

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan zaman tidak bisa dihindari semua manusia karena seiring berjalannya waktu perubahan akan selalu ada baik menjadi lebih baik ataupun sebaliknya. Perubahan dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya, sehingga perubahan itu pasti selalu terjadi. Bahkan di dunia pendidikan hal itu juga berlaku, sebagaimana diketahui dalam Perpres (2022) tentang peraturan pemerintah terkait pendidikan dimana sudah banyak perubahan didalamnya, yang mana salah satunya yaitu tentang bagaimana pendidikan itu dimuat dalam persekolahan dari tingkat terendah sampai tertinggi, bahkan dalam hal ini yang mengalami perubahan termasuk kurikulumnya.

Kurikulum merupakan suatu pedoman yang mengatur materi pembelajaran, metode pengajaran dan juga evaluasi hasil belajar, hal ini sesuai dengan Kemendikbud (2019) yang mengemukakan kegunaan kurikulum ialah sebagai pedoman pembelajaran, acuan dalam menyusun bahan ajar, mengarahkan tujuan pendidikan dan sebagai alat evaluasi pencapaian kompetensi. Kurikulum sebagai salah satu hal yang sudah sering mengalami pembaharuan/perubahan, tentunya mengupayakan hasil yang lebih baik dalam dunia pendidikan yang dimana pembaharuan tersebut tidak hanya berfokus terhadap guru/tenaga pendidik tetapi juga terhadap peserta didik. Perubahan kurikulum bukan semata-mata untuk mengganti tata cara pembelajaran tetapi juga bagaimana para peserta didik diarahkan dan dibimbing baik dari segi sikap maupun dari segi mental. Perubahan

kurikulum bisa dilihat dari tahun-ketahun dimana perubahan itu meliputi setiap sistematis pembelajaran. Kurikulum yang digunakan sekarang ialah kurikulum merdeka, di mana kurikulum ini terfokus kepada kemampuan siswa. Kemendikbud (2023) mengatakan ada tiga implementasi dalam menggunakan kurikulum merdeka ini yaitu mandiri belajar, mandiri berubah dan mandiri berbagi.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengimplementasian dari kurikulum tersebut ialah bertujuan agar proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru yang berdialog ataupun hanya menggunakan media ajar saja, namun menggunakan segala hal positif yang diharapkan mampu membuat peserta didik paham yang diajarkan walaupun tidak secara keseluruhan. Kurikulum sebagai pedoman dalam pendidikan tentunya bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih baik dalam segala mata pelajaran, terutama dalam pelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan memajukan pemikiran manusia. Menurut Fry (2015) matematika adalah tentang mendeteksi pola, baik dalam bilangan, bentuk, atau ide-ide, dan mengeksplorasi hubungan-hubungan yang ada di antaranya. Oleh karena itu, menguasai konsep matematika sejak dini sangat penting agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Matematika merupakan suatu pelajaran yang wajib di sekolah seringkali diabaikan oleh peserta didik karena mereka beranggapan matematika merupakan pelajaran yang membosankan dan juga pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Sautoy (2019) mengatakan “Matematika dianggap sulit karena peserta didik sering

tidak melihat keterkaitan antara konsep-konsep matematika yang dipelajari, sehingga matematika terkesan sebagai sekumpulan topik terpisah”. Boaler & Dweck (2015) juga mengungkapkan “Matematika menjadi sulit dan membosankan ketika diajarkan dengan cara yang membatasi kreativitas dan keingintahuan siswa, misalnya dengan hanya memberikan soal-soal rutin yang harus dikerjakan dengan prosedur baku”. Oleh karena itu maka pendidik perlu memperhatikan apa yang mampu membuat peserta didik memahami materi pembelajaran.

