

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

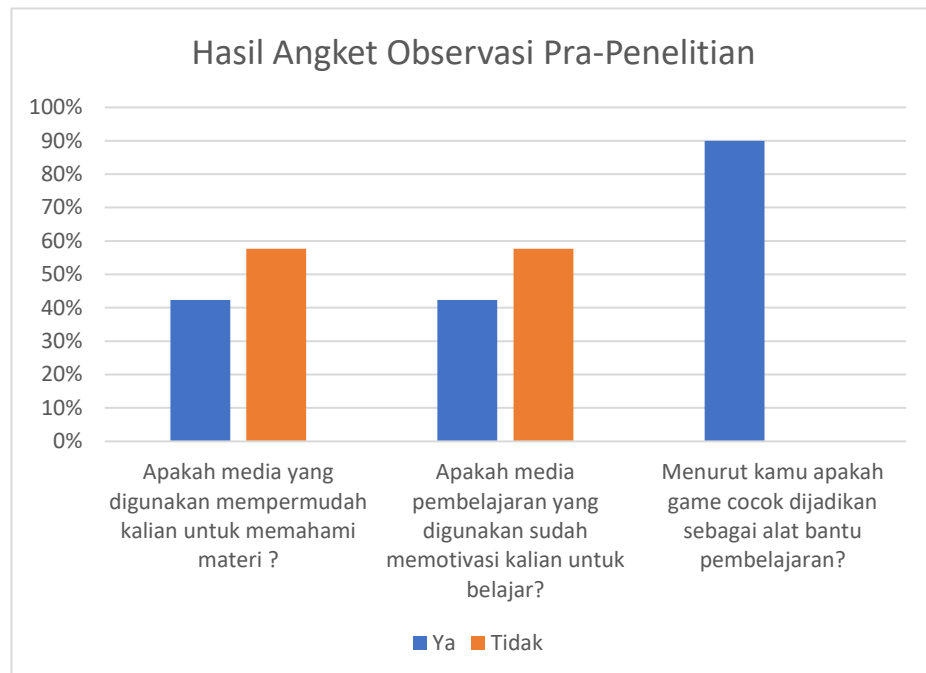
Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, dan budi pekerti, kecerdasan, etika mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya mencakup mengajarkan keterampilan tertentu, tetapi juga sesuatu yang lebih tidak berwujud namun lebih dalam, yaitu memberikan pengetahuan, penilaian, dan kebijaksanaan (Pristiwanti et al., 2022).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting di dunia pendidikan. Tujuan pembelajaran matematika adalah membantu peserta didik dalam melakukan dan menanggapi perubahan dalam perkembangan zaman yang terus berubah melalui bertindak sesuai dengan cara berpikir logis, kreatif, kritis, dan berpangkat sehingga membentuk peserta didik yang taguh kreatif, dan berani menghadapi permasalahan kehidupan sehari-sehari (Putri et al., 2021).

Di era digital saat ini pendidik dianjurkan untuk menginspirasi peserta didik agar lebih aktif serta membantu peserta didik memecahkan masalah dengan menggunakan teknologi dan peserta didik mampu memanfaatkan teknologi pada perkembangan zaman saat ini. Mampu

menerapkan metode pembelajaran yang tepat, meningkatkan keterampilan informasi, komunikasi, dan inovasi (Nisa & Susanto, 2022). Motivasi belajar belajar pada peserta didik juga sangat penting untuk dalam proses pembelajaran karena bisa sebagai pendorong semangat peserta didik dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran (Lubis & Nuriadin, 2022).

Dari hasil pengamatan peneliti selama melakukan observasi di SMP Negeri 2 Sapuran Wonosobo, yang dilakukan pada tanggal 5-6 Oktober 2023, selama proses pembelajaran berlangsung pendidik sudah menggunakan bahan ajar dengan sebuah alat peraga dan juga Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selama proses pembelajaran berlangsung banyak peserta didik tidak memperhatikan dan hanya bermain sendiri tidak mendengarkan pendidik dalam menerangkan materi. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik pada saat peserta didik diberikan LKPD berupa kertas cetak peserta didik cenderung terlihat asyik sendiri atau mengobrol dengan teman disampingnya dari pada mengerjakan LKPD yang diberikan oleh pendidik dikarenakan peserta didik kurang tertarik dengan LKPD yang diberikan yang terkesan formal dan monoton. Hal ini juga diperkuat dengan adanya hasil wawancara oleh salah satu pendidik matematika di SMP Negeri 2 Sapuran Wonosobo, pada tanggal 6 Oktober 2023 diperoleh informasi yaitu keterbatasan media yang digunakan oleh pendidik dikarenakan pendidik hanya menggunakan media cetak dan papan tulis. Hasil angket Observasi Pra-Penelitian ditunjukkan pada *Gambar 1* dibawah ini:

