

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagaimana diamanatkan dalam UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan sebuah proses fundamental yang direncanakan untuk membangun suasana edukatif yang memberdayakan. Melalui proses ini, individu didorong untuk mematangkan kapasitas dirinya, yang tidak hanya terbatas pada kecerdasan kognitif, tetapi juga mencakup kekuatan spiritual, integritas kepribadian, dan kemahiran teknis yang esensial bagi kehidupan bermasyarakat. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), nomenklatur pendidikan dikonstruksi dari kata dasar 'didik' yang mendapatkan konfiks 'pe-an'. Secara fungsional, istilah ini merepresentasikan sebuah skema metodis, mekanisme teknis, serta manifestasi dari aktivitas bimbingan yang terstruktur. (Desi dkk., 2022).

Suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan memiliki rencana yang terstruktur untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan dengan melibatkan suatu proses agar tercipta pembelajaran yang berkualitas dan jelas disebut sebagai sebuah pendidikan yang memiliki nilai. Dalam suatu kajian dan sebuah pemikiran mengenai sebuah pendidikan, Ada beberapa hal yang harus dipahami, yaitu dua istilah yang berkaitan dengan pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagoik. Pedagogi dipahami sebagai praktik pendidikan, sementara pedagoik adalah sains pendidikannya. Berasal dari kata *pedagogos*, konsep ini telah bertransformasi dari

sekadar pelayanan menjadi profesi terhormat yang berfokus pada bimbingan terhadap anak untuk mencapai kedewasaan yang mandiri dan bertanggung jawab. (Rahman et al., 2022).

Pendidikan merupakan proses pengembangan potensi individu secara komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, sosial, dan psikomotorik guna mengonstruksi karakter serta kapabilitas diri melalui metodologi belajar-mengajar. Maka dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk memperoleh banyak pengetahuan dari berbagai segi dan berbagai aspek, dengan dilakukan secara sadar dan terencana. Pendidikan adalah sesuatu hal yang penting dalam membangun suatu negara yang berkualitas. Pendidikan menempati posisi sentral sebagai indikator kemajuan sebuah bangsa. Kualitas pendidikan yang unggul mencerminkan potensi kemajuan negara tersebut; sebaliknya, defisit mutu pada sektor edukasi akan menjadi hambatan struktural yang mengakibatkan suatu bangsa tertinggal dalam berbagai aspek pembangunan. (Nur & Kurniawati, 2022).

Pencapaian standar pendidikan yang bermutu tinggi niscaya memerlukan dukungan sumber daya manusia yang kapabel. SDM memegang peranan hegemonik dalam struktur institusional, terutama dalam ranah pendidikan, di mana kualitas individu menjadi kunci utama dalam menggerakkan roda organisasi menuju keberhasilan yang berkelanjutan. (Satyawan et al., 2020). Pendidikan dan SDM merupakan suatu hal yang sangat berkaitan, Pendidikan SDM yang berkualitas dalam melayani kebutuhan pendidikan masyarakat (Ningrum, 2016). Oleh sebab itu penanaman bahwa pendidikan adalah suatu pilar yang penting dan harus dikembangkan untuk menciptakan suatu bangsa yang maju. Di balik

reputasinya sebagai subjek yang menantang bagi peserta didik, matematika sebenarnya berintegrasi secara mendalam dengan realitas kehidupan manusia, termasuk dalam aspek fundamental seperti kegiatan ekonomi. Relevansi aplikatif tersebut memosisikan matematika sebagai pilar utama dalam sistem pendidikan. Oleh sebab itu, penguasaan terhadap disiplin ilmu ini diakomodasi secara komprehensif dalam struktur kurikulum di setiap tahap akademik.

Fenomena persepsi di lingkungan pendidikan Indonesia menunjukkan bahwa matematika kerap dipandang sebagai subjek yang relatif kompleks dan menjemukan. Akibatnya, terbentuk sebuah paradigma negatif yang membuat peserta didik merasa tertekan bahkan sebelum interaksi edukatif berlangsung. Sikap skeptis terhadap kemampuan diri sendiri ini menjadi faktor penghambat utama bagi efektivitas penyerapan konsep-konsep matematika di kelas. (Sabrina & Yamin, 2017). Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Septina Nurhayati et al., (2023) Data ketuntasan belajar menunjukkan bahwa dari 24 sampel murid, sebanyak 62,5% (15 orang) telah mencapai nilai ≥ 60 , sedangkan 38% sisanya (9 orang) belum memenuhi standar ketuntasan tersebut.

