

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, pendidikan sangatlah penting bagi perkembangan dan kelangsungan hidup suatu negara. Ini dikarenakan untuk membangun suatu negara maka diperlukan sumber daya manusia yang memadai, salah satunya dengan diberikannya pendidikan yang berkualitas (Halean et al., 2021:2). Adanya banyak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pendidikan juga mengalami perkembangan. Perkembangan yang positif di dunia pendidikan membuat suatu negara dapat maju di era globalisasi saat ini. Hal ini dapat terwujud jika suatu negara dapat memberikan suatu pendidikan yang berkualitas.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan dapat diartikan sebagai usaha untuk merubah sikap suatu individu atau kelompok agar tumbuh dewasa melalui sebuah latihan dan pengajaran (Chulsum & Windy, 2006:195). Sedangkan menurut Rahman, dkk (2022:7) pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan serta usaha manusia untuk meningkatkan kepribadian yang ada dalam dirinya dengan cara menumbuh kembangkan potensi pribadinya yaitu rohani (karsa, pikir, cipta, ras, dan budi nurani), jasmani (keterampilan – keterampilan) dan panca indera.

Karena pentingnya pendidikan, maka seorang guru harus lebih kreatif dalam memilih media dan model pembelajaran. Pemilihan ini haruslah yang

paling tepat agar tercipta pendidikan yang berkualitas, sehingga dalam hal ini seorang guru berperan besar dalam pendidikan. Terlebih lagi bagi mata pelajaran matematika, ini dikarenakan banyak pandangan dari segi peserta didik yang mengatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit. Hal ini pun juga telah dibuktikan dari hasil angket yang sudah disebar di MTs Negeri 3 Sleman yakni sebagai berikut.



Gambar I. Diagram Opini Peserta Didik Terhadap Pelajaran Matematika

Dari gambar I diatas dapat dilihat bahwa sebanyak 83,9 % peserta didik masih merasa sulit terhadap mata pelajaran matematika.

Menurut Russefendi dalam (Rahmah, 2018:2) mengatakan bahwa matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang lebih menekankan pada penalaran dan terbentuk karena adanya pikiran manusia yang berhubungan dengan penalaran, ide, dan proses. Adapun Matematika sendiri merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, hal ini dikarenakan matematika merupakan sumber dari ilmu – ilmu yang lain (Ramdani, 2006:5). Penguasaan pada mata pelajaran matematika sudah

menjadi keharusan bagi peserta didik dimasa sekarang ini yang tidak bisa ditawar lagi.

Adapun dari hasil wawancara dengan guru matematika MTs Negeri 3 Sleman, Guru mengatakan bahwasanya sekolah masih menggunakan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintifik yang dimana dalam pembelajarannya, berfokus pada keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yakni melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan (Fuadah, 2021: 1-2). Dengan menggunakan pendekatan tersebut peserta didik akan didorong untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian dalam mengkonstruksikan pengetahuan dan pemahaman materi. Maka dalam hal tersebut guru berperan penting dalam menyediakan fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran untuk menunjang penggunaan pendekatan tersebut, salah satunya yaitu dengan menyiapkan media pembelajaran yang tepat yang dapat mengembangkan keaktifan peserta didik.

Media pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk terciptanya suatu proses pembelajaran agar dapat menambah sebuah wawasan baru bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Abi Hamid, 2020:4). Lebih lanjut (Abi Hamid, 2020:4) juga mengatakan ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam

proses pembelajaran yakni modul, buku cetak, ataupun Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika MTs Negeri 3 Sleman didapat hasil bahwa guru menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah LKPD. LKPD yang digunakan di MTs Negeri 3 Sleman sudah membuatnya sendiri, tetapi dalam membuatnya guru hanya menjiplak buku referensi lain, kemudian dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk cetak. Sehingga peserta didik terkadang kurang tertarik untuk mempelajarinya. Hal ini pun juga didukung dengan hasil angket yang disebarkan bahwasanya media pembelajaran yang saat ini digunakan belum menarik minat siswa untuk belajar, hal ini ditunjukkan dengan diagram berikut ini.



