

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tahun 2020 merupakan tahun yang mengkhawatirkan bagi seluruh negara di dunia terkait muncul dan menyebarnya penyakit Covid-19 yang dikenal dengan virus Corona. kasus pertamanya bermula dari kota Wuhan, China. Penyakit Covid-19 bukanlah suatu wabah yang bisa diabaikan begitu saja, perkembangan penularan virus ini cukup signifikan karena penyebarannya sudah mengglobal dan seluruh negara merasakan dampaknya termasuk Indonesia. Penyakit Covid-19 di Indonesia pada tahun 2020 dampaknya mulai merambah ke berbagai sektor salah satunya sektor pendidikan, pemerintah pusat hingga daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai upaya pencegahan dalam penyebaran penyakit Covid-19. Diharapkan kepada seluruh masyarakat untuk tidak melaksanakan aktivitas seperti biasanya atau tetap *stay at home*, bekerja, belajar dan beribadah di rumah, hal ini guna meminimalisir penyebaran penyakit Covid-19 ini. (Herliandry, Enjelina, & Kuswanto, 2020; Syarifudin, 2020) tidak terkecuali lembaga pendidikan yang harus mengikuti aturan pemerintah untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran ketika terjadi pandemi global melalui pembelajaran daring untuk tetap dapat meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan pada masa pandemi Covid-19 menjadikan semua guru melakukan pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan istilah Daring.

Pada pembelajaran daring, siswa diharapkan bisa menguasai atau memahami materi walaupun guru memberikan materi tanpa adanya tatap muka secara langsung dengan perkembangan teknologi. Menurut Ahmad Suhaini (2021) sudah hampir satu tahun di semester 2 tahun 2020 pandemi Covid-19 yang melanda dunia telah mengubah sistem kehidupan manusia di segala bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Adanya kebijakan untuk melakukan *work from home* (WFH), *social and physical distancing*, mengharuskan masyarakat tetap di rumah saja, bekerja, beribadah dan belajar dari rumah. Kondisi demikian menuntut lembaga pendidikan melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Belajar di rumah melalui aplikasi tertentu, kuliah daring, bimbingan dan seminar daring merupakan contoh pelayanan bidang pendidikan yang mempercepat penerapan pendidikan era Revolusi Industri 4.0. Dari beberapa kasus di atas menuntut peran teknologi dalam bidang pendidikan di tengah pandemi Covid-19, para tenaga pendidik dan peserta didik diharapkan dapat menyesuaikan diri dan memanfaatkan teknologi.

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi pilihan utama dalam menyerap materi yang dipilih peserta didik pada masa pandemi. Daring, luring dan *blended* merupakan cara untuk para peserta didik melaksanakan proses PJJ. Penguasaan IT dan adaptasi siswa dalam menyerap materi yang berbeda dengan yang biasa dilakukan merupakan hal yang sangat penting untuk diketahui. Penguasaan teknologi dalam menggunakan laptop, WhatsApp, dan berbagai jenis media yang bisa dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran daring menjadi hal yang sangat urgen.

Apapun bentuk proses pembelajaran baik daring, luring maupun *blended* harus tetap dilaksanakan agar pembelajaran tetap berjalan. Berbagai cara dilakukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dan peserta didik tetap merasakan pendidikan meskipun menggunakan kurikulum darurat yang disusun oleh Dinas Pendidikan. Agenda kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam rencana pembelajaran jarak jauh berupa skenario pembelajaran yang dituangkan dalam sebuah tugas menjadi pengganti kegiatan peserta didik yang semula dilakukan secara tatap muka dilakukan dengan mengkolaborasikan peran orang tua peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan di rumah. Orang tua turut berperan sebagai pendamping para peserta didik saat belajar di rumah.

Pihak sekolah dituntut agar tetap melakukan pembelajaran dengan proses yang sudah tidak melakukan tatap muka di kelas melainkan dengan pembelajaran daring/*online*. Kini pembelajaran yang biasanya berbasis *on-site* sudah mulai berganti ke *on-line* dan semuanya sudah mulai berbasis digital tanpa ada tatap muka dikelas. Dengan demikian, maka guru sebagai fasilitator pembelajaran harus tetap menjalankan perannya agar proses pembelajaran tetap berlangsung dan anak tetap bisa belajar meskipun belajarnya via daring/*online* dari rumah. Guru diharapkan tetap melakukan motivasi belajar kepada anak agar mereka tetap semangat belajar meskipun dalam suasana pandemi. Sukitman (2018) menjelaskan bahwa Guru sebagai salah satu objek pembelajaran harus mampu dan dituntut untuk berperan aktif dalam pembentukan motivasi siswanya agar

tetap mampu menyerap apa yang telah dilakukan dalam proses belajar mengajar berlangsung. Banyak anak tidak berkembang karena tidak diperolehnya motivasi yang tepat.

