

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh pokok bahasan yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### 1.1 Latar Belakang

Fondasi penting bagi perkembangan individu dan masyarakat adalah dengan menjalankan pendidikan agar mereka sadar akan tuntutan dimasa yang akan mendatang (Suluh M, 2018). Perkembangan kehidupan mendorong setiap individu untuk berkembang dengan terlibat dan menjadi bagian dari sebuah pendidikan. Filosofi pendidikan bagi bangsa Indonesia dapat dilihat dalam pembukaan UUD 1945 alinea keempat yakni salah satunya “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas juga. Pendidikan yang memiliki kualitas pastinya banyak mendapatkan peluang dan juga bersaing di dunia global. Dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan yang baik maka diperlukannya sistem pendidikan yang baik sebab sangat berpengaruh terhadap hasil pendidikan itu sendiri (Dewi dkk, 2022).

UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organizaton*) merupakan lembaga Internasional yang didirikan di bawah naungan

PBB tahun 1945. Fokus utama UNESCO adalah mempromosikan kerja sama antar negara dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan (Annisa, 2023). Proses pendidikan setidaknya bertumpu pada empat pilar yang diusung oleh UNESCO yang sebagai komisi pendidikan Internasional (Sudarmono dkk, 2020). Menurut Pricilla & Deddy (2021) pilar pendidikan merupakan suatu penunjang dari suatu kegiatan, perlindungan, dan bantuan yang akan diberikan kepada anak didik. Eksistensi pilar dalam berbagai hal bisa dikatakan peran yang penting sebagai penopang agar menjadi suatu yang utuh. Adapun empat pilar yang diusung oleh UNESCO yaitu pertama *Learning To Know* (belajar untuk mengetahui) artinya peserta didik belajar sesuai dengan jenjang pendidikan yang diikuti dan juga peserta didik harus dapat memahami apa yang mereka pelajari bukan hanya sekedar dihafalkan. Hal ini dapat diartikan bahwa siswa harus memiliki pemahaman bermakna terhadap proses pendidikan mereka. Kedua *Learning To Do* (belajar melakukan sesuatu) artinya bagaimana peserta didik diajarkan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang telah dipelajari dan dapat diadaptasikan pengetahuan yang diperoleh untuk dimasa yang akan datang. Selain itu kemampuan *soft skill* dan *hard skill* sangat dibutuhkan dalam penguatan pilar ini. Ketiga *Learning To Be* (belajar menjadi sesuatu) artinya bahwa belajar merupakan proses untuk membentuk jati diri usaha yang dilakukan pendidik agar siswa mampu mencari jati dirinya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki baik itu *hard skill* maupun *soft skill*. Oleh karena itu pendidik harus berusaha memfasilitasi agar peserta didik belajar mengaktualisasikan dirinya sendiri sebagai individu yang berkepribadian utuh dan bertanggung jawab sebagai individu. Keempat *Learning to Live Together* (belajar hidup bersama) artinya mengajarkan, melatih, dan

membimbing peserta didik agar mereka dapat menciptakan hubungan melalui komunikasi yang baik, serta menjauhi dan menghindari prasangka buruk dan peserlihan konflik. Pada pilar ini mengajarkan peserta didik untuk hidup bermasyarakat dan menjadi manusia berkependidikan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat sekitarnya. Empat pilar yang sudah dijelaskan digagas oleh UNESCO memiliki peran yang penting dalam perkembangan dan pertumbuhan tujuan pendidikan di Indonesia dan keempat pilar yang diusung selaras dengan pembukaan UDD 1945 yakni bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Putri, A.D & Mayar, F 2021).

