

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses membantu manusia dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta memecahkan masalah yang terjadi dalam dirinya, meningkatkan harkat serta martabat manusia, sehingga manusia sanggup menghadapi setiap permasalahan yang terjadi. Oleh karena itu manusia bisa menghadapi setiap perubahan dalam permasalahannya menuju kearah yang lebih baik. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 berbunyi, pendidikan merupakan suatu usaha yang wajib dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif menggali serta mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

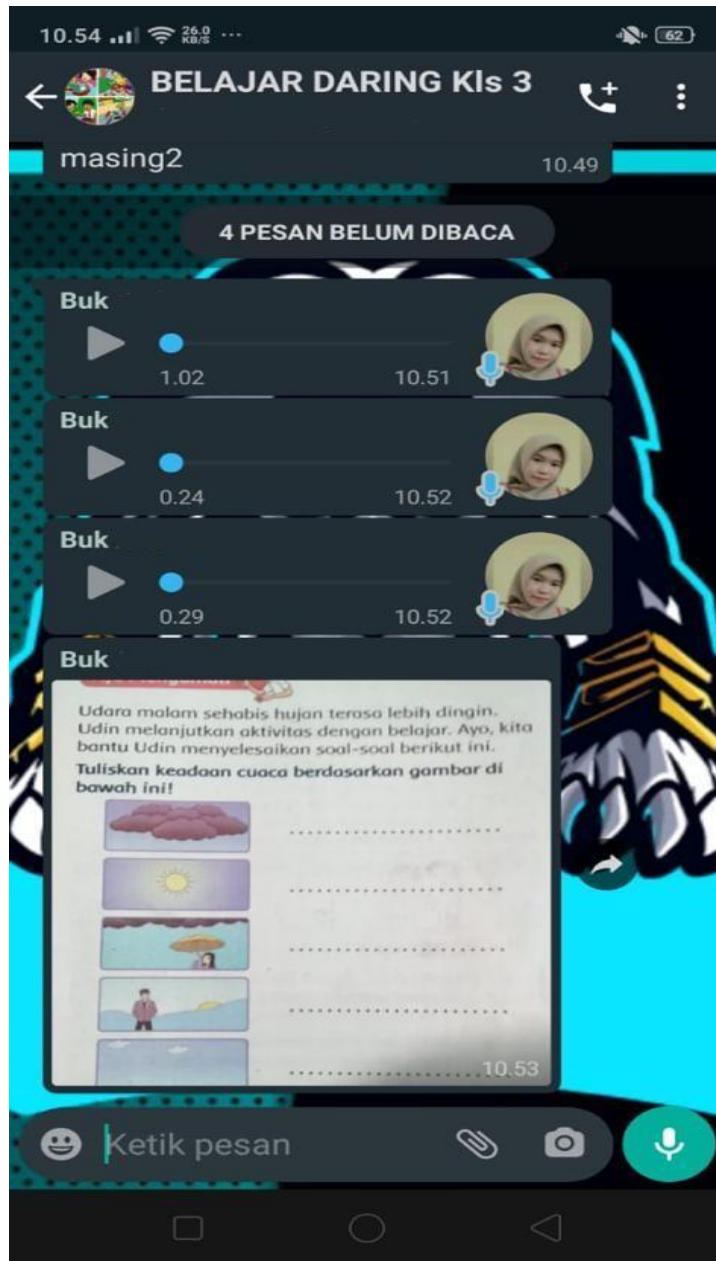
Pernyataan pada Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu bentuk usaha sadar dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan untuk menggali potensi diri peserta didik yang diiringi dengan kekuatan spiritual keagamaan, penggalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Pernyataan pada Undang-Undang RI

No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 tersebut berlaku pada semua bidang pendidikan, salah satunya yaitu bidang matematika.