Selain itu peran orang tua juga sangat berperan dalam pembelajaran daring (BDR) yang dimana diharapkan guru dan orang tua siswa dapat bekerja sama dalam melakukan kegiatan BDR, guru sebagai perencana pembelajaran yang akan dilakukan dalam kegiatan DBR serta penilai hasil pembelajaran anak di rumah (Hewi & Asnawati, 2020). Peran orang tua dalam kegiatan BDR yaitu mendampingi dan memotivasi anak selama melakukan kegiatan di rumah. Kolaborasi antara guru dengan orang tua sangatlah penting karena pada anak usia dini masih belum dapat menerima instruksi guru dengan sangat jelas karena kurangnya pengalaman dan pengetahuan proses pelaksanaan daring pada anak usia dini (Hakim, 2020). Sekolah dan orang tua dalam menghadapi kegiatan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 harus memiliki persiapan yang matang, dengan tujuan kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan efektif (Ayuni et al., 2021).

Media pembelajaran pada materi matematika tidak hanya berupa alat peraga saja melainkan bisa berupa (LKPD). Dalam proses pembelajaran guru tidak sepenuhnya mengaitkan materi pada kehidupan sehari-hari dalam menentukan konsep pada pembelajaran matematika salah satunya pada materi pecahan. Guru dapat memanfaatkan lembar kerja peserta didik sebagai media pembelajaran untuk mengaitkan materi pembelajaran pecahan. Menurut Prastowo (dalam Anggraini dkk., 2016)

LKPD merupakan lembar kerja bagi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi terpusat pada aktivitas peserta didik atau beralih dari *teacher centered* menjadi *student centered*. Lebih lanjut Hamidah dkk., menjelaskan bahwa LKPD adalah sarana penunjang pembelajaran yang berisi materi singkat, petunjuk praktikum, percobaan yang bisa dilakukan dirumah, materi diskusi, tugas portofolio, latihan soal yang bervariasi dan bersifat kontekstual. Mengacu pada pandangan tersebut, maka dapat dirangkum bahwa LKPD merupakan lembar kerja bagi peserta didik sebagai penunjang proses pembelajaran.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan kemandirian siswa, yaitu (1) diperlukan bahan ajar yang terstruktur dengan melalui pemberian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, (2) membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi menarik dengan pemberian materi dan gambar-gambar yang menarik, dan (3) menggunakan suatu pendekatan yang melibatkan siswa agar dapat membuat pembelajaran lebih bermakna (Silvia & Edy, 2017). Oleh karena itu, guru harus memiliki bahan ajar, sumber belajar, dan teknik yang tepat dalam pembelajaran di kelas dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna. Menurut Abdurrahman LKPD atau Lembar Kerja Peserta Didik adalah sejumlah lembar yang berisi aktivitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik untuk melaksanakan aktivitas realistik berkaitan dengan benda dan/atau permasalahan yang sedang dipelajari (Kusdianingsih, 2016). Pemanfaatan LKPD dalam pembelajaran akan

membantu peserta didik dalam memahami materi dan mencari solusi dari permasalahan. Peserta didik juga akan lebih mudah memahami jika permasalahan matematika merupakan peristiwa nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik akan merasakan manfaat dari pembelajaran matematika yang mereka dapatkan. Pengembangan LKPD hendaknya dipadukan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan juga karakteristik peserta didik. Hal senada juga dijelaskan Nahdi & Ujiati Cahyaningsih (2019), yaitu penyusunan dan penggunaan perangkat pembelajaran hendaknya diselaraskan dengan model, metode, atau pendekatan pembelajaran yang digunakan karena hal ini akan berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Penyusunan dan penggunaan dalam perangkat pembelajaran hendaknya harus diselaraskan dengan model pembelajaran, metode pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran karena hal tersebut dapat mempengaruhi terhadap hasil tujuan pembelajaran itu sendiri. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran *Problem Solving*. atau jawabannya oleh siswa Model pembelajaran problem solving merupakan cara mengajar yang dilakukan dengan cara melatih para murid menghadapi berbagai masalah untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama – sama. Menurut N.Sudirman (1987:146) model pembelajaran problem solving adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha untuk mencari pemecahan. Dengan model pembelajaran *Problem solving* lebih menekankan siswa pada penyelesaian

suatu masalah secara menalar dan juga merupakan suatu metode berfikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode lain yang dimulai dari mencari data sampai kepada menarik kesimpulan. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada masalah yang menjadi bahan untuk peserta didik melakukan diskusi.