Gambar II. Diagram Opini Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Matematika yang Digunakan

Dari gambar II diatas dapat diperhatikan bahwa dari 31 respon peserta didik, sebanyak 83,9% peserta didik masih merasa media pembelajaran yang saat ini digunakan belum menarik minatnya untuk belajar.

LKPD merupakan sebuah media pembelajaran yang sangat penting. Menurut Daryanto dalam (Nana, 2022: 68) LKPD ialah suatu lembaran – lembaran yang tersusun berisikan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Dalam LKPD juga dapat berisikan bahan-bahan yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif dalam belajar dan dapat mengambil makna dalam proses pembelajaran (Umbaryati, 2016:221). Adapun menurut (Firdaus & Wilujeng, 2018:28) mengatakan bahwa LKPD merupakan suatu lembar kegiatan proses pembelajaran yang digunakan untuk menemukan konsep materi baik itu melalui teori, demonstrasi, maupun penyelidikan yang disajikan dengan petunjuk dan prosedur kerja yang jelas sehingga dapat melatih keterampilan berpikir dan keterampilan dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan indikator pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam penyajiannya LKPD dapat disesuaikan dengan model yang mampu mengaktifkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL adalah model yang dalam pembelajarannya memberikan suatu sajian masalah nyata sebagai konteks peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari materi pelajaran (Ariandi, 2016:582). Adapun menurut (Arifin et al., 2018:629) Dengan menggunakan model PBL peserta didik juga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya dalam menyelesaikan soal cerita.

Model pembelajaran PBL dapat digunakan dalam bentuk LKPD yaitu dalam pembuatannya LKPD tersebut, uraian kegiatan belajarnya diuraikan sesuai dengan tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran PBL yakni: (1) orientasi masalah; (2) organisasi belajar; (3) membimbing penyelidikan; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil; dan (5) mengevaluasi proses pemecahan masalah (Fuadah, 2021:4). Dalam penyajiannya LKPD berbasis PBL tersebut menyajikan masalah nyata sebagai konteks untuk belajar yakni dalam penyajiannya mengaitkan pada masalah kehidupan sehari – hari sehingga dapat memudahkan peserta didik memahami materi dan menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya. Hal ini, sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik di Mts Negeri 3 Sleman dalam pembelajaran matematika, dikarenakan biasanya peserta didik MTs Negeri 3 Sleman lebih mudah memahami materi jika dikaitkan dengan kehidupan sehari – hari. Adapun hasil angket peserta didik sebanyak 83,9% peserta didik menyatakan bawasannya lebih mudah memahami materi jika dikaitkan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari- hari yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar III. Diagram Opini Siswa Jika Matematika Dikaitkan dalam Masalah Kehidupan Sehari-hari

Di era saat ini penyajian LKPD sudah mulai lebih dikembangkan menggunakan media digital atau elektronik, yang biasanya dikenal dengan istilah LKPD elektronik (*e-LKPD*). Dalam pembuatan E-LKPD ini dibutuhkan sebuah aplikasi untuk mengembangkannya, salah satunya dengan aplikasi *Flip PDF Professional*. Aplikasi *Flip PDF Professional* adalah salah satu aplikasi yang dapat menggabungkan materi berupa file PDF dengan gambar, animasi, dan video pembelajaran yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran (Fuadah, 2021:17). Di Mts Negeri 3 Sleman pun, juga belum mengembangkan *e-LKPD* digital tersebut dalam pembelajaran matematika.

Adapun guru juga menyampaikan bahwa dalam pembelajaran matematika, peserta didik di MTs Negeri 3 Sleman masih banyak mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan, lebih dari 50% peserta didik masih mendapatkan nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Dari informasi guru saat diwawancarai beliau menyampaikan bahwa salah satu materi yang biasanya peserta didik banyak mengalami kesulitan adalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel, hal ini dikarenakan peserta didik terkadang masih bingung dalam memodelkan soal cerita dalam bentuk matematika, kemudian banyaknya metode yang terdapat dalam materi sistem persamaan linear dua variabel sehingga terkadang peserta didik masih bingung membedakan metode satu dengan lainnya, serta peserta didik terkadang masih bingung dalam pengoperasiannya dalam bentuk aljabar.

