

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut UU No.20 Tahun 2013 tentang SISDIKNAS pasal 1 dalam Tuku (2019:46) bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang mempunyai tujuan mempersiapkan peranan siswa dalam kehidupan sehari-hari dimasa yang akan datang melalui bimbingan, pelatihan dan pengajaran”.Sejalan dengan hal tersebut Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Dengan adanya pendidikan maka siswa akan lebih terbuka pikirannya untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya agar lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam menerima pembelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga siswa dapat menjadi manusia yang berguna dimasa yang akan datang.

Ningrum (2014:164) “Proses pendidikan tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran didalam kelas”. Pembelajaran merupakan suatu proses aktifitas interaksi antara pembelajaran dengan siswa yang didasari oleh adanya tujuan baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan sedangkan, belajar merupakan proses kegiatan individu memperoleh ilmu dengan cara mempelajari pengetahuan yang diberikan oleh guru di sekolah.

Guru sebagai fasilitator untuk menuntun siswa dalam kegiatan belajar dan pembelajaran didalam kelas. Sesuai dengan isi Undang-Undang bahwa guru harus mampu merencanakan pembelajaran yang baik agar tujuan pembelajaran dapat

tercapai. Guru diwajibkan untuk memahami apa saja model-model pembelajaran sehingga guru dapat mengaplikasikan model pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa yang dihadapi didalam kelas.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas 1b dengan Rosimah, S.Pd.SD pada saat PLP selama 3 bulan yakni dari tanggal 20 Juli sampai dengan 17 oktober di SDN Binaan Khusus Kota Dumai yang beralamat : Jl. Sultan Syarif Kasim, No.11 , Kel. Teluk Binjai, Kec. Dumai Timur, Kota Dumai, Riau. Peneliti menemukan beberapa fakta. Fakta pertama saat ini proses pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran dalam jaringan (daring) yaitu guru memberikan video pembelajaran yang di ambil dari internet dan soal sesuai dengan materi yang ada pada buku tema kemudian dirancang dengan menggunakan *power point*. Fakta kedua guru belum mampu menciptakan pembelajaran dengan suasana belajar yang mengasyikkan, menyenangkan dan menarik minat siswa di rumah sehingga belum merangsang siswa untuk dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Fakta ketiga siswa belum memahami proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.

Fakta-fakta tersebut diperkuat dengan peneliti melakukan wawancara pada tanggal 23 November 2020 dengan ibu Rosimah, S.Pd.SD sebagai guru kelas Ib, menurut beliau untuk mata pelajaran matematika materi bilangan cacah pada kelas I sangat sulit dilakukan dalam masa pandemi ini karena guru hanya menilai hasil jawaban siswa tanpa melihat apakah siswa tersebut dapat memahami apa itu bilangan cacah dan bagaimana cara menghitung bilangan tersebut. Padahal materi tersebut

sangat penting karena siswa kelas I adalah tingkatan dasar yang harus memahami bilangan untuk dapat menerima pembelajaran ditingkat kelas selanjutnya. Kemudian siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan terdapat kendala karena rata-rata orangtua siswa sebagai penuntun siswa dalam belajar di rumah adalah pekerja, dan bahkan ada beberapa dari orangtua siswa yang mengerjakan tugas siswa, terlihat dari tulisan siswa yang berubah-ubah setiap minggunya. Selanjutnya menurut beliau di SDN Binaan Khusus Kota Dumai sejauh ini guru belum melakukan pengembangan LKPD secara mandiri, guru dalam memberikan materi dan latihan berdasarkan dari buku guru dan buku siswa.

Sesuai dengan penjelasan kendala di lapangan di atas model pembelajaran yang tepat adalah model *Problem Based Learning (PBL)* sesuai dengan permasalahan yang ada. Menurut Saputra (2020:24) menyatakan bahwa “PBL adalah sebagai suatu proses belajar yang melibatkan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam kenyataan yang sebenarnya”. PBL sebagai kesempatan untuk siswa agar dapat mempelajari hal-hal lebih luas serta mempersiapkan siswa untuk menjadi manusia aktif dan bertanggung jawab. Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran.

Selain model pembelajaran yang tepat, bahan ajar yang digunakan juga harus tepat untuk mengukur kemampuan siswa selama belajar di rumah dalam masa pandemi saat ini yaitu bahan ajar berupa LKPD. LKPD adalah suatu bahan ajar cetak

yang berisi materi secara ringkas, tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa dan petunjuk penyelesaian tugas. Menurut Hasmawati (2019:37) mengungkapkan bahwa “melalui LKPD mendapat kesempatan untuk memancing siswa agar terlibat aktif dengan materi yang dibahas”. LKPD ini sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah siswa mempelajari materi tertentu agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Materi yang akan dikembangkan dalam LKPD ini adalah materi tentang bilangan cacah sesuai dengan silabus materi bilangan cacah kelas I mulai dari 0 sampai dengan 99.