Penggunaan model pembelajaran *problem solving* juga didasari oleh beberapa penelitian sebelumnya yang memberikan hasil positif, yaitu: hasil penelitian Harefa (2020) yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar peserta didik; selanjutnya hasil penelitian Ristiasari (2012) yaitu, model pembelajaran *problem solving* dengan *mind mapping* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa; dan hasil penelitian Hodiyanto (2017) yang menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan bersama salah satu guru kelas V SD Negeri Tulangampiang bapak Ketut Gede Artayasa, S.Pd pada hari Selasa, 21 September 2021 diperoleh bahwa sebagian besar hasil belajar matematika siswa kelas V masih rendah terbukti dari nilai UAS semester I siswa yang masih jauh dari standar nilai KKM yaitu 70. Terdapat 42,8% siswa kelas V yang sudah mencapai KKM, sedangkan 57,1% belum mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran diketahui bahwa penggunaan media

pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika kurang bervariasi dan bersifat monoton.

Berdasarkan dari uraian diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Solving* Pada Materi Pecahan Muatan Matematika Pada Siswa Kelas V SD Negeri Tulangampiang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurang sumber belajar sebagai fasilitas dalam suatu kegiatan belajar mengajar.
- 1.2.2 Kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran materi pecahan.
- 1.2.3 Kurangnya lembar kerja peserta didik pada proses pembelajaran.
- 1.2.4 Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dapat dibatasi, kurangnya sumber belajar bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, penggunaan media Lembar Kerja Peserta Didik sebagai sarana dalam kegiatan pembelajaran yang kreatif yang dapat membantu siswa dan guru pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang di dapatkan, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun Lembar Kerja peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Solving* Pada Materi Pecahan Muatan Matematika Pada Siswa kelas V Sekolah Dasar ?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Solving* Pada Materi Pecahan Muatan Matematika Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian pasti memiliki suatu tujuan yang ingin mencapai hal-hal yang diinginkan dan diuraikan agar penelitian tersebut bisa di bilang relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun Lembar Kerja peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Solving* Pada Materi Pecahan Muatan Matematika Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Solving* pada Materi pecahan Muatan Matematika Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan semangat belajar bagi siswa di sekolah dasar. Lembar Kerja Peserta Didik menjadi mudah dan menarik untuk dipelajari siswa sehingga mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa, selain itu efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *problem Solving* ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diberikan untuk mengembangkan pengembangan menyeluruh dalam belajar, sehingga siswa dapat memahami materi matematika pecahan yang diberikan.

2) Bagi Guru

Pengembangan media Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Problem Solving* ini memiliki tujuan agar seorang guru lebih termotivasi serta agar guru bisa berinovasi untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu tujuannya adalah agar bahan ajar yang direncanakan dapat berjalan sesuai fungsinya yaitu sebagai

alat bantu dan pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika materi pecahan sekolah dasar.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan inovasi yang kreatif dalam dunia pendidikan bahwasanya guru harus selektif dan kreatif dalam menggunakan bahan ajar atau media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas sekolah.

4) Bagi pengembang Lain

Bagi pengembang lain tujuannya dikembangkan media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Solving* ini untuk sebagai referensi dalam mengembangkan media lembar Kerja Peserta Didik untuk kepentingan belajar yang lebih dalam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Membuat suatu produk Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Problem Solving* materi pecahan yang diharapkan sesuai dengan kompetensi dasar, indicator, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik ini berisikan materi pecahan yang berisikan langkah-langkah yaitu memahami masalah, strategi penyelesaian masalah, penyelesaian masalah, dan penarikan kesimpulan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah dasar masih kurangnya sumber belajar atau media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dalam pemahaman mengenai materi matematika pecahan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut :

- a. Lembar kerja peserta Didik ini mampu melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah mengenai materi pembelajaran matematika pecahan.
- b. Dengan Lembar Kerja Peserta Didik dapat memancing peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan materi pembelajaran matematika pecahan.

Adapun keterbatasan dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik yang dibuat adalah sebagai berikut :

- a. Lembar Kerja Peserta Didik ini dikembangkan sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga Lembar kerja Peserta Didik ini diperuntukan untuk siswa sekolah dasar kelas V pada mata pelajaran matematika pecahan.
- b. Penelitian ini hanya mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik yang dapat membantu siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran matematika pecahan.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini membahas mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Solving* pada materi pecahan muatan matematika antara lain :

- a. Penelitian pengembangan adalah proses dalam mengembangkan suatu produk yang dapat bermanfaat bagi peserta didik dan dapat menunjang bahan ajar guru.
- b. LKPD merupakan lembar kerja peserta didik atau evaluasi pembelajaran yang dapat menjadi acuan siswa untuk memahami sebuah materi.
- c. Model pembelajaran *Problem Solving* adalah suatu strategi untuk memecahkan masalah yang dapat dilakukan dengan menggunakan strategi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

