

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. MODUL AJAR

Modul adalah bahan ajar yang tersusun secara sistematis dalam bahasa yang mudah dan dapat dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat fase dalam usia. Murti et al. (2023) menyebutkan modul ajar adalah perangkat pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pendoman guru dalam proses mengajar. Yuliani et al., (2023) salah satu komponen modul adalah petunjuk penggunaan modul bagi guru dan peserta didik. Inilah yang mendasari modul disebut juga alat belajar mandiri. Modul ajar merupakan salah satu media pembelajaran yang didalamnya memuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang dapat mengarahkan proses belajar dengan kegiatan yang dapat dicapai dalam pembelajaran (Siloto, 2023)

Berdasarkan dengan pendapat yang terdapat pada uraian diatas yakni, dengan hal-hal penting terkait dari definisi-definisi modul yaitu bahan belajar mandiri, yang dapat membantu peserta didik menguasai tujuan pembelajarannya, sesuai dengan program yang disusun dan didesain sedemikian rupa untuk kepentingan belajar peserta didik. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa modul merupakan bahan ajar yang disusun dan dibuat dengan sedemikian rupa yang dapat dijadikan sebagai bahan belajar mandiri untuk membantu guru dan peserta didik dalam menguasai tujuan pembelajarannya, oleh karena itu peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

1. Karakteristik Modul

Setiap modul memiliki capaian dan tujuan pembelajaran yang dapat diukur sesuai dengan mekanismenya, yang dapat memberikan umpan balik bagi semua peserta didik dalam capaian ketuntasan pembelajarannya. Modul merupakan salah satu bahan ajar cetak yang digunakan sebagai sumber belajar selama proses pembelajaran (Safitri & Puspasari, 2015). Menurut Daryanto (2013) modul adalah bahan pelajaran yang dikemas secara terpadu dan sistematis yang berisi rangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk membantu peserta didik dapat mencapai tujuan belajar tertentu. Modul memiliki fungsi yaitu (1) Pedoman bagi pendidik, (2) pedoman bagi peserta didik, (3) alat evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil pembelajaran (Hidayah, K. 2022). Menurut (M. Rahma & Y. Wikarya 2023) keuntungan menggunakan modul dalam proses pembelajaran adalah modul dapat memberikan umpan balik atau respon. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengidentifikasi kelemahan mereka dan memperbaikinya. Tujuan pembelajaran yang jelas didefinisikan dalam modul sehingga peserta didik selaras untuk mencapainya

Menurut Wena (2009) modul yang baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Modul merupakan paket pembelajaran yang bersifat *self- instruction*
- b. Pengakuan adanya perbedaan individual belajar
- c. Membuat rumusan tujuan pembelajaran secara eksplisit
- d. Adanya asosiasi, struktur, dan urutan pengetahuan

- e. Berbagai macam media
- f. Partisipasi aktif dari peserta didik
- g. Adanya reinforcement langsung terhadap respon peserta didik
- h. Adanya evaluasi terhadap penguasaan peserta didik terhadap hasil

Sebagai bahan ajar, modul memiliki karakteristik tertentu, yang membedakannya dari bahan ajar lain. Menurut Russel (1974) karakteristik modul mencakup hal-hal sebagai berikut.

- 1) *Selfcontain*, bersandar pada perbedaan individu
- 2) Pemakaian bermacam-macam media
- 3) Partisipasi aktif peserta didik
- 4) Penguatan langsung
- 5) Pengawasan strategi evaluasi.

Karakteristik modul dapat diketahui dari format yang disusun atas dasar: 1) prinsip-prinsip desain pembelajaran yang berorientasi kepada tujuan (objective model); 2) prinsip belajar mandiri; 3) prinsip belajar maju berkelanjutan (continuous progress); 4) penataan materi secara modular yang utuh dan lengkap (self contained); 5) prinsip rujuk silang (cross referencing) antar modul dalam mata pelajaran; 6) penilaian belajar mandiri terhadap kemajuan belajar/*self-Evaluation* (Sungkono 2009).

2. Tujuan Penyusunan Modul

Tujuan dari penyusunan modul adalah dapat meningkatkan efisiensi dan keefektifan pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal. Menurut (Maulida, 2022) tujuan penyusunan modul ajar menurut panduan pembelajaran dan asesmen adalah untuk memperkaya perangkat pembelajaran yang dapat membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas terbuka dan tertutup. Sementara itu Manfaat modul ajar menurut (M. Innany, dkk.,2022) adalah “proses belajar menjadi lebih fleksibel karena tidak tergantung pada konten dalam buku teks, kecepatan serta strategi pembelajaran juga dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga diharapkan setiap peserta didik dapat mencapai kompetensi minimum yang ditargetkan dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran menggunakan bahan ajar modul adalah guna menarik perhatian peserta didik untuk memahami dan menyerap informasi yang lebih efektif dalam memecahkan suatu permasalahan. Tujuan dari pembelajaran menggunakan modul yaitu: 1) supaya peserta didik dapat belajar dengan mandiri atau seminimal mungkin dengan bantuan guru 2) guru tidak mendominasi dan otoriter dalam kegiatan pembelajaran, 3) melatih peserta didik untuk jujur, 4) mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan peserta didik dalam belajar, dan 5) peserta didik dapat mengukur tingkat penguasaan materinya sendiri (Prastowo 2011) dalam (Tjiptono, dkk., 2016).