Kegiatan pendidikan di sekolah mengajarkan peserta didik untuk memiliki kemampuan dasar seperti berhitung, membaca dan lainnya yang nantinya akan berguna dimasa depan, oleh karena itu guru harus mampu membuat serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang baik agar mampu memberikan pendidikan dengan kualitas yang baik. Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang didalamnya terdapat proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang dilaksanakan secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dalam dunia pendidikan matematika sering dianggap sebagai *mother of science*. Pendidikan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa (Afriansyah, dkk., 2019). Kualitas pendidikan sering dijadikan sebagai tolak ukur perkembangan suatu negara. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dijadikan sebagai gambaran baik atau tidaknya kualitas pendidikan (Johar, 2011). Hal tersebut menunjukkan pentingnya pembelajaran matematika untuk diajarkan pada setiap jenjang kelas di sekolah agar

dapat mencetak siswa yang handal dalam menghadapi perubahan zaman melalui penguasaan matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Salah satu dari kemampuan matematis yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan pemecahan masalah matematika. Kemampuan matematis dalam pemecahan masalah siswa di Indonesia tergolong rendah. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam proses pembelajaran. Kemampuan pemecahan masalah mengacu kepada usaha seseorang untuk mencapai tujuan karena mereka tidak memiliki solusi otomatis yang langsung dapat memecahkan masalah sebab hal tersebut penting agar siswa mampu menyelesaikan suatu masalah sehingga memperoleh pengalaman dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki oleh siswa untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Elita, dkk 2019).

Terdapat lima kompetensi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika di sekolah yaitu pemahaman konseptual, kefasihan prosedural, kompetensi strategis, penalaran adaptif, dan disposisi produktif. Salah satu kecakapan matematika yang penting dalam pembelajaran matematika saat ini yaitu kefasihan prosedural, kemampuan ini melibatkan keterampilan siswa untuk melakukan perhitungan dan prosedur dengan akurat, efisien, dan konsisten. Kefasihan prosedural merupakan gabungan antara kemampuan prosedur matematika, pemahaman terhadap konsep matematika dan memfokuskan pada berbagai pihak kefasihan matematis (Safitri & Lestari, 2022). Namun di sekolah komponen kefasihan prosedural ini masih kurang diperhatikan dalam pembelajaran

matematika sehingga menyebabkan siswa kesulitan menguasai kecakapan matematis ini.

Kefasihan prosedural dalam konteks matematika di sekolah dasar mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami, menguasai, dan menerapkan prosedur atau langkah-langkah dalam menyelesaikan soal matematika. Tujuan dari kefasihan prosedural ini adalah untuk membantu siswa tidak hanya dari segi memahami konsep dasar, tetapi juga menjadi mampu percaya diri dalam memecahkan masalah mata pelajaran matematika dengan cara efisien dan tepat serta dapat mengembangkan ketepatan dalam perhitungan. Manfaat yang didapat jika menggunakan kemampuan matematis kefasihan prosedural yakni siswa mampu menyelesaikan masalah secara cepat dan memperkuat pemahaman konseptual. Serta adapun dampak positif dari kefasihan prosedural pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar yakni siswa akan memahami konsep lebih dalam, serta siswa akan mengembangkan sikap keterampilan sosial serta kemandirian. Selain itu juga adapun dampak negatif dari kefasihan prosedural yakni siswa akan mengabaikan kreativitas dan pemikiran kritis karena hanya menekankan pada kefasihan prosedural, selain itu siswa akan juga mungkin saja akan frustrasi jika tidak diberikan waktu yang cukup untuk menguasai prosedur matematika. Meskipun kefasihan prosedural penting idealnya harus diimbangi dengan pemahaman konseptual jika hanya berfokus pada prosedur tanpa memahami konsep, siswa akan mengalami kesulitan dalam menerapkan pengetahuan.

Secara khusus dapat diutarakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dibangun guru untuk meningkatkan moral, intelektual, serta mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa, baik itu

kemampuan berpikir, kemampuan kreativitas, kemampuan mengkonstruksi pengetahuan, kemampuan pemecahan masalah, hingga kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan baik. Kemampuan-kemampuan yang dikemukakan di atas merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan pada abad 21 yang dicirikan oleh berkembangnya informasi secara digital selain itu juga masyarakat masih terkoneksi satu dengan lainnya. Hal inilah sesuai dengan pernyataan bahwa pendidikan merupakan proteksi yang harus dimiliki oleh seseorang dalam menghadapi tantangan era *society 5.0* (Haryati L., & Anar A., 2022)