Matematika memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menemukan dan menggunakan rumus matematika dengan tujuan dapat menunjang pemahaman konsep peserta didik dan dikaitkan pada kehidupan sehari-hari. Belajar mengenai matematika tidak cukup hanya dengan mengenal konsep, namun kita dapat mempergunakan konsep tersebut dalam memecahkan masalah, baik masalah yang berhubungan dengan matematika ataupun masalah yang dijumpai pada kehidupan sehari-hari (Supriyanto, 2014:166). Pada dasarnya matematika sering sekali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar peserta didik. Hal ini dikarenakan matematika selalu berkaitan dengan angka dan rumus, sehingga hal tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika dan tergolong pada nilai yang belum memuaskan. Pernyataan tersebut terlihat dari hasil observasi peneliti di lapangan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat Praktek Lapangan Persekolahan tanggal 20 Juli sampai tanggal 17 Oktober 2020 di kelas III SDN 16 Pagambiran, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran pada saat pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini, pendidik memberikan rumus/bentuk umum suatu konsep matematika dengan mengirimkan melalui *WhatsApp Group*, lalu memberikan contoh soal kepada peserta didik dengan mengirimkan melalui *WhatsApp Group*, kemudian dilanjutkan dengan memberikan soal latihan/PR. Soal latihan/PR akan dikirim melalui *WhatsApp Group* dalam bentuk gambar yang disertai dengan perintah yang diberikan oleh pendidik.

Berikut merupakan foto tangkap layar pendidik memberikan tugas melalui *WhatsApp* Group.



Gambar 1. Penyajian pendidik memberikan materi pembelajaran untuk kelas III SDN 16 Pagambiran

Selain itu proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah dan sesekali pendidik menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran. Metode diskusi yang dilaksanakan oleh pendidik ini yaitu mengirimkan proses pembelajaran berupa rumus/bentuk umum suatu konsep pembelajaran dengan mengirimkan melalui *WhatsApp Group*, lalu peserta didik belum mengerti bisa bertanya melalui diskusi didalam grub tersebut. Hal ini berdampak pada saat pandemi *Covid-19*, proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik terkesan sangat membosankan karena metode yang dipilih oleh pendidik kurang tepat, terlihat dari kurangnya sumber belajar, serta keterbatasan komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan pendidik kelas III yang bernama Syamsinar di SDN 16 Pagambiran, diperoleh informasi bahwa banyaknya peserta didik yang kurang mampu memahami materi pelajaran, karena adanya keterbatasan komunikasi, media, sumber belajar, alat peraga, dan LKPD yang belum memadai di sekolah tersebut. Selain itu, ditemukan juga informasi bahwa ada beberapa peserta didik ketika diberi latihan/PR tidak dapat menyelesaikan tugas tersebut dengan baik. Karena peserta didik kurang memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, LKPD yang digunakan juga belum memiliki soal yang menantang di dalamnya yang dapat ditemukan oleh peserta didik. Lebih dari itu, bentuk LKPD yang banyak beredar dan dipakai sekolah pada saat sekarang ini hanya berisi ringkasan materi pada umumnya. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan LKPD berorientasi *Problem Based Learning* yang dapat mengacu peserta didik untuk lebih

aktif dalam proses pembelajaran dan dapat memecahkan masalah serta mengembangkan berpikir kreatifnya dalam menemukan konsep pembelajaran sendiri. Pentingnya penggunaan LKPD pada masa pandemi *Covid-19* ini yaitu untuk memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi dengan lebih menarik serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang juga dibantu dengan soal-soal evaluasi dalam memahami materi yang ada di dalam LKPD. Selain itu, desain LKPD yang menarik juga akan dapat membangkitkan keinginan peserta didik dalam belajar matematika. Dilihat dari LKPD digunakan di SDN 16 Pagambiran tersebut hanya menggunakan LKPD yang berupa lembaran kertas biasa atau LKPD yang tidak memiliki warna sehingga menimbulkan peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan LKPD yang bisa membuat peserta didik memecahkan masalah serta berpikir kritis dan dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik, yaitu LKPD berbasis *Problem Based Learning*.