Secara fundamental, matematika sering kali menjadi subjek yang kurang diminati akibat paradigma murid yang mengidentikkan angka dan perhitungan dengan kerumitan kognitif. Kondisi ini tidak hanya memengaruhi motivasi belajar, tetapi juga berdampak signifikan terhadap perolehan hasil belajar murid. Fenomena ini menunjukkan bahwa hambatan persepsional terhadap materi perhitungan merupakan variabel krusial dalam menentukan keberhasilan akademik murid di bidang matematika. Dengan demikian mengakibatkan hasil belajar murid tentunya menurun. Pengaruh perangkat belajar yang kurang

memadai juga mempengaruhi ketertarikan murid terhadap suatu pembelajaran khususnya matematika, Sehingga sangatlah diperlukan adanya inovasi pembelajaran baik dengan menerapkan model, strategi, metode, ataupun pendekatan yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran matematika. Pada Zaman yang serba teknologi ini perlunya pengalihan yang positif untuk menciptakan penggunaan teknologi kearah yang lebih baik khususnya penggunaannya dibidang Pendidikan. Pada pembelajaran di Sekolah banyak tenaga pendidik yang sudah mengoptimalkan teknologi pendidikan ke dalam pembelajaran, karena sejalan dengan berkembangnya zaman teknologi pendidikan harus diseimbangkan penggunaannya (Hakim & Yulia, 2024).

Data yang diperoleh dari wawancara dengan pendidik kelas V di SD Gugus VII Kecamatan Sukasada menunjukkan adanya problematika serius dalam pembelajaran matematika, khususnya terkait performa akademik dan motivasi belajar murid yang rendah. Kondisi tersebut dipandang sebagai urgensi kependidikan karena secara langsung menghalangi efektivitas pencapaian standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil observasi mengonfirmasi adanya hambatan dalam proses pembelajaran, ditandai dengan sikap pasif dan rendahnya partisipasi serta antusiasme mayoritas murid di kelas.

Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan berbasis buku teks, tanpa adanya integrasi media pembelajaran interaktif yang mampu menstimulasi antusiasme murid. Akibatnya, murid terlihat cepat kehilangan fokus, enggan bertanya, dan hanya sedikit yang benar-benar terlibat aktif dalam proses belajar. Peserta didik menghadapi kendala krusial dalam penguasaan materi pecahan, khususnya pada aspek operasional

(penjumlahan/pengurangan), klasifikasi jenis, serta teknik transformasi bentuk pecahan saat mengerjakan latihan soal. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual murid masih rendah, dan pembelajaran yang berlangsung belum mampu membangun keterlibatan dan pemahaman secara menyeluruh.

Rendahnya hasil belajar dan minat murid pada materi pecahan menuntut adanya transformasi pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik di kelas. Salah satu instrumen edukatif yang potensial untuk diintegrasikan adalah E-LKPD interaktif, sebuah lembar kerja digital yang menyajikan materi secara dinamis melalui dukungan visualisasi dan fitur interaktif. Media ini dirancang untuk menjembatani pemahaman abstrak murid menuju konsep yang lebih konkret. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif dan rekreatif, E-LKPD diyakini mampu mereduksi tingkat kesulitan materi sehingga murid dapat mencapai ketuntasan belajar dengan lebih optimal. Selain itu, media digital ini menstimulasi keterlibatan aktif murid dengan menggantikan metode pasif (membaca/mencatat) melalui interaksi langsung dengan materi pada perangkat digital.

Mengacu pada urgensi tersebut, pelaksanaan penelitian eksperimen dipandang perlu untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan E-LKPD interaktif memengaruhi hasil belajar murid. Penelitian ini diproyeksikan mampu memberikan justifikasi empiris mengenai efisiensi media tersebut, serta memberikan kontribusi praktis bagi tenaga pengajar dalam mengadopsi strategi yang sesuai dengan karakteristik murid di era digital. Adapun ringkasan rerata hasil belajar matematika di wilayah Gugus VII Kecamatan Sukasada adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Matematika Gugus VII Kecamatan Sukasada

No	Nama Sekolah	Jumlah Murid	KKTP	Rata-Rata Nilai	Keterangan
1.	SD Negeri 1 Selat	30	70	67	Tidak Tuntas
2.	SD Negeri 2 Selat	23	70	70	Tuntas
3.	SD Negeri 3 Selat	25	70	68	Tidak Tuntas
4.	SD Negeri 4 Selat	20	70	75	Tuntas
5.	SD Negeri 5 Selat	22	70	65	Tidak Tuntas
6.	SD Negeri 6 Selat	12	70	63	Tidak Tuntas

(Sumber: Daftar Nilai Matematika Kelas V Gugus VII Kecamatan Sukasada)

Pemanfaatan instrumen pembelajaran interaktif menjadi urgensi dalam memicu atensi serta mendongkrak capaian akademis siswa pada topik-topik matematika yang sebelumnya dianggap kompleks atau kurang diminati. Salah satu perangkat ajar yang dapat dikenalkan dan dipergunakan oleh murid adalah E-LKPD yang interaktif. LKPD merupakan media instruksional berisi informasi dan tugas terstruktur yang dirancang untuk menstimulasi kreativitas serta membantu peserta didik menyelesaikan pembelajaran secara sistematis. (Sariani & Suarjana, 2022).