Implikasi pada pembelajaran di sekolah Indonesia mengharuskan semua menguasai keterampilan abad 21, guru, siswa dan juga orang tua siswa harus paham dan mengerti mengenai teknologi dan media komunikasi, yang dimana komunikasi efektif, dan berpikir kritis untuk memecahkan suatu masalah. Adapun beberapa manfaat teknologi didalam pembelajaran yakni memudahkan guru dan siswa mencari sumber belajar, belajar menjadi lebih efisien, wawasan guru dan siswa akan bertambah dan pembelajaran akan mengikuti perkembangan zaman.

Kurikulum yang dikembangkan harus memenuhi kebutuhan zaman. Pada saat ini Indonesia menggunakan kurikulum merdeka, yang dimana kurikulum tersebut diciptakan untuk memberikan kebebasan kepada siswa, guru, dan lembaga pendidikan untuk berinovasi agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Sesuai kurikulum merdeka, siswa harus aktif di dalam proses pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Dalam kurikulum merdeka, sekolah dapat mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif sehingga siswa akan lebih mampu mengembangkan kreativitasnya dalam memecahkan masalah di dalam pembelajaran.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang harus menguasai abad 21, media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus menarik agar peserta didik mampu menguasai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Salah satunya yakni LKPD. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru perlu menciptakan LKPD yang berisi sisipan materi dan juga tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut (Agung 2020) dalam pendidikan sangat penting untuk melakukan suatu penilaian. Penilaian Acuan Patokan (PAP) merupakan teknik penilaian dengan membandingkan skor yang diperoleh oleh siswa dengan satuan standar. PAP ini dilakukan untuk mengukur suatu pencapaian kompetensi secara akurat guna meningkatkan hasil belajar. Adapun Penilaian Acuan Patokan (PAP) pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1  
Penilaian Acuan Patokan (PAP)  
(Sumber: Agung, 2020)

Skor	Jumlah Siswa	Predikat
90 – 100	0	Sangat Tinggi
80 – 89	0	Tinggi
65 – 79	0	Sedang
40 – 64	0	Rendah
0 – 39	28	Sangat Rendah

Berdasarkan pada tabel 1.1 diatas terdapat 30 orang siswa yang mendapatkan skor 0-39 yang dimana skor tersebut tergolong sangat rendah, serta rata-rata skor hasil tes dikelas IV yaitu 17,53% sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematika siswa sangat rendah sesuai dengan penilaian acuan patokan yang tergolong kedalam skala sangat rendah.

Dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) siswa dinyatakan lulus apabila memiliki penguasaan kompetensi minimal 65% (Agung, 2020). Menurut Badan

Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, jika peserta didik mampu mendapatkan nilai atau presentase diangka 86, maka peserta didik mampu dalam mencapai ketuntasan dan perlu adanya pengayaan lebih (McTighe et al., 2019). Maka dari itu peserta didik diharapkan mampu mencapai pengetahuan minimal nilai 86.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada 20 Agustus 2024 bersama guru wali kelas IV, diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika di kelas IV SD No 2 Legian terdapat beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada pembelajaran matematika di kelas IV, guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan konsep dasar matematika seperti perkalian, penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Sebab banyak siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda sehingga guru sulit untuk menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa. Selain itu juga terbatasnya alat peraga konkret menjadi salah satu permasalahan yang dialami oleh guru ketika mengajar matematika. Selain menggunakan alat peraga konkret, terkadang guru juga tidak sempat untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk digital, maka dari itu guru di kelas hanya menggunakan metode ceramah dan juga tutor sebaya atau teman sejawat. Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, maka terjadinya kesenjangan antara harapan peneliti agar siswa mampu mendapatkan hasil belajar pada rata-rata nilai 86. Berdasarkan hasil tes awal yang telah dilakukan oleh peneliti, siswa kelas IV SD No 2 Legian memperoleh rata-rata 17, 53% sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematika siswa sangat rendah sesuai dengan penilaian acuan patokan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV mengenai sumber belajar seperti kurangnya alat bantu ajar yang dapat menunjang pembelajaran siswa khususnya pada mata pelajaran matematika, serta perlu adanya penunjang teori untuk meningkatkan kefasihan prosedural siswa seperti teori APOS. teori APOS merupakan upaya untuk mempelajari lebih lanjut konsep pemahaman materi matematika ini. Teori ini memperluas ide Piaget tentang abstraksi reflektif. Teori ini mengemukakan bahwa individu mengkonstruksi konsep matematika melalui empat tahap, yaitu aksi, proses, objek, dan skema.