Dari hasil wawancara kepada beberapa peserta didik di sekolah SMP Negeri 1 Bintang yang dilakukan peneliti pada bulan February 2024 lalu, diperoleh informasi bahwa mereka belajar belum menggunakan bahan ajar secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar terbatas hanya menggunakan buku teks yang disediakan oleh sekolah. Minimnya penggunaan bahan ajar membuat peserta didik merasa bosan dan merasa malas dalam pembelajaran, sehingga jika dibiarkan maka akan berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik. Meikasari & Izzati (2020) mengatakan salah satu cara yang dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik adalah dengan adanya media pembelajaran.

Diperoleh informasi dari pendidik bahwa meskipun sudah menggunakan kurikulum merdeka, tetapi mereka masih belum dapat menerapkan pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka tersebut, hal ini dikarenakan keterbatasan para pendidik dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih terfokus kepada para pendidik. Diperoleh juga informasi dari para pendidik yang

mengatakan semua yang berhubungan dengan bahan ajar sangat diperlukan untuk dapat membantu peserta didik maupun pendidik.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa proses belajar dan mengajar masih menggunakan metode ceramah/*teacher center*. Hal ini disebabkan karena keterbatasan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga pembelajaran menjadi terfokus kepada pendidik saja. Karena pembelajaran satu arah membuat peserta didik menjadi tidak aktif. Sehingga melalui hal tersebut perlu adanya pengembangan bahan ajar yang dapat membuat peserta didik aktif, hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Kadir & Asma (2023) yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar dan juga keaktifan peserta didik dengan penggunaan bahan ajar.

Bahan ajar merupakan suatu perangkat atau alat pembelajaran yang didalamnya berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan dan juga tata cara pengevaluasian yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Majid dalam Kosasih (2021) mengungkapkan bahan ajar adalah segala jenis bahan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kosasih (2021) mengatakan bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik atau peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran. Depdiknas (2008) mengatakan ada dua jenis bahan ajar, yaitu bahan ajar cetak (buku, modul, LKPD, handout) dan bahan ajar non-cetak (audio, video, multimedia interaktif. Bahan ajar yang umum digunakan berupa buku bacaan, lembar kerja peserta didik (LKPD) maupun yang berbentuk digital.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar cetak yang berupa lembar-lembar kertas yang didalamnya berisikan materi, ringkasan, aktivitas peserta didik dan juga petunjuk-petunjuk pengerjaan tugas peserta didik baik secara mandiri maupun secara kelompok. Menurut Prastowo (2015) mengatakan LKPD bertujuan untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, mempermudah peserta didik dalam memahami materi, melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Meskipun demikian LKPD tentunya tidak hanya sekedar petunjuk pengerjaan oleh peserta didik, karena itu LKPD pastinya memuat uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/bahan yang diperlukan dan langkah-langkah kerja. Di dalam LKPD tentunya juga berisikan soal-soal latihan baik itu soal objektif, melengkapi, jawaban singkat, uraian dan juga bentuk-bentuk soal lainnya. Materi dalam LKPD juga merupakan suatu materi yang harus berkaitan dengan isi dari pelajaran yang akan peserta didik pelajari, dalam hal ini materi yang salah satu materi yang mereka pelajari adalah bangun datar.

Bangun datar adalah materi pembelajaran yang ada dipelajari matematika. Bangun datar merupakan materi yang terlihat mudah namun banyak yang tidak bisa/salah dalam pengerjaannya. Hal ini diperjelas oleh penelitian-penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Fajari (2020) yang meneliti tentang miskonsepsi peserta didik akan bangun datar, yang dimana peserta didik sering keliru dan gagal membedakan bentuk dari bangun datar. Bangun datar yang ada dimata pelajaran matematika SMP kelas 1 salah satunya segiempat dan segitiga. Segiempat dan segitiga merupakan suatu pelajaran yang banyak menggunakan

gambar, namun ketika diaplikasikan dalam bentuk soal cerita sering kali peserta didik tidak memahaminya, hal ini diperjelas oleh guru mata pelajaran matematika yang mengatakan ketika ujian harian atau latihan soal peserta didik banyak yang tidak tuntas, sehingga perlu adanya suatu perhatian terhadap materi bangun datar ini.