3. Langkah-Langkah Penyusunan Modul

Menurut Kemendikbud (2022) Komponen modul ajar terdiri dari komponen minimum dan komponen lengkap, komponen modul ajar minimum terdiri dari tujuan pembelajaran yakni (salah satu dari tujuan dalam alur tujuan pembelajaran), langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran, rencana asesmen untuk di awal pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya, asesmen rencana diakhir pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran serta instrumen dan cara penilaiannya, dan pembelajaran media yang digunakan, misalnya bahan bacaan yang digunakan, lembar kegiatan, video, atau tautan situs web yang perlu dipelajari peserta didik. (Kemendikbud 2022) terdapat 3 komponen penting yaitu informasi umum yang terdiri dari identitas sekolah, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, sarana dan prasarana, target peserta didik dan model pembelajaran yang digunakan. Pada bagian selanjutnya komponen inti terdiri dari tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, asesmen, pengayaan dan remedial, serta refleksi peserta didik dan guru, dan yang terakhir komponen lampiran terdiri dari lembar kerja peserta didik, bahan bacaan guru dan peserta didik, glosarium dan daftar pustaka.

4. Kelebihan Dan Kelemahan Modul

Penggunaan modul cetak memiliki kelebihan yaitu dapat digunakan oleh peserta didik yang ada di daerah manapun karena bahannya bentuk buku/cetak, kemudian peserta didik dapat dengan mudah mengerjakan langsung di lembar

yang di sediakan dan dapat membuat catatan-catatan di dalam halaman modul. Sedangkan kekurangan modul cetak diantaranya adalah tidak dapat menampilkan video, animasi, dan music, tidak interaktif yang dapat membuat peserta didik cepat merasa bosan serta membutuhkan biaya cetak yang besar jika terdapat gambar, (Diah Puspitasari, 2019). Menurut (Rahmi et al., 2021) menyatakan kelebihan dan kekurangan modul dapat disimpulkan bahwa modul memiliki validitas tinggi, dengan modul maka peserta didik dapat menentukan kecepatan belajarnya sendiri serta modul juga mudah dibawa kemana-mana dan dapat dipelajari sesuai dengan materi yang dibutuhkan Namun, modul membutuhkan waktu yang lama untuk proses pengembangannya, selain itu biaya percetakan juga cukup besar.

Kelebihan modul ajar cetak adalah sebagai berikut:

- a. Modul cetak dapat membantu dalam proses belajar mengajar di daerah yang membutuhkan karena keterbatasan internet dan lain-lain 2)
- b. Modul cetak dapat diakses dengan mudah oleh semua peserta didik
- c. Modul cetak tidak tergantung pada koneksi internet dan listrik.
- d. Modul cetak dapat dilengkapi dengan ilustrasi, latihan soal yang dapat meningkatkan belajar peserta didik.
- e. Modul cetak dapat memudahkan peserta didik mencari informasi sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

Kekurangan modul ajar cetak adalah sebagai berikut:

- a. Biaya cetak modul yang cukup besar

- b. Modul cetak terbatas dalam menyajikan konten seperti video dll.
- c. Modul cetak diproduksi dengan menggunakan sumberdaya alam yang dapat merusak lingkungan seperti penggunaan terhadap bahan yang berjenis kertas.

Dalam pembuatan modul ajar gunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami buat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Pada proses pembelajaran berlangsung libatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan berikan umpan balik yang konstruktif. Sesuaikan modul dengan karakteristik siswa dan sumber daya yang tersedia.

5. Modul ajar interaktif

Modul ajar interaktif adalah sebuah bahan ajar yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Tidak hanya sekedar membaca teks, modul ini dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif seperti kuis, video, animasi, simulasi, dan permainan yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone.

Manfaat dari modul ajar interaktif yaitu, Meningkatkan motivasi belajar terdapat Elemen-elemen interaktif yang menarik membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Untuk Pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa dengan menggunakan modul ajar interaktif dapat Mempermudah pemahaman konsep siswa karena di dalam modul ajar interaktif terdapat Visualisasi dan simulasi yang disajikan dalam modul ajar interaktif membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan lebih mudah. Dengan

menambahkan elemen seperti kuis, video animasi, permainan edukasi dan forum diskusi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, Siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih bermakna. Dalam pembuatan modul juga disesuaikan dengan gaya belajar siswa Modul ajar interaktif dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Serta memberikan umpan balik instan: Kuis dan latihan yang disertakan dalam modul ajar interaktif memungkinkan siswa untuk langsung mengetahui sejauh mana pemahaman mereka.

Modul ajar interaktif merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, modul ajar interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa modul ajar interaktif yang memanfaatkan berbagai elemen multimedia seperti animasi dan video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep yang abstrak, seperti pecahan (Suwanti et al. (2024).

B. Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang sangat populer dan mudah digunakan, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain. Dengan *Canva*, bisa membuat berbagai macam desain, mulai dari poster, presentasi, infografis, hingga desain media sosial, tanpa perlu menguasai software desain yang kompleks. Salah satu aplikasi online yang gratis dan menawarkan

banyak template adalah *Canva*. Sholeh, et al (2020) *Canva* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi *Canva* menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. Saat ini *canva* sangat populer digunakan karena mudah digunakan Antarmuka *Canva* sangat intuitif, sehingga kamu bisa langsung mulai mendesain tanpa perlu belajar banyak hal dan juga banyak tersedia template dan fitur yang lengkap, *Canva* menyediakan ribuan template yang siap pakai dan bisa kamu sesuaikan sesuai kebutuhan dan fitur lengkap *Canva* dilengkapi dengan berbagai fitur seperti pilihan font, warna, gambar, dan elemen desain lainnya yang sangat beragam. Kolaborasi, *Canva* memungkinkan untuk bekerja sama dengan orang lain dalam satu desain. Harga terjangkau, *Canva* menawarkan versi gratis dengan fitur yang cukup lengkap, dan juga versi berbayar dengan fitur yang lebih banyak.

Dalam pengembangan modul ajar interaktif *Canva* telah menjadi alat yang sangat populer di kalangan pendidik dan desainer pembelajaran. Ini karena *Canva* menawarkan berbagai fitur dan kemudahan yang sangat berguna dalam menciptakan modul ajar interaktif yang menarik dan efektif.

1. Langkah-Langkah Penggunaan Platform *canva*

Canva adalah alat yang sangat fleksibel dan bisa digunakan untuk berbagai macam tujuan pembelajaran. Berikut adalah beberapa langkah umum yang bisa digunakan sebelum menggunakan *canva* dalam pembelajaran.

- a. Tentukan Tujuan Pembelajaran.
- b. Pilih Template yang Tepat.
- c. Kustomisasi Desain.
- d. Buat Elemen Interaktif.
- e. Simpan dan Bagikan

2. Kelebihan dan kekurangan *canva* dalam pembelajaran

- a. Mudah digunakan, Antarmuka *Canva* yang intuitif membuat siapa pun, termasuk guru dan siswa yang tidak memiliki latar belakang desain, dapat dengan mudah membuat berbagai macam materi pembelajaran.
- b. Beragam template, *Canva* menyediakan ribuan template siap pakai untuk berbagai keperluan, seperti presentasi, poster, infografis, dan lainnya. Hal ini menghemat waktu dan tenaga dalam pembuatan materi.
- c. Elemen desain yang lengkap, *Canva* menawarkan berbagai pilihan font, warna, gambar, dan elemen desain lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
- d. Kolaborasi yang mudah, *Canva* memungkinkan guru dan siswa untuk bekerja sama dalam membuat proyek desain secara bersama-sama.
- e. Harga terjangkau, *Canva* memiliki versi gratis dengan fitur yang cukup lengkap, sehingga dapat diakses oleh semua kalangan.

- f. Meningkatkan daya tarik visual, materi pembelajaran yang dibuat dengan *Canva* cenderung lebih menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- g. Fleksibilitas, *Canva* dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks.

1. kekurangan *Canva* dalam Pembelajaran

Adapun kekurangan dari *canva* yaitu:

- a. Ketergantungan internet, *Canva* adalah aplikasi berbasis web, sehingga pengguna membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk mengaksesnya.
- b. Fitur terbatas pada versi gratis, Versi gratis *Canva* memiliki beberapa batasan fitur, seperti jumlah penyimpanan dan akses ke template premium.
- c. Kurang fleksibel untuk desain yang sangat kompleks, Meskipun *Canva* sangat mudah digunakan, untuk desain yang sangat kompleks dan membutuhkan kustomisasi yang tinggi, mungkin diperlukan software desain profesional.
- d. Potensi gangguan iklan, Versi gratis *Canva* mungkin menampilkan iklan yang dapat mengganggu proses desain.

Canva adalah alat yang sangat berguna dalam dunia pendidikan. Dengan kelebihanannya yang banyak, *Canva* dapat membantu guru dan siswa menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Namun, seperti halnya alat lainnya, *Canva* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan.

6. Modul ajar interaktif berbasis canva

Modul ajar interaktif berbasis *Canva* adalah sebuah bahan ajar digital yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Modul ini dibuat menggunakan platform desain grafis *Canva*, yang memungkinkan pembuatan berbagai macam materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan interaktif.

