

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada umumnya pendidikan merupakan salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat, untuk melahirkan generasi bangsa yang lebih baik dan terus maju. Dalam arti sederhana Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina keperibadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan (Hasbullah, 2018:1). Menurut Ummaeroh et al., (2019:93) pendidikan adalah salah satu pilar utama untuk menghadapi masa depan, sehingga pendidikan selalu difokuskan untuk penyiapan peserta didik yang akan berperan di masa akan datang. Oleh karena itu sarana pendidikan harus dikembangkan sebagai salah satu prasyarat utama untuk menghadapi masa depan dengan segala tantangan dan kesempatannya.

Menurut Kamarullah, K (2017:21) pendidikan matematika dapat di katakan ilmu yang memiliki peranan yang sangat penting dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi. Oleh sebab itu matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang dan jenis pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikan. Matematika disebut ratu karena, dalam perkembangannya matematika tidak pernah bergantung kepada ilmu yang lain, dengan kata lain matematika merupakan salah satu ilmu dasar atau pilar utama yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan dan juga merupakan cabang ilmu pengetahuan yan

berperan penting dalam aktifitas manusia sehari-hari. Dari paparan diatas dapat dikatakan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang harus di berikan kepada semua peserta didik yang dimulai dari sekolah dasar sebagai bekal untuk berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Menurut penulis pembelajaran merupakan suatu komunikasi dua arus yang di dalam nya terdapat kegiatan belajar dan mengajar. Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar berupa sekolah tempat siswa belajar. Pembelajaran matematika akan berhasil jika dalam kegiatan belajar mengajar, siswa belajar dengan aktif dan menyenangkan. Penggunaan media yang menarik juga dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang didukung oleh Haryadi et al., (2021:70) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Apalagi jika menggunakan media *konkret* (nyata) siswa akan lebih memahami konsep matematika yang di berikan.

Menurut Permendikbud nomor 103 Tahun 2014, karakteristik pembelajaran abad 21 menuntut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Namun faktanya, proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered*), hal ini menyebabkan sebagian besar peserta didik menjadi pasif (Suryaningsih et al. 2021: 1257), malas belajar, merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, dan kurang memahami konsep materi yang diberikan guru (Asrori, 2019:21). Oleh karena itu dibutuhkan bahan ajar bagi peserta didik

dan guru (Suryaningsih et al. 2021:1257). Bahan ajar adalah sekumpulan materi yang disusun secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik bagi peserta didik (Suryaningsih et al. 2021:1257).

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan pembelajaran yang digunakan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pendidik menuju ke peserta didik (Daryanto, 2013). Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yang berupa pesan dari pengantar ke penerima. Pesan tersebut berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik *verbal* (kata-kata dan tulisan) maupun *non verbal*.

Media pembelajaran matematika sangat dibutuhkan sebagai sarana untuk menyampaikan, memahami, mempelajari serta memudahkan peserta didik dalam belajar matematika, karena salah satu sifat dari matematika yaitu abstrak khususnya bagi siswa tingkat SD maupun SMP yang mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak. Adanya media pembelajaran maka siswa terbantu dalam membayangkan yang abstrak dengan benda *konkret* berupa peraga atau model, *LKS*, video dan lain-lain (Wahab et al. 2021).

Salah satu media pembelajaran yang mendukung hasil belajar siswa ialah Lembar Kerja Peserta Didik. Menurut Miska et al. (2022) Lembar Kerja Peserta Didik merupakan lembaran-lembaran yang memuat latihan. Lembar Kerja Peserta Didik dapat dijadikan sebagai alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi yang efektif peserta didik dan guru, selain itu juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Namun Seiring perkembangan teknologi, kini mulai dilakukan inovasi pada Lembar Kerja Peserta Didik yaitu yang biasanya berbentuk cetak menjadi bentuk digital yang dapat dijalankan dengan menggunakan komputer bahkan *smartphone* (Mispa et al., 2022). Sehingga media pembelajaran yang mendukung hasil belajar siswa pada era pembelajaran abad 21 dan keadaan Pendidikan yang terkena dampak *covid-19* yang mengharuskan proses pembelajaran *online* ialah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*). *e-LKPD* adalah berupa lembaran yang berisi petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam pembelajaran dengan mengacu pada Kompetensi Dasar melalui elektronik digital atau internet (Prastika et al., 2021). Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*) memiliki peranan penting dalam pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menerima materi dari pendidik melainkan mencari sendiri dengan turutan didalam proses pembelajaran (Prastika et al., 2021). Kelebihan *e-LKPD* adalah dapat mempermudah guru dalam yang memiliki keterbatasan waktu karena urusan yang mendesak sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, *e-LKPD* dapat menjadi sarana yang menarik ketika minat belajar siswa menurun (Suryaningsih et al. 2021:1257).

Dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, guru seharusnya memberikan tambahan panduan peserta didik, yaitu bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari konsep dasar suatu pelajaran. Salah satunya bahan ajar adalah berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*) untuk memahami dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap matematika (Atika et al. 2016:104).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan program pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) di SMP Negeri 16 Tanjungpinang bahwa peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak peserta didik yang bosan dan tidak memperhatikan dan sedikitnya peserta didik yang memiliki *LKPD* saat proses pembelajaran dilakukan. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan bersifat konvensional dimana model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran tradisional yang salah satu diantaranya terdapat metode ceramah, pada proses pembelajaran guru yang berperan aktif, sehingga mengakibatkan peserta didik bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat ditemukan berbagai masalah mengenai hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas diantaranya pada saat observasi awal yaitu: kurangnya peserta didik yang mengajukan pertanyaan meskipun guru sering memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti. Terdapat juga faktor ekonomi yang ditemukan akibat dampak dari *covid 19* dimana peserta didik tidak bisa membeli *LKPD*.

Pada proses pembelajaran matematika yang terjadi berdasarkan observasi awal yaitu masih berfokus terhadap guru, hal tersebut dikarenakan guru masih belum optimal dalam menerapkan berbagai macam alternatif sebagai media pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif pada saat proses pembelajaran abad 21. Oleh sebab itu guru sebaiknya mengubah pandangan pembelajaran konvensional ke pandangan pembelajaran yang progresif. Artinya pembelajaran bukan hanya berpusat terhadap guru yang hanya mentransfer materi pembelajaran

tapi bagaimana siswa dapat mencari pengetahuannya sendiri dengan peran guru sebagai fasilitator. Kedua, guru seharusnya mengubah paradigma tentang matematika yang negative dikalangan siswa. Guru harus bisa mengubah paradigma tentang matematika yang menakutkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Banyak hal yang dapat dilakukan dalam mengubah paradigam ini seperti guru dapat menggunakan media bahan ajar yang sesuai, guru bisa berinovasi membuat bahan ajar pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan zaman yang melibatkan penggunaan teknologi canggih dalam menunjang proses pembelajaran untuk mengaktifkan siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar yang di dapatkan dari penggunaan media pembelajaran tersebut tercapai dengan sangat baik.

Ditambah dengan hasil wawancara awal dan wawancara lanjutan dengan guru matematika di SMP Negeri 16 Tanjungpinang, dimana pada wawancara awal yang menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang memiliki hasil belajar yang masih kurang baik terhadap materi aritmatika sosial hal tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar aritmatika yang menunjukkan kurangnya hasil belajar aritmatika sosial sebesar 60% yang dikategorikan masih kurang baik, meskipun materi tersebut dapat dikatakan sebagai materi yang tidak terlalu sulit, karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, hal tersebut didukung oleh Nur Adila dkk, (2020:179) yang mengatakan bahwa siswa pada kelompok tengah dan atas mengatakan bahwa materi aritmatika sosial cukup mudah dipahami. Berdasarkan hasil wawancara lanjutan dengan salah satu guru di SMPN 16 Tanjungpinang yang menyatakan bahwa proses pembelajaran matematika dianggap bagi siswa

sebagai mata pelajaran yang membosankan, sulit, dan rata-rata mereka tidak menyukai pelajaran matematika. Faktor yang mempengaruhi peserta didik tidak menyukai matematika adalah karena sudah turun temurun yang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan juga anggapan mereka bahwa guru yang mengajar matematika merupakan guru yang garang/galak padahal tidak semua begitu. Berdasarkan hasil wawancara lanjutan yang juga menyatakan bahwa bolehnya melakukan inovasi terbaru terkait penggunaan media pembelajaran berupa E-LKPD yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran matematika. E-LKPD yang digunakan juga harus berupa gambar dan berwarna agar bisa membangkitkan kemauan siswa untuk belajar serta mengaitkan materi aritmatika sosial dengan kehidupan sehari-hari.