Transformasi dan kreativitas dalam proses instruksional dapat diakselerasi secara signifikan melalui pengintegrasian E-LKPD oleh tenaga pendidik sebagai instrumen pembelajaran utama. Di dalam ekosistem digital ini, murid difasilitasi untuk melakukan inkuiri mandiri guna menemukan konsep ilmiah secara langsung melalui aktivitas yang tersedia. Pendekatan ini menggeser paradigma belajar dari sekadar menghafal (*rote learning*) menuju pemahaman substansial yang berbasis pada pengalaman interaktif peserta didik. Sedangkan interaktif dalam konteks pembelajaran merupakan suatu kegiatan dua arah atau terjadinya interaksi antara satu dengan yang lainnya. Metode belajar interaktif melibatkan murid secara aktif, misalnya dengan diskusi, tanya jawab, permainan edukatif, atau kerja kelompok

bukan hanya mendengarkan guru berceramah (Try & Utomo, t.t. 2023). Maka dapat disimpulkan bahwa E-LKPD Interaktif merupakan Lembar kerja digital yang dirancang tidak hanya berbentuk tulisan dan bacaan saja namun dirancang untuk mengajak murid ikut berinteraksi dan terdapat respon dua arah antara murid dengan E-LKPD tersebut.

Hasil belajar dalam penelitian ini menempati kedudukan sebagai variabel terikat, dengan penekanan khusus pada pencapaian kognitif sebagai tolok ukur efektivitas perlakuan. Sebagai sebuah luaran dari proses pedagogis, hasil belajar mencerminkan kapasitas komprehensif murid yang meliputi aspek intelektual, emosional, dan keterampilan fisik. Signifikansi capaian ini secara fundamental dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara karakteristik personal murid (faktor internal) dan kondisi lingkungan belajar (faktor eksternal). (Dewayani et al., 2024).

Upaya optimasi hasil belajar matematika murid ini kemudian diwujudkan melalui penelitian yang berjudul **“Pengaruh E-LKPD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sd Gugus VII Kecamatan Sukasada”** Tujuan utama dari studi ini adalah untuk mengevaluasi signifikansi dampak implementasi E-LKPD interaktif bagi pencapaian akademis siswa kelas V SD di Gugus VII Kecamatan Sukasada, khususnya pada topik matematika mengenai materi pecahan.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa problematika penelitian sebagai berikut:.

1. Hasil belajar murid kelas V SD gugus VII kecamatan sukasada pada materi pecahan masih rendah.
2. Banyak murid mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan operasi pecahan.
3. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan murid secara aktif.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik dan belum dapat dikatakan interaktif.
5. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Mempertimbangkan deskripsi latar belakang dan identifikasi problematika yang ada, diperlukan limitasi masalah agar penelitian berlangsung secara terukur dan sistematis. Fokus investigasi ini akan dikonsentrasikan pada pencapaian akademik murid dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada kompetensi dasar materi pecahan. Lokasi penelitian ditetapkan di kelas V SD Gugus VII Kecamatan Sukasada guna memperoleh potret efektivitas pembelajaran yang spesifik dan mendalam, Variabel hasil belajar kognitif dalam penelitian ini dioperasionalkan melalui pengujian *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada periode semester berjalan. Secara substansial, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas E-LKPD interaktif dalam memengaruhi performa akademik murid. Ruang lingkup kajian ini dibatasi pada materi pecahan bagi peserta didik kelas V SD di lingkungan Gugus VII Kecamatan Sukasada guna memastikan akurasi hasil analisis yang diperoleh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut bagaimana Pengaruh E-LKPD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sd Gugus VII Kecamatan Sukasada?

1.5 Tujuan Penelitian

Eksperimen ini difokuskan pada pengukuran efektivitas penggunaan E-LKPD interaktif dalam mengoptimalkan capaian kompetensi matematika siswa kelas V SD di lingkungan Gugus VII Kecamatan Sukasada, khususnya pada pokok bahasan pecahan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan manfaat ganda, baik sebagai pengayaan literatur ilmiah (teoretis) maupun sebagai solusi praktis bagi pihak-pihak terkait melalui rincian berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran matematika melalui integrasi E-LKPD interaktif guna mengoptimalkan hasil belajar murid pada materi pecahan. Lebih lanjut, hasil temuan ini diposisikan sebagai kontribusi intelektual yang memperkaya khazanah pustaka, serta menjadi rujukan bagi peneliti lain yang bermaksud melakukan investigasi pada domain serupa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Murid

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika dan mengoptimalkan hasil belajar murid melalui pendekatan yang lebih terarah.



b) Bagi guru

Penelitian ini dimaksudkan sebagai sumber referensi utama dalam memfasilitasi implementasi praktik pembelajaran menggunakan teknologi berbentuk E-LKPD interaktif untuk mendukung proses pembelajaran murid untuk meningkatkan hasil belajarnya serta menarik minat belajar dikarenakan adanya respon dari E-LKPD tersebut.

c) Bagi Pihak Sekolah

Dengan adanya Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi kegiatan pembelajaran untuk kelas – kelas yang lainnya bukan hanya di materi pecahan tetapi banyak materi lainnya untuk mendukung hasil belajar murid.

d) Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian tentang pengaruh E-LKPD interaktif pada materi pecahan kelas V di Gugus VII Sukasada ini dimaksudkan sebagai referensi ilmiah dan kontribusi pengetahuan baru bagi studi-studi sejenis di masa depan.

