

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ketika memasuki era globalisasi di abad 21, kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah dirasakan oleh Indonesia. Sektor pendidikan saat ini dihadapkan pada tuntutan untuk selaras dengan perkembangan IPTEK serta berinovasi. Pendidikan ada di masa revolusi industri 4.0 yang mendukung pemanfaatan teknologi yang lebih canggih. Revolusi industri 4.0 menghadirkan transformasi di mana kegiatan manual berubah menjadi digital. Ini menciptakan tantangan dan peluang untuk menghidupkan kembali dunia pendidikan. Seiring dengan itu, dunia pendidikan mengalami perubahan signifikan, terutama setelah diterbitkannya Surat Edaran Mendikbud nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 yang didukung oleh Surat Edaran Sekjen Nomor 15 Tahun 2020 tentang Panduan Pelaksanaan Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19, yang mendorong pelaksanaan pembelajaran secara online. Di samping berperan sebagai solusi bagi tantangan pembelajaran daring, penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan juga memiliki manfaat tambahan. Misalnya, dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi selama proses belajar, kita dapat merangsang perkembangan hasil belajar serta kemandirian siswa melalui penciptaan beragam media pembelajaran. Sebagai contoh, integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika dapat menghadirkan kemudahan bagi siswa dalam membangun pemahaman mereka

melalui berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang menarik (Pratiwi, 2021).

Matematika ialah satu pelajaran dari sekian mata pelajaran yang wajib diajarkan guru, sejak peserta didik memasuki jenjang sekolah dasar sampai menengah atas. Kehadiran matematika dalam kurikulum memiliki peran yang sangat sentral, karena ia adalah fondasi ilmu yang memberikan kontribusi luar biasa serta memainkan peran esensial dpada IPTEK. Secara umum, pengajaran matematika menitikberatkan adanya partisipasi aktif siswa mencari, menemukan, dan membangunkonsep pengetahuannya sendiri guna mencapai pemahaman yang mendalam terhadap materi pelajaran tersebut. Mereka diberi panduan untuk mengelola pengetahuan mereka, memungkinkan mereka menjadi subjek yang aktif dalam proses pembelajaran, serta menggali berbagai fakta, merumuskan konsep baru, dan menemukan nilai-nilai yang relevan dalam keseharian (Azmah, 2018).akan tetapi, perspektif ini berbeda dengan pengalaman yang diamati oleh Nada, Utaminingsih, & Ardianti (2018, hal. 217) dalam praktik pendidikan di sekolah saat ini. Mereka mencatat bahwa tidak semua peserta didik selalu tampil sebagai individu yang aktif dan kreatif dalam konteks pembelajaran; beberapa di antaranya mungkin kurang aktif dan kurangnya kreativitas ketika mengikuti proses belajar.

Dalam Kerangka Kurikulum 2013, terdapat beberapa tujuan penting untuk pembelajaran matematika. Tujuan-tujuan tersebut melibatkan beragam aspek, yaitu: (1) Mendorong siswa untuk menumbuhkembangkan keterampilan daya pikir kritis, logis, analitis, dan kreativitasnya, sambil mempertajam kecakapannya dalam menyelesaikan permasalahan dan berkomunikasi dalam

konteks matematika dan budaya matematika, (2) menggalakkan pemahaman siswa terhadap konsepsi matematika, penjelasan keterhubungan di antara konsep itu, dan mampu menerapkan konsep atau algoritma dalam berbagai situasi, (3) memberikan dukungan bagi siswa dalam bernalar agar mampu kenal pada pola dan karakteristik matematika, manipulasi matematika guna membuat generalisasi, menyusun argumen-argumen logis, serta menjelaskan konsep-konsep dan pernyataan matematika, (4) mengembangkan sikap positif atau ketertarikan pada matematika di kesehariannya, yang mencakup rasa ingin tahu, ketertarikan, dan antusiasme dalam mempelajari matematika, sambil memupuk ketekunan dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan masalah dunia nyata, (5) merangsang perkembangan sikap dan perilaku siswa yang sejalan dengan nilai-nilai dalam matematika dan proses pembelajaran matematika itu sendiri. Selaras pada pernyataan dalam Standar Proses Pembelajaran Matematika yang ditetapkan oleh National Council of Teachers of Mathematics (NCTM), terdapat lima aspek kunci yang harus dimiliki siswa. Ini mencakup kemampuan dalam pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, kemampuan menghubungkan konsep, kemampuan berpikir logis, serta kemampuan untuk menggambarkan ide atau gagasan/representasi (Mauliyda, 2020). Penting bagi siswa untuk menguasai kelima standar ini supaya pemahaman tentang matematika tidak terbatas pada aspek prosedur dan fakta matematika semata.