Berdasarkan fakta di atas maka peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi berupa LKPD dengan menggunakan *Problem Based Learning* yang sesuai dengan permasalahan siswa belajar di rumah. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Pembelajaran Matematika pada Materi Bilangan Cacah dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* untuk Kelas 1 SDN Binaan Khusus Kota Dumai”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan dapat diuraikan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan oleh guru berupa buku tema dan video pembelajaran.
2. Guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik.
3. Siswa belajar di rumah tidak secara mandiri melainkan dibantu oleh orangtuanya dan bahkan orangtua yang mengerjakan tugas siswa.

4. Belum adanya pengembangan dan penyediaan LKPD secara mandiri oleh guru untuk siswa di SDN Binaan Khusus Kota Dumai.
5. Belum tersedianya LKPD dengan menggunakan model *Problem Based learning* di kelas 1 SDN Binaan Khusus Kota Dumai.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan LKPD Pembelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Kelas 1 SDN Binaan Khusus Kota Dumai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Validitas LKPD Pembelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Cacah dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Kelas 1 SDN Binaan Khusus Kota Dumai yang dikembangkan ?
2. Bagaimanakah Praktikalitas LKPD Pembelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Cacah dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Kelas 1 SDN Binaan Khusus Kota Dumai yang dikembangkan?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan LKPD dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika materi Bilangan Cacah untuk siswa Kelas 1 SDN Binaan Khusus Kota Dumai yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan LKPD dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika materi Bilangan Cacah Kelas 1 SDN Binaan Khusus Kota Dumai yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan bagi pembaca serta peneliti lainnya yang berkaitan dengan pengembangan LKPD model pembelajaran *Problem Based Learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari serta landasan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

b. Bagi Siswa

Untuk membantu siswa dalam meningkatkan semangat belajar pembelajaran matematika melalui bahan ajar yang telah dikembangkan.

c. Bagi Guru

Sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan bahan ajar terkhususnya LKPD dan sebagai alternative bahan ajar dalam proses pembelajaran Matematika.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

G. Spesifikasi Produk yang DiHarapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah :

1. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah LKPD dengan menggunakan model *Problem Based Learning* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran PBL.
 - a. Mengorientasikan siswa pada masalah
 - b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar
 - c. Membimbing pengalaman individu
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - e. Menganalisa dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah.
2. Perangkat pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD).
 - 3.1 Menjelaskan makna bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.

- 3.2 Menjelaskan lambang bilangan sampai dua angka dan nilai tempat penyusun lambang bilangan menggunakan kumpulan benda konkret serta cara membacanya.
 - 4.1 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan obyek yang disajikan.
 - 4.2 Menyajikan bilangan cacah sampai dengan 99 yang bersesuaian dengan banyak anggota kumpulan objek yang disajikan.
3. LKPD ini dibuat dengan bersumber dari buku pegangan guru dan buku pegangan siswa tema 3 subtema 1 dan buku referensi lainnya yang relevan.
 4. Di dalam LKPD berisis soal-soal bersifat kontekstual, mudah di pahami dan dekat dengan kehidupan siswa.
 5. LKPD yang dikembangkan terbagi menjadi 2 yaitu LKPD untuk panduan guru dan LKPD untuk siswa.
 - a. LKPD untuk guru berisi komponen :
 - 1) Cover
 - 2) Kata pengantar,
 - 3) Daftar isi,
 - 4) Kompetensi inti,
 - 5) Kompetensi dasar,
 - 6) Indikator,
 - 7) Tujuan pembelajaran,
 - 8) Petunjuk penggunaan LKPD

9) Langkah-langkah PBL

10) Materi yang dibahas yaitu bilangan cacah pada pembelajaran 3,5 dan 6

11) Kunci jawaban.

b. LKPD untuk siswa berisi komponen :

1) Cover

2) Daftar isi

3) Petunjuk penggunaan

4) Materi yang di bahas yaitu bilangan cacah pada pembelajaran 3,5 dan 6

6. Tampilan produk:

a. Pada bagian isi LKPD didesain dengan menggunakan *microsoft word*.

b. Jenis font yaitu *comic sans MS* dan ukuran font 14.

c. Ukuran kertas A4.