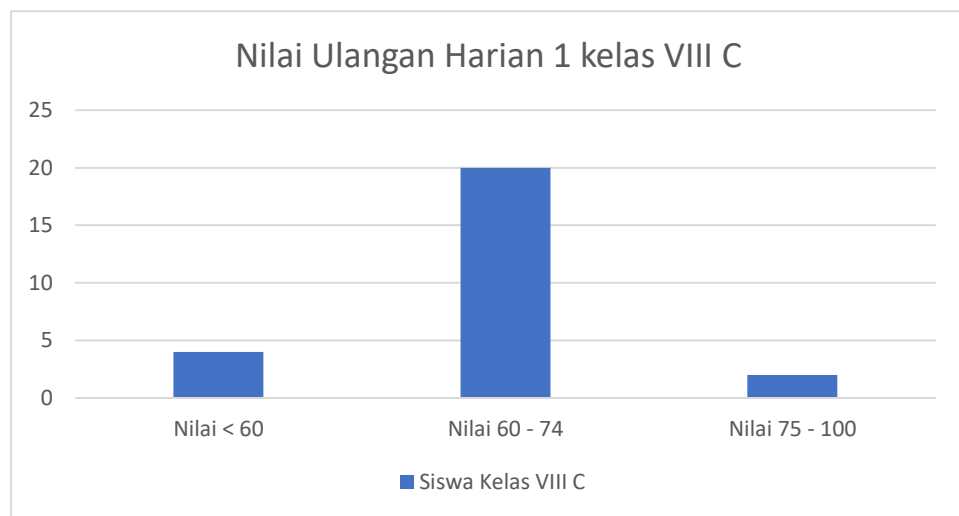


Gambar 1 Angket Observasi Pra-Penelitian

Berdasarkan data yang diambil pada pengisian angket oleh kelas VIII C dengan jumlah peserta yang hadir 26 orang terlihat bahwa 57,7% peserta didik mengakui bahwa kesulitan memahami materi dan kurang motivasi dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang disediakan di sekolah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang interaktif seperti *game* untuk membantu peserta didik memahami materi dan membangun motivasi peserta didik dalam belajar dan mengerjakan soal matematika yang diberikan. *Game* dipilih dikarenakan pada pendekatan pembelajaran menyenangkan yang difasilitasi oleh suatu *game*, dapat memberikan dampak positif dalam sebuah pembelajaran (Pratama et al., 2019) dari sini dapat disimpulkan bahwasannya siswa memerlukan LKPD yang lebih menarik sehingga

peneliti ingin mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) supaya peserta didik lebih tertarik dan lebih optimal dalam mengerjakan soal-soal

yang diberikan oleh pendidik. Nilai Ulangan Harian 1 kelas VIII C dapat dilihat pada *Gambar II* dibawah ini:



Gambar II Nilai Ulangan Harian 1 kelas VIII C

Berdasarkan data di atas merupakan hasil dari ulangan harian 1 materi bilangan berpangkat 2023/2024 kelas VIII C SMP Negeri 2 Sapuran Wonosobo, dapat dilihat bahwa sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata dibawah 75. Peserta didik yang mendapatkan nilai lebih dari rata-rata hanya 2 orang saja. Materi yang diujikan pada ulangan harian 1 adalah terkait dengan bilangan berpangkat. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik, selama proses pengerjaan peserta didik sulit memahami materi bilangan berpangkat sebagai contoh terutama pada saat pengoperasian bilangan berpangkat negatif. Sebab itu, peneliti ingin menggunakan materi bilangan berpangkat yang akan digunakan dalam

pengembangan E-LKPD berbasis *game*. E-LKPD dipilih karena ingin mengubah suasana dalam mengerjakan soal–soal latihan matematika lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik. E-LKPD dipilih karena menggabungkan beberapa media diantaranya seperti teks, gambar, audio serta animasi serta bisa digunakan melalui *smartphone* ataupun Laptop.

E-LKPD adalah sebuah alternatif yang mencakup latihan–latihan soal serta pertanyaan-pertanyaan berbasis komputer untuk menjalankannya. E-LKPD dirancang dengan tampilan yang menarik, efisien, dan lebih mudah digunakan (Fatimah, 2021). Dengan menggunakan E-LKPD sebagai salah satu media dalam pembelajaran akan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran khususnya dalam mengerjakan latihan soal–soal yang diberikan oleh pendidik. Sehingga E-LKPD dapat dijadikan salah satu solusi yang dapat di tambahkan dalam proses keberlangsungan pembelajaran.

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membuat E-LKPD yang interaktif adalah *wordwall*. Di dalam *wordwall* terdapat berbagai fitur serta *template* untuk membuat E-LKPD menjadi lebih menarik dengan *game* berupa animasi, mencocokkan kata, *gameshow quiz*, *true or false*, *wordsearch*, dan berbagai jenis permainan lainnya. Dengan dilengkapi berbagai fitur yang ada dalam *wordwall* dapat membuat E-LKPD sesuai dengan yang diinginkan. Oleh karena itu dengan dikembangkan E-LKPD menggunakan *wordwall* akan menjadi inovasi sebagai salah satu motivasi peserta didik dalam pembelajaran baik di sekolah ataupun di luar sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik asyik bermain sendiri atau mengobrol dengan teman saat diberikan latihan soal matematika oleh pendidik dikarenakan LKPD yang kurang menarik sehingga peserta didik tidak mengerjakan soal dengan optimal.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan berpangkat karena keterbatasan media pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VIII C berdasarkan nilai Ulangan Harian 1 materi bilangan berpangkat 2023/2024.
4. Peserta didik masih kurang termotivasi dalam mengerjakan LKPD yang diberikan.