Dari permasalahan diatas ditemukan solusi terkait hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial yang masih kurang baik dikarenakan proses pembelajaran yang masih terpaku kepada guru dan penggunaan lembar kerja peserta didik yang belum optimal. Solusi tersebut adalah dengan mencoba menggunakan model pembelajaran *guided discovery* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelesaikan permasalahan sendiri dengan bimbingan dari guru, sehingga proses pembelajaran tidak lagi kepada *teacher center*, dan penggunaan lembar kerja peserta didik yaitu menggunakan *e-lkpd* dimana peserta didik tidak perlu membeli lembar kerja peserta didik, karena *e-lkpd* ini bisa diakses oleh semua siswa dengan menggunakan kuota internet. Solusi ini dipilih karena didukung berdasarkan penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berupa *e-LKPD* terhadap

hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*) terhadap hasil belajar aritmatika sosial siswa kelas VII.

Terkait masalah pengaruh penggunaan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*), terdapat beberapa peneliti yang membahas masalah tersebut. Beberapa diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hala et al., (2016) dengan judul Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Ilmiah Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Biologi Kelas VII Peserta Didik SMP Negeri 2 Watampone, diperoleh hasil Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan *LKPD* berbasis pendekatan ilmiah berada pada kategori sangat aktif, dan Peningkatan kemampuan peserta didik setelah diajar dengan pembelajaran menggunakan *LKPD* berbasis pendekatan ilmiah berada pada klasifikasi tinggi. Dan penelitian yang dilakukan oleh penelitian yang dilakukan oleh Mispa et al., (2022) dengan judul Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*) Live Worksheet Pada Konsep Protista Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 7 Banjarmasin, diperoleh hasil bahwa *e-LKPD live worksheet* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif produk dan proses peserta didik.

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas tadi, penulis menganggap hal ini perlu untuk diteliti agar diketahui pengaruh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*) terhadap hasil belajar siswa. sehingga penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul " **PENGARUH PENGGUNAAN E-**



***LKPD* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED DISCOVERY* TERHADAP HASIL BELAJAR ARITMATIKA SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 16 TANJUNGPINANG".**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah Diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan lembar kerja peserta didik elektronik(*e- LKPD*) dengan model pembelajaran *guided discovery* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran Aritmatika Sosial di SMPN 16 Tanjungpinang?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka dirumuskan masalah penelitian ini adalah untuk mengetahui, pengaruh penggunaan lembar kerja peserta didik elektronik (*e-LKPD*) dengan model pembelajaran *guided discovery* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Aritmatika Sosial di SMPN16 Tanjungpinang.

**D. Manfaat Penelitian**

**1. Manfaat Teoritis**

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan secara teoritis mampu memberikan kontribusi terhadap hasil belajar matematika dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*) dengan model pembelajaran

*guided discovery* yang dapat memfasilitasi peningkatan hasil belajar matematika peserta didik SMPN 16 Tanjungpinang pada materi Aritmatika Sosial.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat membantu menunjang dan mempermudah dalam mempelajari pelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan aritmatika sosial menggunakan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dengan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*) dengan model pembelajaran *guided discovery* memberikan kemudahan peserta didik untuk mengerjakan tugas secara daring kapan saja dan dimana saja selama terkoneksi dengan jaringan internet.
- b) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif referensi dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan membimbing peserta didik membangun pengetahuannya sendiri. Dengan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*e-LKPD*) dengan model pembelajaran *guided discovery* dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menghemat waktu dan biaya.
- c) Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai referensi tambahan dalam menyajikan materi di sekolah sehingga hasil belajar matematika khususnya aritmatika sosial dapat sesuai dengan yang diharapkan. Dan sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam memilih ragam inovasi pembelajaran untuk mengembangkan bahan ajar sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik serta potensi yang ada di sekolah.

- d) Bagi peneliti, sebagai bekal menjadi pendidik di masa mendatang, menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik dengan model pembelajaran *guided discovery* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, bagi peneliti lain dapat digunakan sebagai acuan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut.