Pendekatan pembelajaran seringkali diabaikan oleh pendidik sehingga peserta didik sering kali cepat lupa dan juga bosan. Pendekatan bisa saja dilakukan dengan mengaitkan pelajaran terhadap kehidupan sehari-hari atau terhadap benda disekitarnya. Sibaya dalam Galawe (2023) menyatakan bahwa memberikan pembelajaran matematika dari konteks budaya akan sangat bermanfaat, karena peserta didik akan belajar matematika dari dua lingkungan yang akrab, yaitu rumah dan sekolah. Dooren & Bock (2020) mengatakan konteks dunia nyata dalam soal matematika mampu menambah motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Yelland & Tzekaki (2021) juga mengungkapkan penggunaan konteks yang relevan dengan kehidupan peserta didik dapat membantu mereka membangun hubungan antara konsep matematika dengan pengalaman nyata, sehingga memperdalam pemahaman mereka. Oleh karena itu menggabungkan pelajaran dengan suatu konteks pastinya adalah hal yang sangat disukai peserta didik, karena materi yang dipaparkan berhubungan dengan lingkungan sekitar mereka.

Permainan merupakan salah satu hal yang begitu digemari dan disukai banyak orang, apalagi peserta didik. Brahier dalam Galawe (2023) mengungkapkan bahwa kinerja yang baik dalam matematika dapat dicapai melalui

penggabungan permainan asli di kelas. Menggunakan konsep permainan terhadap pembelajaran tentunya mampu membantu peserta didik dalam memahami materi, apalagi jika permainannya tidak jauh dari kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti permainan tradisional. Cullen dalam Galawe (2023) berasumsi bahwa permainan tradisional dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah. Zaire & Prahmana (2020) juga mengemukakan bahwa permainan tradisional mampu mendorong peserta didik dalam memahami konsep matematika dengan baik dan juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi matematis peserta didik. Selain itu menggunakan konteks permainan juga tentunya dapat memberikan dorongan terhadap peserta didik, karena mereka merasa tidak asing dengan materi yang diajarkan, sehingga melalui hal tersebut, dapat menambah minat belajar peserta didik. Menggunakan konteks permainan dalam pembelajaran ataupun dalam penyusunan bahan ajar tentunya dapat memberikan nilai positif terhadap peserta didik karena mereka merasa akrab dengan materi yang diajarkan.

Jengket merupakan suatu permainan tradisional yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia, di Kepri ini khususnya jengket merupakan permainan yang telah lama dimainkan. Jengket memiliki bentuk yang mirip dengan orang-orangan sawah, permainan ini biasanya dimainkan oleh beberapa orang, dimana permainan ini digambar di tanah atau lantai yang mana bentuknya terdapat bangun datar didalamnya. Jengket dapat dijadikan sebagai konteks dalam membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, khususnya materi bangun datar segiempat dan segitiga, oleh karena itu menggunakan jengket sebagai konteks dalam materi pembelajaran tentunya mampu mendorong peserta didik agar lebih

termotivasi ketika pembelajaran berlangsung, Kadir & Asma (2023) dalam penelitiannya yang mengungkapkan adanya peningkatan performa hasil belajar peserta didik dalam pengembangan LKPD menggunakan konteks permainan.