Komponen Utama Modul Ajar Interaktif Berbasis *Canva*:

- a. Halaman judul, menampilkan judul modul, nama pembuat, dan gambar yang menarik.
- b. Daftar isi, memberikan gambaran umum tentang isi modul dan memudahkan navigasi.
- c. Materi pembelajaran, disajikan dalam bentuk teks, gambar, infografis, video, atau animasi yang menarik.
- d. Aktivitas pembelajaran terdapat berbagai jenis aktivitas seperti kuis, latihan, atau permainan yang dapat dilakukan siswa secara mandiri.
- e. Evaluasi, Terdapat soal-soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

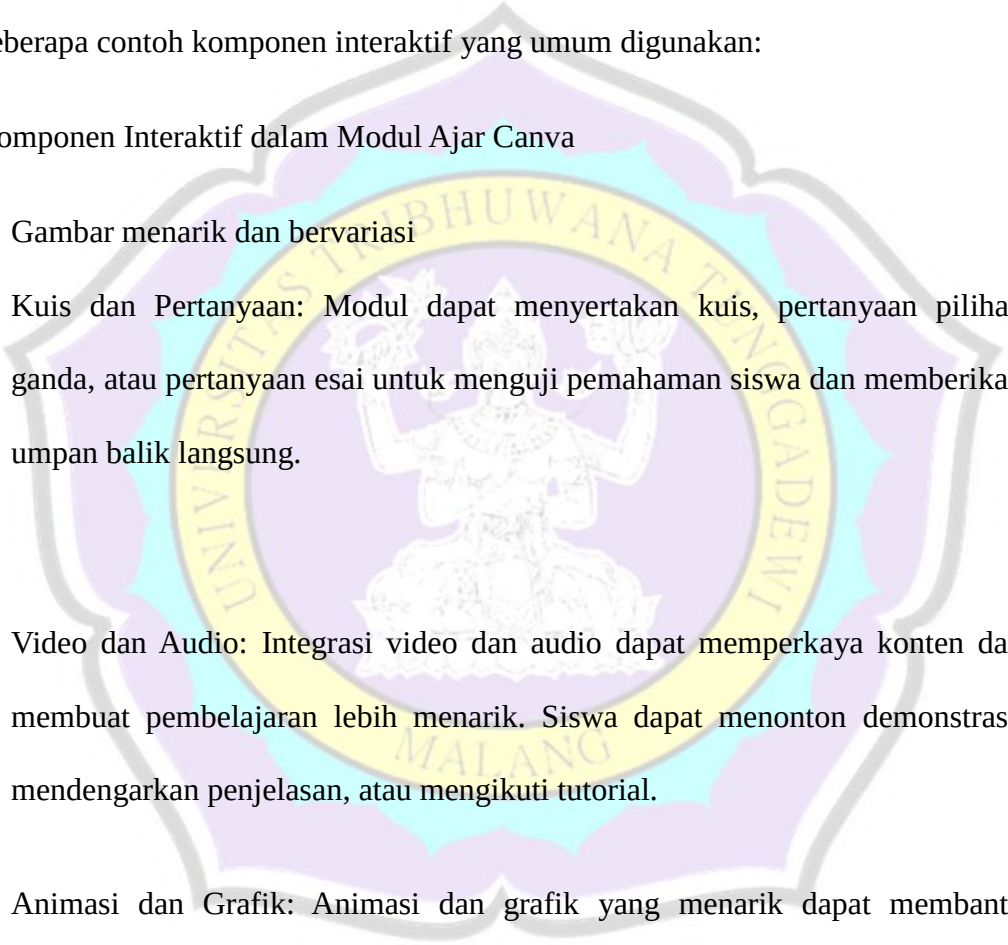
Modul ajar interaktif berbasis *Canva* merupakan salah satu alternatif yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian (Wilujeng et al., 2021). Dengan kemudahan penggunaannya dan fitur-fitur yang lengkap, *Canva*

dapat membantu guru menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Komponen interaktif yang ada pada modul

Modul ajar interaktif berbasis Canva dapat memiliki berbagai komponen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Berikut beberapa contoh komponen interaktif yang umum digunakan:

Komponen Interaktif dalam Modul Ajar Canva

- 
- a. Gambar menarik dan bervariasi
 - b. Kuis dan Pertanyaan: Modul dapat menyertakan kuis, pertanyaan pilihan ganda, atau pertanyaan esai untuk menguji pemahaman siswa dan memberikan umpan balik langsung.
 - c. Video dan Audio: Integrasi video dan audio dapat memperkaya konten dan membuat pembelajaran lebih menarik. Siswa dapat menonton demonstrasi, mendengarkan penjelasan, atau mengikuti tutorial.
 - d. Animasi dan Grafik: Animasi dan grafik yang menarik dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami.
 - e. Tautan Eksternal: Modul dapat menyertakan tautan ke sumber daya tambahan seperti situs web, atau video untuk memperluas pembelajaran.

- f. Game dan Simulasi: Modul dapat menyertakan game atau simulasi sederhana untuk membantu siswa mempraktikkan keterampilan yang baru dipelajari.

Contoh Penggunaan Komponen Interaktif

- a. Kuis: Siswa dapat menjawab pertanyaan pilihan ganda setelah membaca teks untuk menguji pemahaman mereka tentang materi.
- b. Video: Video demonstrasi dapat menunjukkan cara melakukan percobaan ilmiah atau menyelesaikan masalah matematika.
- c. Animasi: Animasi dapat digunakan untuk menggambarkan siklus air atau proses fotosintesis.
- d. Tautan Eksternal: Siswa dapat mengklik tautan untuk mempelajari lebih lanjut tentang topik tertentu dari sumber daya online.