Salah satu materi matematika yang perlu pemahaman konsep yang baik yakni bilangan cacah. Bilangan cacah merupakan bilangan yang dimulai dari angka nol, satu, dua, tiga, dan juga seterusnya. Apabila bilangan cacah dihubungkan dengan operasi bilangan, maka akan ditemukan adanya operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Latif & Wahab, 2024).

Dari beberapa permasalahan hasil wawancara yang telah dijelaskan, maka diadakan pengembangan E-LKPD muatan matematika. Penggunaan E-LKPD ini memiliki tujuan yaitu agar meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar matematika seperti perkalian, penjumlahan, pengurangan dan pembagian terlebih dalam materi bilangan cacah. Sehubungan dengan pernyataan diatas, maka dapat diadakan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Teori APOS Untuk Meningkatkan Kefasihan Prosedural Siswa Kelas IV SD No 2 Legian Tahun Ajaran 2024/2025”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran muatan matematika dikelas IV.
2. Kegiatan pembelajaran yang hanya berfokus pada penjelasan guru.
3. Kurangnya minat dan semangat siswa dikarenakan pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Belum diterapkan atau dikembangkannya media pembelajaran E-LKPD Berbasis Teori APOS untuk Meningkatkan Kefasihan Prosedural Siswa Kelas IV SD No 2 Legian.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini maka perlu adanya pembatasan masalah agar masalah utama yang akan diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal, sehingga peneliti memberikan pembatasan masalah mengenai kurangnya bahan ajar dalam pembelajaran untuk meningkatkan kefasihan prosedural siswa. Maka dari itu peneliti mengupayakan atau memfokuskan masalah pada pengembangan media pembelajaran berupa Pengembangan E-LKPD Berbasis Teori APOS Untuk Meningkatkan Kefasihan Prosedural Siswa Kelas IV SD No 2 Legian.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka didapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun E-LKPD berbasis teori APOS untuk meningkatkan kefasihan prosedural siswa kelas IV SD No 2 Legian?
2. Bagaimanakah kelayakan E-LKPD berbasis teori APOS untuk meningkatkan kefasihan prosedural siswa kelas IV SD No 2 Legian?
3. Bagaimanakah efektivitas E-LKPD berbasis teori APOS untuk meningkatkan kefasihan prosedural siswa kelas IV SD No 2 Legian ?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun E-LKPD berbasis teori APOS untuk meningkatkan kefasihan prosedural siswa kelas IV SD No 2 Legian.
2. Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis teori APOS untuk meningkatkan kefasihan prosedural siswa kelas IV SD No 2 Legian.
3. Untuk mengetahui efektivitas E-LKPD berbasis teori APOS untuk meningkatkan kefasihan prosedural siswa kelas IV SD No 2 Legian.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yakni:

#### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Secara umum hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat terutama bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan sekolah dasar dalam mengembangkan suatu media pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai inovasi dalam memanfaatkan teknologi media pembelajaran yang lebih *modern*,

terutama pada muatan matematika kelas IV. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah inovasi dalam mengembangkan E-LKPD.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Berikut merupakan manfaat praktis dari penelitian ini yang meliputi manfaat untuk siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Dengan adanya E-LKPD ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Selain itu, diharapkan siswa dapat pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui Pengembangan E-LKPD Berbasis Teori APOS Untuk Meningkatkan Kefasihan Prosedural Siswa Kelas IV.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Penggunaan E-LKPD ini diharapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik agar mampu meningkatkan kefasihan prosedural siswa.