C. Pembatasan Masalah

Menghindari semakin luasnya permasalahan yang ada, sehingga peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Peserta didik asyik bermain sendiri atau mengobrol dengan teman saat diberikan latihan soal matematika oleh pendidik dikarenakan LKPD yang kurang menarik sehingga peserta didik tidak mengerjakan soal dengan optimal.

2. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VIII C berdasarkan nilai Ulangan Harian 1 materi bilangan berpangkat 2023/2024.

Dapat disimpulkan dari kedua rumusan masalah tersebut salah satu solusi alternatifnya adalah dengan mengembangkan E-LKPD untuk peserta didik kelas VIII dan berfokus pada materi bilangan berpangkat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijabarkan diatas terdapat beberapa pertanyaan yang muncul sebagai rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis *wordwall* untuk peserta didik kelas VIII pada materi bilangan berpangkat?
2. Bagaimana kevalidan E-LKPD berbasis *wordwall* untuk peserta didik kelas VIII pada materi bilangan berpangkat?
3. Bagaimana kepraktisan E-LKPD berbasis *wordwall* untuk peserta didik kelas VIII pada materi bilangan berpangkat?

E. Tujuan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan peneliti yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Mengembangkan E-LKPD menggunakan *wordwall* untuk peserta didik kelas VIII pada materi bilangan berpangkat.

2. Mengetahui kevalidan E-LKPD berbasis *wordwall* untuk peserta didik kelas VIII pada materi bilangan berpangkat.
3. Mengetahui kepraktisan E-LKPD berbasis *wordwall* untuk peserta didik kelas VIII pada materi bilangan berpangkat.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Mengembangkan E-LKPD yang mempunyai komponen yaitu judul, petunjuk belajar, indikator belajar, informasi pendukung, langkah kerja dan penilaian. E-LKPD ini menggunakan *platform* berbasis web yaitu *wordwall*.
2. Materi yang akan dikembangkan dalam E-LKPD ini yaitu materi bilangan berpangkat yang meliputi bilangan berpangkat, sifat-sifat bilangan berpangkat, bilangan pangkat nol dan pangkat negatif serta bilangan pecahan berpangkat.
3. Produk E-LKPD ini dapat diakses melalui *handphone* dan laptop dengan melalui website <https://wordwall.net/resource/69260539>.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai inovasi bagi calon pendidik dan pendidik agar lebih kreatif dalam mengembangkan LKPD.
 - b. Memberikan *feedback* bagi peneliti untuk mengembangkan LKPD sebagai terobosan baru dalam dunia Pendidikan dan dapat menjadi media pembelajaran yang dibutuhkan pada pembelajaran saat ini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti
 - 1) Penelitian ini sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan.
 - 2) Memberikan pengalaman pada peneliti mengenai cara mengembangkan sebuah LKPD yang menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan dalam pembelajaran.
 - b. Bagi Pendidik
 - 1) Memberikan tambahan media dalam pembelajaran kepada pendidik untuk melakukan evaluasi kepada peserta didik dalam materi bilangan berpangkat.
 - 2) Memudahkan pendidik dalam melakukan evaluasi terkhususnya materi bilangan berpangkat kepada peserta didik,

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Dapat memotivasi peserta didik dalam mengerjakan soal-soal matematika pada materi bilangan berpangkat.
- 2) Memberikan tambahan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam penelitian E-LKPD untuk peserta didik kelas VIII ini adalah sebagai berikut:

1. Produk E-LKPD ini dapat digunakan sebagai salah satu opsi media pembelajaran sekaligus sebagai media berlatih peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sapuran Wonosobo, pada materi bilangan berpangkat.
2. Produk E-LKPD dapat memotivasi peserta didik dalam berlatih soal-soal matematika pada materi bilangan berpangkat.
3. Produk E-LKPD ini memuat *game* yang menggabungkan animasi, gambar, audio, dan video sehingga dapat menarik peserta didik dalam mengerjakan soal-soal sehingga peserta didik dapat mengerjakan dengan optimal.
4. Baik pendidik ataupun peserta didik dapat menggunakan E-LKPD ini dengan mudah.
5. Pada SMP Negeri 2 Sapuran, Wonosobo peserta didik diperbolehkan membawa *handphone* atau laptop sehingga dapat mendukung peneliti mengembangkan produk E-LKPD.

Kemudian untuk keterbatasan dalam penelitian pengembangan E-LKPD menggunakan *wordwall* pada materi bilangan berpangkat kelas VIII ini yakni:

1. Produk E-LKPD menggunakan *platform* berbasis web yaitu *wordwall* ini hanya terkhusus pada materi bilangan berpangkat untuk peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Sapuran Wonosobo.
2. Penggunaan *wordwall* hanya dapat diakses dengan internet, jika tidak terhubung dengan internet *platform wordwall* tidak dapat diakses.