C. Materi Pecahan

Salah satu materi penting dalam matematika adalah bilangan. Verschaffel, Greer, dan De Corte (Pitta-Pantazi, 2014, hlm. 471) mengemukakan beberapa alasan mengapa bilangan begitu penting dipelajari siswa, di antaranya: (1) operasi dan aplikasi dari bilangan berhubungan dengan kehidupan nyata dan digunakan di dalamnya; (2) bilangan merupakan dasar dari berbagai macam materi dalam matematika; (3) bilangan merupakan salah satu materi pertama yang diajarkan di sekolah secara formal. Pecahan merupakan bagian dari bilangan. Pecahan menjadi landasan bagi siswa dalam mempelajari matematika selanjutnya seperti persen,

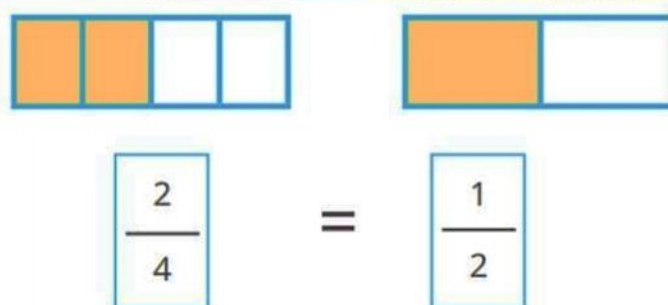
rasio, dan aljabar. Kurangnya pemahaman siswa dalam pecahan dapat mengakibatkan kesulitan bagi siswa dalam memecahkan masalah matematika lainnya. Behr dan Post (Wheeldon, 2008, hlm. 7) menyatakan siswa dapat mengalami kesulitan dalam mempelajari aljabar karena kurangnya pemahaman mereka dalam pecahan.

Materi pecahan yang dikembangkan pada modul ajar interaktif berbasis *canva* yaitu pecahan senilai.

Pecahan senilai

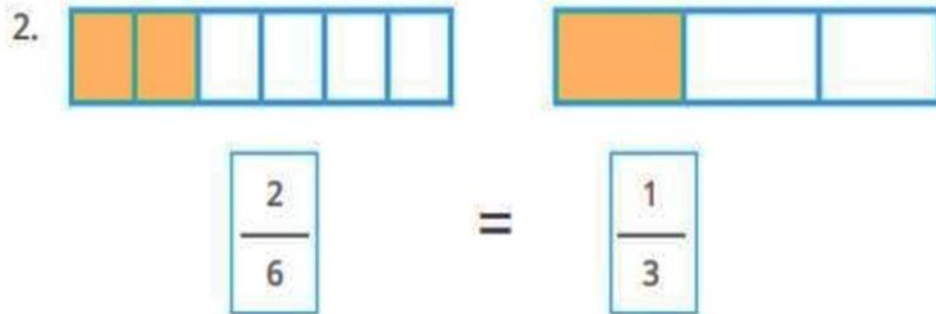
Pecahan dapat dikatakan senilai apabila pecahan tersebut mempunyai nilai atau bentuk paling sederhana yang sama dengan cara menyamakan penyebutnya. Bentuk pecahan ini menunjukkan adanya pecahan yang berbeda namun nilainya tetap serupa.

1.

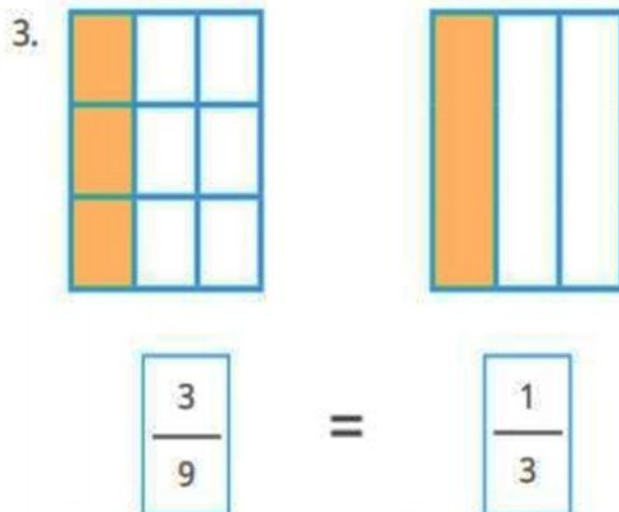


Dikatakan pecahan senilai, karena pecahan $\frac{2}{4}$ apabila disederhanakan memperoleh

hasil yang sama yaitu $\frac{1}{2}$.



Dikatakan pecahan senilai, karena pecahan $\frac{2}{6}$ apabila disederhanakan memperoleh hasil yang sama yaitu $\frac{1}{3}$.



Dikatakan pecahan senilai, karena pecahan $\frac{3}{9}$ apabila disederhanakan memperoleh hasil yang sama yaitu $\frac{1}{3}$.

D. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Agustin et

al., 2020). Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “ daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Yandi et al, (2023) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar.

Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional. Sedangkan menurut Suprijono dalam Thobroni (2016:20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil.

Siswa harus berusaha belajar dengan sungguh dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk meningkatkan hasil belajar ini sangat dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi yang tinggi, pembelajaran yang efektif dan peran dari orang tua. Kompetensi guru adalah kemampuan yang

dimiliki oleh seorang guru sehingga layak untuk menjalankan tugas, oleh karena itu kualitas dan hasil kerja guru dapat memperlihatkan perbuatan profesional yang bermutu. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat di capai karena pembelajaran yang efektif dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam mengikuti proses pembelajaran siswa akan terlibat aktif, minat yang tinggi, bila metode yang dilaksanakan guru benar-benar membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Maka merupakan hal yang wajarlah bila hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1. Pemanfaatan Sumber Belajar

Menurut Warsita (2011) sumber belajar adalah semua komponen sistem instruksional baik yang secara khusus dirancang maupun yang menurut sifatnya dapat dipakai atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu Sudjana dan Rivai (2009) mengatakan bahwa sumber belajar adalah suatu daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau keseluruhan. Selain itu Sadiman (2012) juga mengemukakan bahwa sumber belajar adalah segala macam yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) yang memungkinkan/memudahkan terjadinya proses belajar. Kemudian Sudjana (2016) mengatakan bahwa sumber belajar merupakan suatu sistem atau perangkat materi yang sengaja disiapkan atau diciptakan dengan maksud memungkinkan atau memberi kesempatan siswa untuk belajar. Agar sumber

belajar yang ada dapat berfungsi dalam pembelajaran harus dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Fungsi sumber belajar menurut Hanafi dalam Karwono (2011) yaitu untuk: 1) Meningkatkan produktivitas pendidikan; 2) Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual; 3) Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran; 4) Lebih memantapkan pembelajaran; 5) Memungkinkan belajar secara seketika; dan 5) Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan adanya media massa. Sumber belajar dalam teknologi Pendidikan adalah semua sumber (meliputi data, orang dan barang) yang mungkin digunakan oleh siswa baik secara mandiri maupun dalam bentuk gabungan, biasanya dalam situasi informal untuk memberikan fasilitas belajar.

Sumber belajar itu meliputi pesan, orang, bahan, lingkungan, peralatan, teknik dan tata tempat. Menurut Sudjana (2016) sumber belajar baik yang dirancang dan dimanfaatkan dalam kegiatan pengajaran di klasifikasikan sebagai berikut: 1) Pemanfaatan Manusia Sebagai Sumber Belajar; 2) Pemanfaatan Bahan Pengajaran Sebagai Sumber Belajar; 3) Pemanfaatan Situasi Belajar (Lingkungan) Sebagai Sumber Belajar; 4) Pemanfaatan Alat dan Perlengkapan belajar Sebagai Sumber Belajar; 5) Pemanfaatan Aktivitas (teknik) Sebagai Sumber Belajar; dan 6) Pemanfaatan Pesan Sebagai Sumber Belajar

2. Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan Pendidikan yang secara sengaja dirancang dan dilaksanakan dengan aturan-aturan yang ketat seperti arus berjenjang dan berkesinambungan, sehingga disebut Pendidikan formal dan sekolah adalah Lembaga khusus, suatu wahana, suatu tempat untuk menyelenggarakan pendidikan, yang didalamnya terdapat suatu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sabdulloh, 2010). Menurut Dalyono(2011) bahwa keadaan sekolah turut mempengaruhi Tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan anak. Lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang berpengaruh dan bermakna bagi siswa dalam proses belajar mengajar yang ada disekolah.

