembelajaran Jucama Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin”**.

---

<sup>17</sup> Yulia Rizki Ramadhani, dkk, *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Yayasan Kita Menulis) h. 13.

<sup>18</sup> Siti Ghaliyah, dkk, “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model *Learning Cycle 7E* pada Pokok Bahasan Fluida Dinamik untuk Siswa SMA Kelas XI” dalam *E-Journal Prosiding Seminar Nasional Fisika*, Vol. IV, Oktober, 2015, h. 150.



## B. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

### 1. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha memberikan gambaran tentang judul yang disajikan oleh penulis. Maka penulis memberikan definisi dari sejumlah poin yang dirasa dapat mewakili dari apa yang peneliti sajikan diantaranya:

- a. Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development*. Merupakan suatu metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu untuk digunakan yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa Modul. Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan.
- b. *E-Modul* merupakan salah satu bentuk bahan ajar berbasis noncetak yang dirancang untuk belajar secara mandiri. Karena itu modul dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk untuk dipelajari sendiri.<sup>19</sup> E-modul merupakan bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang disajikan dalam format elektronik yang bisa diakses melalui komputer maupun teknologi lainnya yang sudah terintegrasi dengan perangkat lunak, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (link) sehingga peserta didik lebih interaktif dengan program.

---

<sup>19</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 407.

- c. Model pembelajaran Jucama merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan peran aktif peserta didik di dalam proses belajar. Model Jucama adalah model yang berorientasi pada pemecahan dan pengajuan masalah matematika sebagai fokus pembelajarannya dan menekankan belajar aktif secara mental.<sup>20</sup> Model ini membutuhkan lebih banyak keterlibatan peserta didik, peserta didik dituntut untuk dapat membuat pertanyaan sendiri berkaitan dengan apa yang telah didupatkannya.<sup>21</sup>
- d. Aritmatika sosial merupakan salah satu pokok bahasan yang ada pada pelajaran matematika di SMP/Sederajat kelas VII. Adapun sub bab yang akan dibahas pada penelitian ini adalah tentang keuntungan dan kerugian.

## 2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka pembahasan dalam penelitian ini dibatasi dengan mengembangkan produk *e-modul* matematika berbasis model pembelajaran Jucama pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial di SMP Sabilal Muhtadin Banjarmasin.

---

<sup>20</sup>Agatra Prima & Susanah, "Penerapan Model Pembelajaran Jucama Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa", dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 2004, h. 2.

<sup>21</sup>Ayu Fitri & Nur Afifah, "Pengaruh Pengajuan dan Pemecahan"..., h. 152.

### **C. Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah *e-modul* matematika berbasis model pembelajaran Jucama pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pembuatan *e-modul* matematika berbasis model pembelajaran Jucama pada materi Aritmatika Sosial?
2. Bagaimana kualitas *e-modul* matematika berbasis model pembelajaran Jucama yang dibuat?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap *e-modul* matematika berbasis model pembelajaran Jucama pada materi Aritmatika Sosial yang dibuat?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan *e-modul* matematika berbasis model pembelajaran Jucama pada materi Aritmatika Sosial.
2. Untuk mengetahui kualitas *e-modul* matematika berbasis model pembelajaran Jucama yang dibuat.

3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *e-modul* matematika berbasis model pembelajaran Jucama pada materi Aritmatika Sosial yang dibuat.

#### **F. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan yang mendasari penulis sehingga mengambil judul dan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Matematika adalah mata pelajaran yang relatif sulit dipahami peserta didik.
2. Mengingat betapa pentingnya media dalam pembelajaran guna upaya untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berpikir peserta didik, juga membantu dalam menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan logis.
3. Sepengetahuan penulis belum ada yang pernah meneliti masalah ini di lokasi yang sama.

#### **G. Signifikansi Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya teori belajar mengajar matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik; sebagai motivator untuk meningkatkan keterampilan dan hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran matematika.

- b. Bagi guru; hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru, khususnya guru SMP Sabilal Muhtadin Banjarmasin, serta dapat dijadikan variasi pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas pengajar.
- c. Bagi Sekolah; sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk menghimbau tenaga pendidiknya agar terus berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran sekolah, terutama dalam pembuatan perangkat pembelajaran yang menarik di berbagai materi pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti; sebagai upaya meningkatkan profesional dalam memperbaiki kualitas pembelajaran matematika.

## **H. Penelitian Terdahulu**

### **1. Penelitian Fhina Haryanti dan Bagus Ardi Saputro**

Penelitian ini berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Videografi untuk Peserta didik Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil rancangan dan implementasi *e-modul* berbasis model pembelajaran *project based learning* dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan. Selain itu berdasarkan hasil analisis data respon guru skor yang didapatkan rata-rata sebesar 50 dan respon peserta didik didapatkan rata-rata skor respon

sebesar 67,67. Maka dikonversikan kedalam tabel penggolongan respon guru maupun respon peserta didik termasuk pada kategori sangat positif<sup>22</sup>.

Perbedaan dengan penelitian yang diteliti sekarang adalah dari segi model dan materi yang diterapkan didalam *e-modul*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran Jucama dan materi aritmatika sosial.

2. Menurut penelitian Siti Khaulah, “Penerapan Model Pembelajaran Jucama dengan Menggunakan Blog Aljabar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Materi Persamaan Kuadrat.” Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Jucama menggunakan Blog Aljabar dapat meningkatkan berpikir kreatif peserta didik pada materi persamaan kuadrat dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.<sup>23</sup>

Perbedaan dengan penelitian yang diteliti sekarang adalah dari segi model dan materi yang diterapkan didalam *e-modul*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran Jucama dan materi aritmatika sosial.

3. Menurut penelitian Komang Wisnu Baskara Putra dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran “Sistem Komputer” untuk Peserta didik Kelas X

---

<sup>22</sup>Komang Priatma, dkk, “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada”, dalam *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Vol. 6 No. 1, Maret 2017, h. 70

<sup>23</sup>Siti Khaulah, “Penerapan Model Pembelajaran Jucama ..., h. 75

Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil rancangan dan implementasi *e-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan. Hasil analisis data respon guru menunjukkan bahwa didapatkan rata-rata skor respon 41, sedangkan untuk respon peserta didik didapatkan rata-rata skor respon 64,74. Maka jika dikonversikan kedalam tabel penggolongan respon guru maupun respon peserta didik termasuk pada kategori positif<sup>24</sup>

Perbedaan dengan penelitian yang diteliti sekarang adalah dari segi model dan materi. Peneliti menggunakan model pembelajaran Jucama dan materi aritmatika sosial. peneliti hanya mengembangkan produk modul yang sudah di ujicobakan kepada validator.

---

<sup>24</sup> Komang Wisnu Baskara Putra, dkk, “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran “Sistem Komputer” untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja”, dalam *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 14 No. 1, Januari 2017, h. 40.

## **I. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, produk yang diharapkan, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penelitian.

Bab II adalah landasan teori yang berisi teori-teori tentang penelitian dan pengembangan, media pembelajaran, pengembangan *e-modul* matematika, model pembelajaran Jucama, aritmatika sosial dan peserta didik.

Bab III metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, prosedur pengembangan, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, penilaian produk, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV adalah laporan hasil penelitian yang berisi gambaran singkat lokasi penelitian, hasil penelitian dan pengembangan, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.