Dilihat dari istilah lain LKPD dahulunya adalah LKS yang mana LKS tersebut hanya berupa lembar soal serta materi dan ringkasan yang desainnya kurang menarik. Menurut Prastowo (2015:204), bahwa Lembar kegiatan siswa merupakan bahan ajar berupa lembaran-lembaran kertas yang terdiri dari materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan bahan ajar pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada pengembangan aspek kognitif dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Pengembangan LKPD memiliki peran sangat penting dalam proses pembelajaran, ialah sebagai acuan digunakan oleh pendidik. Bagi peserta didik

lembar kerja peserta didik menjadi acuan serta sumber yang diserap isinya sehingga dapat menjadi pengetahuan dan bagi pendidik lembar kerja menjadi acuan dalam menyampaikan keilmuannya. Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* perlu dikembangkan untuk memecahkan masalah dalam matematika peserta didik. *Problem Based Learning* merupakan solusi yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. *Problem Based Learning* yang akan di terapkan yaitu *Problem Based Learning* menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagai sarana peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam pembelajaran matematika.

Menurut Saputra (2020:24), mengatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah sebagai suatu proses belajar yang melibatkan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam kenyataan yang sebenarnya. *Problem Based Learning* merupakan kesempatan untuk peserta didik dapat mempelajari hal-hal lebih luas serta mempersiapkan peserta didik untuk menjadi manusia yang bertanggung jawab serta aktif dalam mengembangkan dikehidupan sehari-harinya. Oleh sebab itu, kesimpulannya adalah LKPD berbasis *Problem Based Learning* membuat peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, karena peserta didik dituntut untuk bisa memecahkan masalah dan berpikir serta dapat menggunakan pemahamannya dalam memecahkan sebuah masalah. Selain itu, apa yang dipelajari sendiri oleh peserta didik akan mudah dipahami dengan baik. LKPD berbasis *Problem Based Learning* merupakan lembaran-lembaran berisi materi serta soal latihan yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan berpedoman berupa pertanyaan-pertanyaan yang nyata

serta bermakna dan membantu peserta didik untuk dapat menyelesaikan suatu masalah. Penggunaan LKPD pada masa pandemi ini pendidik hanya bisa menilai hasil jawaban peserta didik tanpa melihat apakah peserta didik dapat memahami apa itu pecahan sederhana dan bagaimana peserta didik mengetahui dari benda konkret materi pecahan sederhana tersebut. Padahal materi pecahan sederhana ini sangatlah penting untuk peserta didik dalam mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik dalam pemecahan masalah yaitu pecahan sederhana. Sebagaimana hal tersebut terjadi pada SDN 16 Pengambiran yang terletak di Jalan Pengambiran, Pengambiran Ampalu Nan XX, Kecamatan Lubuk Begalung, Kota Padang Sumatera Barat dengan letak lokasi yang berada jauh dari jalan raya dan melewati beberapa jalan kecil, SDN 16 Pengambiran ini memiliki fasilitas yang dapat digolongkan kedalam kalimat cukup. Namun, walaupun demikian SDN 16 Pengambiran ini memiliki beberapa kekurangan yaitu kurangnya sumber belajar, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik saat proses pembelajaran dan kurangnya alat peraga pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menjadi kurang memuaskan serta mengalami banyak kesulitan.

Hal ini terlihat dimana peserta didik di kelas III SDN 16 Pagambiran mengalami kesulitan dalam pembahasan materi pecahan sederhana. Sebagaimana hal ini dapat ditunjukkan dari kesulitan peserta didik dalam menentukan dan memahami bilangan pembilang dan bilangan penyebut dari arsiran gambar ilustrasi sederhana. Selain itu, ada beberapa masalah yang dihadapi oleh peserta didik selama berjalannya

proses pembelajaran matematika yaitu kurangnya minat peserta didik dalam menyelesaikan tugas atau soal pecahan sederhana, hal ini dikarena peserta didik cenderung lambat dan tidak memahami materi pecahan sederhana yang telah diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dilihat dari hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika. Rendahnya hasil belajar peserta didik terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester tahun pelajaran 2020/2021. Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Presentase hasil Ujian Tengah Semester Matematika peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Jumlah peserta didik dan Presentase Ketuntasan Nilai UTS
Matematika Kelas III Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021.**

Jumlah Siswa	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
28 orang	10 orang	36%	18 orang	64%

Berdasarkan tabel di atas ternyata hasil Ujian Tengah Semester peserta didik di kelas III SDN 16 Pagambiran yaitu 28 orang, 10 (36%) dari 28 peserta didik dinyatakan tuntas pada pembelajaran matematika sedangkan, 18 (64%) peserta didik lagi dinyatakan tidak tuntas pada pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, perlu usaha untuk melaksanakan model *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Rekap nilai Ujian Tengah Semester I Kelas III SDN 16 Pagambiran dapat dilihat pada lampiran I halaman 83. Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan

LKPD Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Kelas III SDN 16 Pagambiran”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih terkesan biasa saja dan kurang sesuai dengan kondisi pandemi *Covid-19*, sehingga kurangnya motivasi peserta didik dalam memahami dan menyelesaikan masalah khususnya pada materi pecahan sederhana.
2. Media yang digunakan oleh pendidik selama pandemi *Covid-19* kurang menarik, sehingga peserta didik menjadi tidak tertarik dan kurangnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Belum tersedianya perangkat pembelajaran berupa LKPD berbasis *Problem Based Learning* di SDN 16 Pagambiran yang dapat berfungsi sebagai media dan model yang tepat digunakan pada saat pandemi *Covid-19*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka peneliti memberikan batasan masalah pada Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana untuk peserta didik kelas III SDN 16 Pagambiran.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika dalam menyelesaikan masalah pada materi pecahan sederhana yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika dalam menyelesaikan masalah pada materi pecahan sederhana yang praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika materi Pecahan Sederhana yang valid.
2. Menghasilkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika materi Pecahan Sederhana yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca serta peneliti lainnya yang berkaitan dengan pengembangan 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 melaksanakan penelitian berikutnya.

b. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam mengaplikasikan konsep yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pelajaran di rumah.

c. Bagi pendidik

Sebagai salah satu bahan alternatif untuk mengajarkan materi pecahan sederhana pada proses pembelajaran di kelas.

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. LKPD yang dikembangkan sesuai dengan sumber dari buku pegangan pendidik serta buku pegangan peserta didik tema 5 dan kurikulum 2013 dengan materi “Pecahan Sederhana” yang dilengkapi petunjuk penggunaan LKPD, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar 3.4 (Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret), dan 4.4

(Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret). Indikator Pencapaian Kompetensi (3.4.1 Mengenal macam-macam pecahan sederhana $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{8}$. 3.4.2 mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret, 4.4.1 menyajikan pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh menggunakan benda konkret, dan 4.4.2 menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pecahan sederhana), dan Tujuan Pembelajaran.

2. LKPD berisi kata pengantar, daftar isi, pertanyaan terprogram yang akan membimbing peserta didik untuk menemukan konsep.
3. Ilustrasi dan aktivitas-aktivitas dalam LKPD disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan langkah-langkah *Problem Based Learning*, yaitu:
 - a. Orientasi peserta didik terhadap masalah
 - b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
 - c. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - e. Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah
4. LKPD yang dikembangkan terbagi menjadi 2 yaitu LKPD panduan pendidik dan LKPD untuk peserta didik.
 - a. LKPD panduan pendidik terdiri dari komponen:
 - 1) Cover utama
 - 2) Cover peserta didik

- 3) Kata pengantar
- 4) Daftar isi
- 5) Deskripsi singkat LKPD berbasis PBL
- 6) KI
- 7) KD
- 8) Indikator
- 9) Tujuan pembelajaran
- 10) Petunjuk LKPD
- 11) Pertemuan 1 dan 2, membahas materi pecahan sederhana
- 12) Aktifitas 1 dan 2, membahas soal pecahan sederhana dengan tahap model PBL
- 13) Latihan

b. LKPD untuk peserta didik terdiri dari komponen:

- 1) Cover
 - 2) Daftar isi
 - 3) Petunjuk LKPD
 - 4) Pertemuan 1 dan 2, berisi materi serta soal dari materi pecahan sederhana
 - 5) Aktifitas 1 dan 2, membahas soal materi pecahan sederhana
 - 6) Latihan
5. LKPD berisi soal-soal bersifat kontekstual, mudah dipahami dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

6. Tampilan produk:
 - a. LKPD didesain menggunakan *Microsoft word*.
 - b. Jenis tulisannya menggunakan *Comic Sans MS*, ukuran tulisannya 12serta menggunakan gambar-gambar yang menarik untuk mendukung pembelajaran tersebut.
 - c. Ukuran kertas *Letter*.