Matematika tidak hanya sekadar mata pelajaran biasa, melainkan juga merupakan pelatihan utama untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini seharusnya hal utama yang difokuskan di pembelajaran

matematika, karena pentingnya dalam perkembangan siswa. Pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa bukanlah hal yang statis, tetapi dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menggali potensi unik yang dimiliki oleh setiap siswa. Pemecahan masalah adalah kompetensi yang tak hanya penting bagi siswa yang fokus dalam dunia matematika, melainkan juga menjadi kunci sukses bagi mereka yang ingin menerapkannya di berbagai studi atau dalam kehidupan keseharian. Oleh karena itu, keahlian dalam mengatasi permasalahan adalah salah satu kompetensi pokok yang harus dimiliki oleh siswa saat mereka belajar matematika. Siswa yang memiliki kecakapan pemecahan masalah yang kuat akan mampu mengatasi tantangan soal-soal yang memerlukan pendekatan kreatif, bukan hanya mengandalkan prosedur yang rutin. Untuk memperoleh kemampuan yang unggul, siswa wajib paham dengan baik materi serta menguasai konsep matematika yang mendasar.

Meskipun matematika, dalam teorinya, bertujuan untuk membangun kemampuan pemecahan masalah, dalam praktiknya, implementasinya dalam proses pembelajaran seringkali belum mencapai tingkat yang diharapkan. Di dunia pendidikan formal, sekolah-sekolah belum sepenuhnya berhasil menginspirasi siswa untuk mencapai potensi maksimalnya. Banyak siswa masih bersikap pasif dan lebih sering menerima pengetahuan secara pasif daripada terlibat aktif. Situasi ini berefek negatif terhadap perkembangan kemampuan pemecahan masalah matematika mereka. Ketika di sekolah saat pembelajaran matematika, banyak guru tetap mengadopsi metode konvensional, yang cenderung terbatas pada

penjelasan materi utama yang akan dipelajari. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi kurang berorientasi pada siswa sebagai individu yang perlu mendapat pengalaman belajar yang lebih kreatif. Pandangan ini sejalan dengan temuan yang diungkapkan oleh Nada, Utaminingsih, & Ardianti (2018, hal. 219), bahwa dalam banyak kasus peserta didik hanya terlibat dalam aktivitas seperti mendengarkan dan membaca materi tanpa variasi dalam metode pembelajaran. Akibatnya, sulit didapatkannya keaktifan dari seluruh siswa. Dengan pendekatan seperti ini, seharusnya memberikan pengalaman belajar yang mendalam, terutama dalam hal kemampuan pemecahan masalah, seringkali sulit untuk tercapai.

Keterbatasan dalam kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilihat melalui hasil survei PISA di bidang matematika. Data survei tersebut menunjukkan bahwa prestasi peserta didik Indonesia masih berada pada tingkat yang sangat rendah, dengan skor sekitar 379, sementara negara-negara seperti Singapura dan China berhasil mencapai skor 569 dan 591 secara berturut-turut. Angka-angka ini mencerminkan bahwa peserta didik Indonesia masih memiliki keterampilan yang terbatas dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang memerlukan pemahaman mendalam dan kemampuan penalaran kritis. (PISA Indonesia tahun 2018).

Ketidakkampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika dapat ditarik akar penyebabnya dari beberapa faktor. Seperti masih kurangnya siswa memahami mengenai relevansi setiap topik matematika dengan kehidupan sehari-hari mereka. Bagi banyak siswa, materi matematika acapkali dilabeli sebagai hal yang abstrak, sulit akibat berbagai kerumitannya, dan sering membuat bingung.