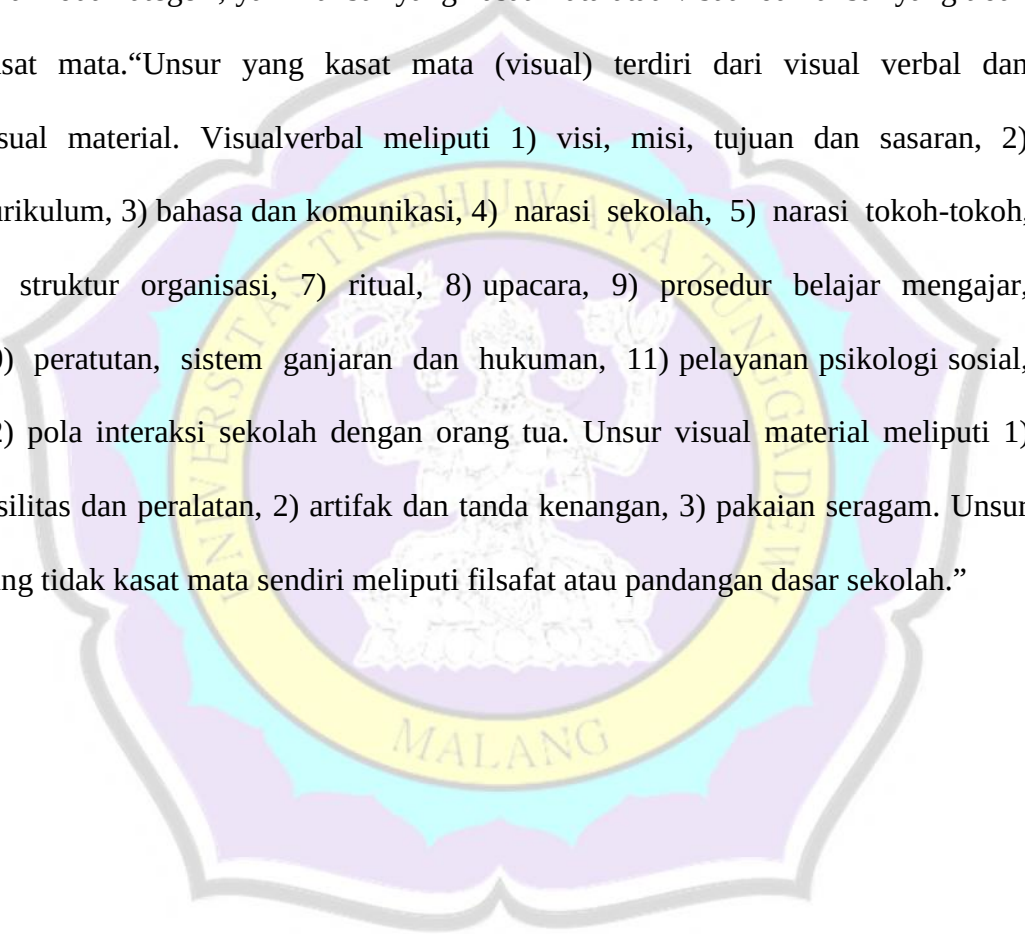
Menurut Sukmadinata(2009) lingkungan sekolah memegang peranan penting bagi perkembangan belajar siswanya. Hal ini dikarenakan lingkungan sekolah berfungsi: 1) Mengembangkan kecerdasan pikiran dan memberikan pengetahuan; 2) Mengembangkan pribadi anak didik secara menyeluruh, menyampaikan pengetahuan dan melaksanakan pendidikan kecerdasan; 3) Spesialisasi, semakin meningkatnya diferensiasi dalam tugas kemasyarakatan dan Lembaga sosial, sekolah juga sebagai Lembaga sosial yang spesialisasinya dalam bidang Pendidikan dan pengajaran; 4) Efisiensi, terdapatnya sekolah sebagai Lembaga sosial yang berspesialisasi di bidang Pendidikan dan pengajaran

maka pelaksanaan Pendidikan dan pengajaran dalam masyarakat menjadi lebih efisien; 5) Sosialisasi, Sekolah membantu perkembangan individu menjadi makhluk sosial, makhluk yang beradaptasi dengan baik dimasyarakat; dan 6) Konservasi dan transmisi kultural, Ketika masih berada dikeluarga, kehidupan anak selalu menggantungkan diri pada orang tua, maka Ketika memasuki sekolah ia mendapat kesempatan untuk melatih berdiri sendiri dan tanggung jawab sebagai persiapan sebelum ke masyarakat.