Melalui penjelasan diatas, peneliti ingin mengembangkan suatu bahan ajar yang berupa LKPD dengan menggabungkan konteks permainan didalamnya. LKPD ini nantinya diharapkan mampu mendorong peserta didik agar tertarik dalam pembelajaran dan juga dapat menjadi bahan evaluasi pendidik ketika proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, peneliti merumuskan suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan LKPD Bangun Datar Segiempat dan Segitiga memuat Konteks Permainan Jengket”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dirumuskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan LKPD pada Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga memuat Konteks Permainan Jengket yang valid?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan ialah mendeskripsikan Pengembangan LKPD Bangun Datar Segiempat dan Segitiga memuat Konteks Permainan Jengket yang valid.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini yakni lembar kerja peserta didik (LKPD) yang mana didalamnya terdapat konteks permainan jengket yang dimuat dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. LKPD berbentuk lembaran-lembaran buku yang memuat konteks permainan jengket sebagai materi dan soal latihan.
2. Gambar-gambar bentuk permainan jengket di bagian awal materi.
3. LKPD yang terfokus kepada peserta didik visual.
4. Bentuk fisik dari LKPD yang peneliti buat yakni: ukuran LKPD menggunakan kerta HVS ukuran A4, untuk kertas sampul depan belakang menggunakan kertas *soft* berwarna putih dan untuk kertas isi menggunakan kertas HVS berwarna putih dengan *background* coklat krem.
5. Terdapat komponen LKPD yaitu: *cover* judul LKPD dan gambar dari permainan jengket. Terdapat kata pengantar, daftar isi, dan tokoh matematika. Terdapat tujuan pembelajaran, materi dengan konteks permainan jengket, waktu penyelesaian, alat/bahan jika dibutuhkan, informasi singkat, langkah pengerjaan, tugas atau soal-soal latihan, evaluasi, dan sampul belakang LKPD

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat Teoritis

Mampu memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya matematika terutama sebagai bahan ajar yang mampu memberikan dampak baik bagi peserta didik dalam memahami pembelajaran dan juga pengetahuannya.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktis, penelitian ini diharapkan memberi manfaat :

1. Bagi Guru

Dapat menjadi pertimbangan untuk membuat bahan ajar dan juga pemilihan pendekatan dengan permainan, dapat menjadi referensi dan juga alternatif dalam pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi sumber belajar selain buku cetak, dapat mempermudah memahami materi pembelajaran karena sudah dimodifikasi, membuat peserta didik lebih aktif dan terampil dalam menjawab soal-soal latihan.

3. Bagi Peneliti

Dapat jadi pedoman dalam membuat bahan ajar jika nantinya terjun dalam dunia pendidikan dimasa mendatang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang disusun dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbentuk media cetak berdasarkan pengembangan yang telah divalidasi ahli.
2. Instrumen yang telah divalidasi mampu mengukur data secara tepat dan benar

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki keterbatasan, yaitu penelitian ini hanya mampu memvalidasi produk kepada para ahli dan tidak sampai

menguji cobakan produk tersebut karena keterbatasan peneliti, sehingga diharapkan nantinya bagi peneliti selanjutnya dapat sampai tahap penyebarluasan produk.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan diantara peneliti dan pembaca, maka perlu penegasan definisi yang berhubungan terhadap penelitian ini. Definisi istilah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini ialah untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk berupa LKPD sebagai bahan ajar yang memuat konteks permainan jengket sebagai pendekatan yang bisa digunakan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

2. LKPD

Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah bahan ajar dalam bentuk buku cetak yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang dimana digunakan sebagai alat belajar mandiri peserta didik. LKPD yang dikembangkan disini yaitu penelitian dengan konteks permainan Jengket.

3. Pendekatan

Pendekatan adalah sudut pandang yang merujuk pada pandangan pendidik terhadap bagaimana membuat pengajaran menjadi lebih baik dan mudah dipahami peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar. Pada penelitian ini pendekatan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan konteks permainan jengket

4. Bangun Datar

Bangun datar adalah salah satu materi matematika yang ada dalam pembelajaran. Bangun datar memiliki materi khusus didalamnya yaitu segiempat dan segitiga. Pada penelitian ini materi ini diambil dalam kelas 7 SMP

5. Jengket

Jengket adalah salah satu permainan tradisional, jengket merupakan permainan yang dilakukan oleh beberapa orang. Jengket disini ditujukan sebagai konteks dalam pembuatan bahan ajar LKPD.

6. Valid

Valid merupakan suatu standar kualitas yang menunjukkan suatu produk telah mencapai tingkat kesahannya ataupun sesuai terhadap standar aturan yang semestinya. Kevalidan LKPD melalui konteks Permainan Jengket disini ditentukan oleh hasil penilaian para pakar berdasarkan lembar validasi.