Maka salah satu solusi dari permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan sebuah media pembelajaran berupa *e-LKPD* berbasis *problem*

based learning pada materi sistem persamaan linear dua variabel karena dalam sebuah *e-LKPD* akan disajikan suatu prosedur kerja yang jelas dan dalam penyajiannya pun menarik sehingga dapat memudahkan peserta didik mengetahui cara menggunakan metode penyelesaian dan pengoperasiannya serta jika disajikan dengan model PBL diharapkan peserta didik akan lebih mudah memahaminya serta dapat mengaktifkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam menyelesaikan soal berbentuk cerita. Kemudian terdapat juga penelitian yang relevan yakni penelitian milik Muhammad Alfian dan Dian Ariesta (2021) dengan judul “Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Problem Solving Pokok Bahasan Pola Bilangan”. Adapun inovasi yang sekarang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu model pembelajaran *problem based learning* dan mengembangkan media pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ”Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, diperoleh beberapa permasalahan yaitu:

1. Masih banyak peserta didik yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit.

2. LKPD yang digunakan, belum menarik minat peserta didik untuk belajar.
3. LKPD yang digunakan peserta didik belum memanfaatkan media elektronik.
4. Peserta didik masih merasa sulit dalam materi sistem persamaan linear dua variabel.
5. Hasil belajar peserta didik masih banyak yang belum lulus dari nilai KKM.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang diidentifikasi, peneliti membatasi masalah pada:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *e*-LKPD.
2. *E*-LKPD yang dikembangkan berfokus pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.
3. Penelitian ini hanya mengukur kelayakan *e*-LKPD yang dibuat, tidak sampai pada keefektifannya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *e*-LKPD berbasis *problem based learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel untuk peserta didik SMP kelas VIII?

2. Bagaimana kelayakan *e-LKPD* berbasis *problem based learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel untuk peserta didik SMP kelas VIII?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana mengembangkan *e-LKPD* berbasis *problem based learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel untuk peserta didik SMP kelas VIII.
2. Mengetahui kelayakan *e-LKPD* berbasis *problem based learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel untuk peserta didik SMP kelas VIII.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun Spesifikasi dari produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yakni:

1. *e-LKPD* yang dikembangkan berbasis *problem based learning*.
2. Materi yang dikembangkan dalam *e-LKPD* yaitu sistem persamaan linear dua variabel.
3. *e-LKPD* yang dikembangkan menggunakan kurikulum 2013.
4. *e-LKPD* dikembangkan menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*.
5. *e-LKPD* dapat dibuka pada *smartphone* dengan *system Android*.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat :

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam pembelajaran matematika terutama dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Secara praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dengan adanya media pembelajaran tambahan

b. Bagi Peserta didik

Dengan adanya pengembangan *e-LKPD* ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman pada materi matematika yang dipelajari.

c. Bagi Guru Matematika

Guru dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman, tentang bagaimana cara mendesain dan megembangkan *e-LKPD* berbasis *problem based learning* pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan *e-LKPD* berbasis PBL ini adalah sebagai berikut:

- a. *e-LKPD* berbasis *problem based learning* dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika peserta didik kelas VIII.
- b. *e-LKPD* berbasis *problem based learning* dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran.
- c. Desain *e-LKPD* yang menarik diharapkan mampu menghilangkan rasa bosan peserta didik saat proses pembelajaran.
- d. Dengan adanya *e-LKPD* ini peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan *e-LKPD* berbasis PBL ini adalah sebagai berikut:

- a. *e-LKPD* ini hanya terbatas pada materi matematika pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel.
- b. *e-LKPD* ini hanya diuji cobakan untuk peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 3 Sleman.