#### **1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah**

Hasil dari produk ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media ajar oleh sekolah dan bisa dikembangkan lagi untuk E-LKPD muatan yang lain.

#### **1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain**

Diharapkan hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi, khususnya mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar dalam memperdalam pengetahuannya. Selain itu diharapkan juga untuk

penulisan yang relevan dan dapat dijadikan pemicu bagi peneliti untuk membuat bahan ajar yang efektif dan inovatif.

## **1.7 Spesifikasi Produk**

Diharapkan dengan adanya pengembangan media ini dapat membantu proses pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar mengenai kecakapan matematika untuk meningkatkan kefasihan prosedural. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa E-LKPD dengan rincian sebagai berikut.

### **1.7.1. Bentuk Produk**

Produk yang dikembangkan adalah berupa E-LKPD. E-LKPD ini berisi materi muatan matematika. Selain itu produk ini nantinya akan ada latihan soal yang membuat siswa meningkatkan kemampuan kefasihan prosedural mengenai materi yang akan diberikan. Selain produk ini akan dilengkapi dengan teori APOS yang dapat membantu siswa memahami konsep dasar matematika. E-LKPD ini akan dilengkapi dengan *cover*, materi, serta berisi langkah-langkah dari pengerjaan soal.

### **1.7.2. Program yang digunakan**

Program yang digunakan dalam pembuatan dan pengembangan E-LKPD ini yakni aplikasi *Canva* dan *Liveworksheet*. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, siswa bisa mengakses kapan saja dan dimana saja E-LKPD yang akan dibuat karena cukup mengaksesnya lewat *handphone*.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pada saat ini pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan LKPD berbahan cetak. Dalam perkembangan teknologi pada pembelajaran abad 21 juga mempengaruhi ranah pendidikan, maka bagi seorang pendidik diharuskan untuk melek akan teknologi dan perkembangan zaman. Guru sebagai tenaga pendidik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik dan menciptakan interaksi dalam kelas. Teknologi yang telah mengalami kemajuan ini dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan media ajar yang dapat berguna dalam pembelajaran. Maka pentingnya pengembangan media E-LKPD ini untuk menunjang pembelajaran pada pelajaran matematika. Pengembangan bahan ajar berupa E-LKPD ini dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Maka dengan adanya penggunaan media E-LKPD ini siswa tidak akan merasa bosan pada saat pembelajaran di kelas. Adapun pengembangan media pembelajaran ini dilakukan hanya untuk melihat bagaimana keefektifan dari E-LKPD ini dalam membantu siswa pada proses pembelajaran, sehingga materi lebih mudah dipahami.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian ini terdapat beberapa asumsi dalam proses pengembangan media E-LKPD sebagai berikut.

### **1.9.1. Asumsi**

1. E-LKPD matematika materi ini dapat digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran.

2. E-LKPD ini dibuat dalam bentuk elektronik yang dapat membantu dalam penyampaian materi, memberi soal ataupun tugas, meningkatkan kefasihan prosedural, menarik perhatian dan minat belajar siswa.

### **1.9.2. Keterbatasan Pengembangan**

1. Pada tahap pengembangan media ini hanya sampai untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.
2. E-LKPD ini hanya bisa digunakan pada pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar.

### **1.10 Definisi Istilah**

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini agar terhindar dari terjadinya kesalahpahaman. Maka definisi dari beberapa istilah yang terdapat yakni sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan atau menciptakan suatu produk baik berupa media, desain, materi maupun produk pembelajaran dan diuji kelayakan serta efektivitas produk tersebut.
2. E-LKPD ini merupakan sebuah media pembelajaran yang mengandung materi dan juga tugas-tugas yang telah dikembangkan agar dapat meningkatkan kefasihan prosedural siswa.
3. Teori Apos merupakan teori matematika yang membantu siswa untuk membantu siswa dalam menanamkan konsep matematika melalui aksi, proses, objek, dan skema.

4. Kefasihan prosedural merupakan salah satu kompetensi matematis yang dimiliki siswa agar siswa mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika.