Selain itu, masih ada banyak guru yang kesulitan menarik benang keterhubungan atau keterkaitan di antara materi dan dunia nyata sekitarnya. Sehingga pembelajaran kehilangan relevansinya. Siswa yang hanya dianggap sebagai penerima informasi atau pendengar dalam proses pembelajaran juga menjadi kendala serius dalam pemahaman matematika. Penggunaan soal-soal berbasis masalah yang harus dipecahkan oleh siswa masih sangat terbatas. Sumber belajar yang digunakan juga kurang mampu menginspirasi mereka berpikir secara sistematis. Akibatnya, proses pemecahan masalah dalam matematika sering kali terbatas pada penerapan rumus yang telah dipelajari, tanpa mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memanfaatkan pengalaman mereka. Jika hambatan-hambatan ini tidak diatasi, siswa akan terus menghadapi kesulitan dalam mengatasi masalah atau soal matematika secara mandiri. Selain itu, ketiadaan interaksi yang positif antara siswa dan guru, yang mencakup penyajian materi, penalaran, penjelasan lebih lanjut, pembenaran, persetujuan, dan aspek-aspek lainnya, juga dapat mengurangi partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Dalam pandangan Wandari, Kamid, & Maison (2018, hal. 48), Agar siswa termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, peran guru memiliki signifikansi yang sangat besar dalam mengikutsertakan siswa. Salah satu cara yang bisa diadopsi adalah dengan memanfaatkan materi pembelajaran atau media yang menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Sumber-sumber pembelajaran yang dapat digunakan mencakup buku teks, modul, LKPD, dan berbagai sumber belajar lainnya yang efektif dalam menyampaikan informasi. Antari, Muslimin, &

Rukmala (2022, hal. 214) juga menyampaikan pandangan serupa, yaitu pentingnya penggunaan bahan ajar yang relevan.

*Tools* atau alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendorong keterlibatan aktif dan kemandirian siswa dalam kegiatan belajar adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD dirancang dengan tujuan untuk merangsang dan mendukung siswa dalam menjalani aktivitas pembelajaran, dengan fokus pada pemahaman, keterampilan, dan sikap yang perlu dikuasai. LKPD tidak hanya berisi kumpulan soal, tetapi juga mencakup beragam kegiatan yang membimbing siswa melalui seluruh proses pembelajaran (Wandari, Kamid, & Maison, 2018, hal. 48). Dengan kata lain, penggunaan LKPD menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam mengoptimalkan interaksi pembelajaran.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara di kelas IX SMP Negeri 3 Kuta Selatan, dalam pembelajaran matematika *online* di grup WhatsApp, guru seringkali mengirimkan materi pelajaran berupa video atau foto beserta tugas ke grup. Meskipun peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar secara mandiri, namun perlu diingat bahwa pembelajaran matematika tidak hanya terbatas pada aktivitas seperti mendengarkan materi, membaca, menulis catatan, dan mengerjakan tugas. Dalam pembelajaran matematika, proses berpikir memegang peranan penting. Seringkali, LKPD hanya memuat ringkasan materi yang terbatas dan kumpulan soal pilihan ganda, disertai kunci jawabannya di belakang LKPD. Sayangnya, LKPD semacam ini tidak menggugah keterlibatan aktif siswa dan kurang memasukkan langkah-langkah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (pendekatan Realistik). Akibatnya, kemampuan siswa dalam menyelesaikan

masalah matematika masih perlu ditingkatkan sebab belum berkembang baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk memperbarui dan mengembangkan bahan ajar, terutama LKPD, dipergunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran matematika. Dalam konteks perkembangan inovasi di dunia pendidikan, terdapat peluang untuk mengubah format LKPD yang awalnya dicetak menjadi bentuk digital yang dapat diakses melalui internet. Transformasi ini dikenal sebagai Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD). Dalam pandangan Rosnaningsih dan rekannya (2021), E-LKPD berpotensi besar membantu dalam mewujudkan pengalaman belajar agar interaktif dan menginspirasi siswa. E-LKPD memungkinkan penyajian materi pembelajaran yang dinamis dengan memanfaatkan berbagai media, seperti gambar, video, suara, dan animasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

E-LKPD mudah dilakukan pengembangan terutama ketika memanfaatkan fitur yang tersediadi *Google* yaitu *Google Slide* berbantuan *Pear Deck*. *Google Slides* menawarkan beragam fitur yang dapat digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran, seperti pertanyaan terbuka, pilihan ganda, kotak kosong, pencocokan, teks, gambar, video, tautan, dan diskusi. Fitur-fitur ini memungkinkan pengguna untuk memberikan umpan balik pada pekerjaan siswa, memasukkan elemen-elemen multimedia seperti video dan gambar, dan menjadikan E-LKPD lebih interaktif. Penggunaan platform ini tidak memerlukan biaya, tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan, dan dapat diakses melalui



berbagai perangkat, termasuk smartphone dan laptop. E-LKPD yang memiliki fitur interaktif memberikan variasi dalam metode pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Guru dapat merancang aktivitas yang menarik. Untuk memenuhi kebutuhan E-LKPD interaktif sebagai alat bantu pembelajaran, diperlukan upaya pengembangan yang dapat diintegrasikan ke dalam berbagai pendekatan yang ada.