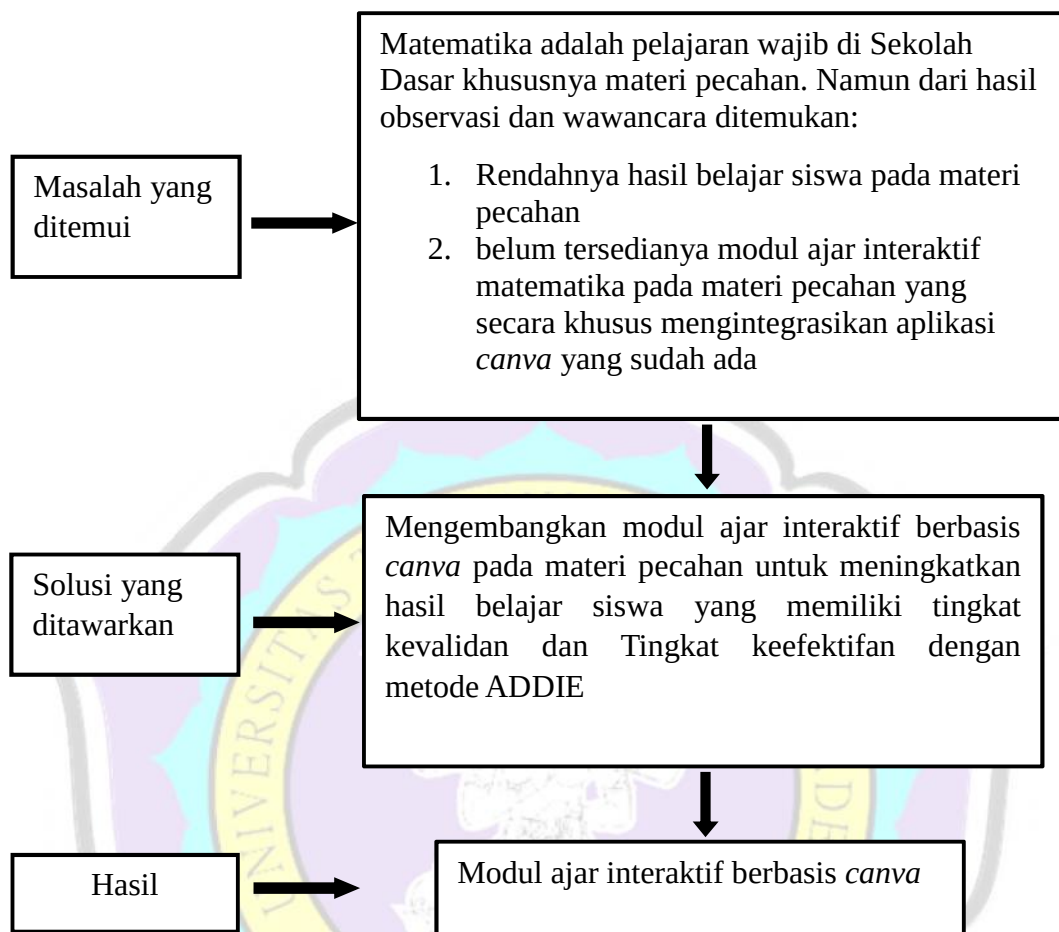
3. Budaya Sekolah

Gibson dalam Komariah dan Triatna (2012) mengemukakan budaya mengandung pola eksplisit maupun implisit dari dan untuk perilaku yang dibutuhkan dan diwujudkan dalam simbol, menunjukkan hasil kelompok manusia secara berbeda, termasuk benda-benda hasil ciptaan manusia. Inti utama dari kultur terdiri dari ide tradisional (turun menurun dan terseleksi) dan terutama pada nilai yang menyejarah (historisitas). Budaya sekolah diartikan sebagai istilah yang secara umum mengacu pada keyakinan, persepsi, hubungan, sikap, dan aturan tertulis dan tidak tertulis yang membentuk dan mempengaruhi setiap aspek bagaimana sekolah berfungsi. Istilah ini juga mencakup masalah yang lebih konkret seperti keamanan fisik dan emosional siswa, keteraturan ruang kelas dan ruang publik, atau sejauh mana sekolah merangkul dan merayakan keragaman ras, etnis, bahasa, atau budaya. Selain itu, budaya dapat dikembangkan dan ditularkan secara sadar dan ini juga berlaku di sekolah (Melesse dan Molla, 2018). Menurut Boyer (2012) budaya sekolah yang kuat didasarkan pada hubungan yang terbentuk antara kepala sekolah, guru,

dan siswa. Budaya sekolah muncul sebagai fenomena yang unik dan menarik, pandangan, sikap, serta perilaku yang hidup dan berkembang mencerminkan kepercayaan dan keyakinan yang mendalam dan khas bagi warga sekolah yang dapat berfungsi sebagai semangat membangun karakter siswanya. Menurut Sastrapratedja dalam Ahyar, mengelompokkan unsur-unsur budaya sekolah dalam dua kategori, yakni unsur yang kasat mata atau visual dan unsur yang tidak kasat mata. “Unsur yang kasat mata (visual) terdiri dari visual verbal dan visual material. Visual verbal meliputi 1) visi, misi, tujuan dan sasaran, 2) kurikulum, 3) bahasa dan komunikasi, 4) narasi sekolah, 5) narasi tokoh-tokoh, 6) struktur organisasi, 7) ritual, 8) upacara, 9) prosedur belajar mengajar, 10) peraturan, sistem ganjaran dan hukuman, 11) pelayanan psikologi sosial, 12) pola interaksi sekolah dengan orang tua. Unsur visual material meliputi 1) fasilitas dan peralatan, 2) artifak dan tanda kenangan, 3) pakaian seragam. Unsur yang tidak kasat mata sendiri meliputi filsafat atau pandangan dasar sekolah.”



E. KERANGKA KONSEPTUAL



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

F. DEFENISI OPERASIONAL

1. Modul ajar

Modul ajar merupakan bahan ajar digital yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa kelas IV SDN 1 Landungsari. Modul ini dibuat menggunakan platform desain grafis canva, yang memungkinkan pembuatan berbagai macam

materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan interaktif, serta dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti kuis dan game edukasi.

2. Materi pecahan

Materi pembelajaran yang membahas tentang konsep pecahan, meliputi pengertian, macam-macam pecahan (pecahan dengan pembilang satu, pecahan dengan penyebut yang sama, pecahan senilai), dan aplikasi pecahan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Canva

Canva adalah platform desain grafis online yang digunakan untuk membuat modul ajar interaktif, yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam desain, mulai dari poster, presentasi, infografis, hingga desain media sosial, tanpa perlu menguasai software desain yang kompleks.

4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan capaian prestasi yang dicapai siswa kelas IV SDN 1 Landungsari dalam memahami materi pecahan, yang diukur melalui tes tertulis (pre-test dan post-test).