

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa pandemi Covid-19 Pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau pembelajaran daring. Pada pembelajaran daring, dimana siswa dituntut untuk bisa menguasai dan memahami materi meskipun guru memberikan materi tanpa adanya tatap muka secara langsung. Rigianti (2020); Kuntarto, E. (2017) menjelaskan pembelajaran secara daring dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat elektronik khususnya internet dalam menjembatani interaksi antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Sedangkan menurut Mustofa, dkk (2019) menyatakan pembelajaran daring adalah proses pembelajaran jarak jauh melalui metode tertentu dengan proses pengajaran dan belajar terjadi secara terpisah.

Pembelajaran daring diterapkan pada setiap jenjang pendidikan termasuk didalamnya adalah jenjang sekolah dasar. Pada jenjang ini penerapan pembelajaran daring memiliki tantangan tersendiri, yaitu guru dituntut mampu menyajikan pembelajaran menarik dan mudah dipahami. Hal senada juga dipaparkan Anugrahana (2020) yaitu, pada proses pembelajaran daring guru harus menjadi fasilitator yang baik bagi peserta didik. Guru diharapkan mampu menggunakan teknik mengajar yang baik dan menyajikan materi pembelajaran secara menarik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini pula yang sering menjadi tantangan khususnya dalam membelajarkan muatan matematika. Menurut Bruner (dalam Firmansyah, 2015) proses pembelajaran

hendaknya memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk memaknai setiap hal yang mereka pelajari melalui proses pemecahan masalah sehingga mereka memahami konsep-konsep dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Namun kenyataannya di lapangan proses pembelajaran matematika bisa dikatakan masih belum maksimal. Hal ini terbukti dari hasil survei PISA tahun 2018 khususnya untuk kategori matematika, Indonesia diurutan 73 dari 80 peserta yang mengikuti program ini dengan rerata skor 379. Rerata skor Indonesia masih sangat jauh bila dibandingkan dengan Cina yang berada pada peringkat pertama dengan rata-rata skor 591 (Permana, 2019). Mengacu pada data tersebut maka diperlukan proses pembelajaran yang inovatif khususnya pada muatan matematika. Hal yang bisa dilakukan adalah dengan memaksimalkan penggunaan perangkat pembelajaran, yaitu khususnya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). 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., (2018); Sasmito & Mustadi (2015) 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 yang didalamnya berisikan materi singkat, petunjuk, dan latihan soal-soal yang bersifat kontekstual dan menantang sehingga terwujud suasana pembelajaran *students centred*.

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. Salah satu model pembelajaran yang sesuai digunakan adalah model pembelajaran *problem solving*. Menurut Nurliawaty (2017) inovasi dalam penyusunan LKPD dapat dilakukan melalui memadukannya dengan model *problem solving*. Model pembelajaran *problem solving* merupakan model pembelajaran pemecahan masalah dengan tujuan dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik (Afifah dkk., 2019). Sementara Bey & Asriani (2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran *problem solving* adalah model pembelajaran yang sifatnya teoritis atau konseptual yang berguna dalam mengembangkan kemampuan peserta didik menerapkan berbagai strategi untuk memecahkan masalah matematika. Selanjutnya menurut Firli dkk., (2017) model pembelajaran *problem solving* merupakan penyajian materi melalui sebuah permasalahan yang harus dipecahkan oleh peserta didik dengan melakukan analisis dan pengumpulan informasi terkait permasalahan tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* merupakan model pembelajaran dengan berorientasi pada masalah sebagai bahan diskusi peserta didik untuk selanjutnya dilakukan analisis, pengumpulan informasi sehingga dapat memutuskan strategi yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut.

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 uraian tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD berbasis *Problem solving* Materi Bangun Datar Muatan Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurangnya sumber belajar sebagai fasilitas dalam kegiatan pembelajaran.
- 1.2.2 Kurangnya penggunaan model yang bervariasi.
- 1.2.3 Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran matematika bangun datar.
- 1.2.4 Kurangnya LKPD dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dapat dibatasi kurangnya sumber belajar sebagai fasilitas dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media LKPD sebagai sarana dalam pembelajaran kreatif yang dapat membantu siswa dan guru pada saat pelaksanaan mata pelajaran Matematika khususnya materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang didapatkan, maka rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem solving* Materi Bangun Datar Muatan Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem solving* Materi Bangun Datar Muatan Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sebuah penelitian pasti memiliki tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan dan diuraikan agar penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem solving* Materi Bangun Datar Muatan Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem solving* Materi Bangun Datar Muatan Matematika Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan semangat belajar untuk siswa dari rumah. LKPD menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah tanpa harus bertatap muka secara langsung, selain itu efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Pengembangan Media LKPD berbasis *problem solving* ini diharapkan dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring di masa Covid-19. Hal ini memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami materi Matematika Bangun Datar yang diberikan.

- b. Bagi Guru

Pengembangan media LKPD berbasis *problem solving* memiliki tujuan agar guru lebih termotivasi serta agar guru bisa berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Selain itu tujuannya adalah agar bahan ajar yang direncanakan sesuai fungsinya sebagai sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran Matematika materi Bangun Datar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya selektif dan kreatif dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran didalam proses kegiatan pembelajaran serta mendorong peningkatan kualitas sekolah.

d. Bagi Pengembang Lain

Bagi pengembang lain tujuan dilakukannya pengembangan media LKPD berbasis *problem solving* ini sebagai referensi untuk mengembangkan media LKPD untuk kepentingan belajar secara lebih dalam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Membuat suatu produk LKPD berbasis *problem solving* materi bangun datar yang sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan yang ingin

dicapai. LKPD ini berisikan materi bangun datar yang sesuai dengan langkah-langkah polya yaitu memahami masalah, strategi penyelesaian masalah, penyelesaian masalah, dan penarikan kesimpulan.

1.8 Pentingnya pengembangan

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar masih kurangnya sumber belajar sebagai fasilitas dalam kegiatan pembelajaran dalam pemahaman mengenai materi matematika bangun datar.

1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Pengembangan LKPD ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut:

- 1) LKPD ini mampu melatih kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah mengenai materi pembelajaran matematika bangun datar.
- 2) Dengan LKPD dapat memancing peserta didik untuk terlibat aktif dengan materi matematika bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun keterbatasan dari pengembangan LKPD yang dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) LKPD ini dikembangkan berdasarkan kemampuan peserta didik sehingga LKPD ini diperuntukan bagi siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV pada mata pelajaran matematika bangun datar.
- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah LKPD yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya di masa Pandemi Covid-19.

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 mata pembelajaran matematika Muatan Materi Bangun Datar antara lain

- 1) Penelitian Pengembangan adalah Proses mengembangkan suatu produk yang dapat berguna dan bermanfaat bagi siswa serta menunjang kelayakan belajar bagi guru.
- 2) LKPD merupakan lembar kerja peserta didik atau evaluasi pembelajaran yang dapat menjadi acuan hasil belajar siswa.
- 3) Model *Problem Solving* adalah strategi pemecahan masalah yang dapat dilakukan melalui usaha atau strategi yang dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