Satu opsi yang layak untuk memperbaiki kualitas pembelajaran matematika dengan penekanan pada keterampilan menyelesaikan masalah matematika adalah Pendekatan Matematika Realistik (PMRI). Refianti (2019) menjelaskan bahwa pendekatan PMRI menghubungkan konsep matematika dengan situasi dunia nyata dalam upaya memperlihatkan matematika mempunyai relevansi kuat dengan keseharian. PMRI memanfaatkan masalah yang muncul dalam kehidupan untuk awal/pembuka pembelajaran matematika, dengan tujuan menggambarkan matematika sesungguhnya sangat terkait pada realitas sekitar. Dalam pendekatan PMRI, pembelajaran dimulai dari situasi dunia nyata yang memiliki relevansi bagi peserta didik, menghasilkan pembelajaran yang menarik dan berarti. PMRI bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dengan lebih baik dengan memberi mereka peran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dan berpartisipasi aktif dalam seluruh proses pembelajaran sehingga kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika dapat meningkat secara efektif.

Penelitian ini merujuk pada referensi dari penelitian relevan sebelumnya.

Seperti penelitian dari Sri Kartika (2019) dikatakan bahwa adanya keefektifan pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan yang lebih tinggi pada nilai posttest daripada nilai pretest. Hampir sama dengan penelitian Kartika, penelitian yang dilakukan oleh Susiana Juseria (2019) yang menyebut kemampuan pemecahan masalah matematis dibangun oleh pendekatan realistik matematis. Penelitian lainnya yaitu penelitian dari Ainul Marhamah (2020) yang mendapatkan hasil media basis PMRI yang dikembangkan valid & efektif juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika. Penelitian lain yang mendorong penelitian ini adalah penelitian dari Nella Dwi (2021) yang mengembangkan LKPD berbantuan Geogebra Classroom pada materi dimensi tiga untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa yang mendapat hasil valid dan efektif. Serta penelitian dari Fitri Sholehah (2021) yakni Pengembangan E-LKPD berbasis kontekstual Menggunakan Liveworksheets pada materi Aritmetika Sosial Kelas VII yang mendapatkan hasil yang efektif. Penelitian tersebut hanya mengembangkan media pembelajaran dan terbatas pada pemahaman konsep serta hasil belajar matematis siswa. Maka dari itu perlu adanya pengembangan LKPD Elektronik yang tidak hanya menghasilkan media saja tapi juga LKPD Elektronik yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Konten yang akan disertakan dalam E-LKPD yang berfokus pada Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) adalah Geometri, dengan fokus khusus pada bangun ruang sisi lengkung. Geometri adalah salah satu bagian

penting dalam matematika yang harus dikuasai di berbagai tingkat pendidikan. Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), terdapat beragam topik geometri yang diajarkan kepada siswa. Kelas VII merupakan awal perjalanan dengan pemahaman tentang konsep dasar seperti garis dan sudut, sementara kelas VIII lebih menekankan eksplorasi bangun ruang sisi datar. Selanjutnya, di kelas IX, perhatian beralih ke bangun ruang sisi lengkung yang memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Namun, geometri kerap dianggap sebagai materi yang menantang bagi siswa karena memadukan unsur-unsur abstrak dan konkrit yang membingungkan. Karena itu, sangat penting untuk menyediakan alat pembelajaran yang dapat menjadikan materi ini lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Didasari oleh paparan tersebut bentuk usaha guna berkontribusi pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika, penulis tertarik mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Interaktif menggunakan *Google slide with pear deck with Pear Deck* yang berorientasi Pendidikan Matematika Realistik Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Kelas IX.”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada penjelasan latar belakang yang telah diberikan, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah berikut ini:

- 1.2.1 Tidak adanya perangkat perencanaan pembelajaran (RPP) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga menghambat pembelajaran yang berfokus pada siswa.
- 1.2.2 Ketersediaan panduan belajar (LKPD) yang belum memadai untuk membantu siswa dalam melakukan eksplorasi atau pemecahan masalah secara mandiri juga menjadi masalah yang perlu diperhatikan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Didasari latar belakang yang telah diuraikan, dilanjutkan merumuskan permasalahannya:

- 1.3.1 Bagaimana Karakteristik E-LKPD menggunakan *Google Slide with Pear Deck* yang Berorientasi Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa?
- 1.3.2 Bagaimana Karakteristik Penggunaan E-LKPD menggunakan *Google Slide with Pear Deck* yang berorientasi Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah siswa?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Peneletian ini berfokus untuk mencapai tujuan, yakni:

- 1.4.1 Mengetahui Karakteristik E-LKPD menggunakan *Google Slide with Pear Deck* yang Berorientasi Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.
- 1.4.2 Mengetahui Karakteristik Penggunaan E-LKPD menggunakan *Google Slide with Pear Deck* yang berorientasi Pendidikan Matematika Realistik

Indonesia dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah siswa.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan bagi peneliti, siswa, dan guru yaitu :

### 1.5.1 Peneliti

Memberikan pengetahuan tentang mengembangkan E-LKPD dengan 12 meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

### 1.5.2 Siswa

Pengembangan E-LKPD ini, siswa dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep matematika, dan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyelesaikan masalah-masalah matematika. terlebih dalam masa pandemi COVID-19.

### 1.5.3 Guru

Dengan meningkatkan variasi media pembelajaran, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam mempermudah mengajar materi matematika dengan lebih efektif dan efisien.

## 1.6 Penjelasan Istilah

Untuk memastikan pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian dipahami dengan konsistensi dan mencegah terjadinya penafsiran yang keliru, berikut ini adalah penjelasan mengenai istilah-istilah yang relevan dalam penelitian ini:

### **1.6.1 E-LKPD**

LKPD merupakan sebuah instrumen pembelajaran yang berperan sebagai pelengkap dan alat pendukung dalam pelaksanaan rencana pembelajaran. Ini adalah jenis alat yang berfungsi untuk mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan membimbing mereka dalam mengatasi berbagai masalah. Menurut pandangan peneliti, LKPD adalah salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan oleh siswa untuk mendalami pelajaran. LKPD terdiri dari sejumlah lembaran yang berisi berbagai pertanyaan atau soal yang harus dijawab oleh siswa sesuai dengan petunjuk dan langkah-langkah yang tertera di dalamnya. Namun, dalam konteks penelitian ini, dikembangkan LKPD khusus yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.

### **1.6.2 Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia**

Pendekatan matematika realistik adalah seperti memasuki dunia matematika, dengan siswa menjadi tokoh utama dalam petualangan pembelajaran. Konsep ini mengakui bahwa matematika adalah bagian penting dari keseharian kita dan harus terhubung erat dengan konteks kehidupan siswa. Dalam pembelajaran matematika realistik, kami menggunakan masalah-masalah kehidupan nyata sebagai kunci awal untuk memecahkan permasalahan matematika. Siswa diberikan kebebasan untuk menyelesaikan masalah-masalah ini sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman hidup mereka sendiri. Masalah-masalah kontekstual yang disajikan oleh guru dirancang agar sesuai dengan pengalaman kehidupan

siswa dan dapat dipecahkan.

### 1.6.3 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan ini mencakup keterampilan untuk mengatasi tantangan yang tidak biasa dengan menggunakan strategi yang tepat, baik dalam konteks matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi kemampuan ini dapat diukur melalui berbagai metode penilaian, seperti hasil tes yang diberikan kepada siswa. Penelitian ini akan berfokus pada indikator kemampuan pemecahan masalah, termasuk pemahaman terhadap masalah, perencanaan solusi, pelaksanaan solusi sesuai rencana, dan pengecekan kembali terhadap solusi yang telah diterapkan. Ini adalah aspek-aspek kunci yang akan diteliti untuk memahami sejauh mana siswa dapat berhasil dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah.

## 1.7 Spesifikasi Produk

### 1.7.1 Nama Produk

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk yaitu E-LKPD berbasis *Google slide with pear decks* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.

### 1.7.2 Konten produk

Konten yang terdapat dalam produk ini adalah E-LKPD mengenai materi Bangun Ruang Sisi Lengkung kelas IX. LKPD secara daring atau yang disebut E-LKPD dikemas dalam sebuah *Google slide with pear decks* yang dioperasikan secara online, peserta didik bisa mengaksesnya dari *gadget* mereka sendiri, yang dapat diakses dimana saja.