BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yaitu tindakan yang dilaksanakan dengan perencanaan dan dengan sadar yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Setiap manusia berhak memperoleh pendidikan karena pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan diyakini bisa membantu masyarakat untuk terus maju ke arah yang lebih baik (Mustadi, 2020: 1). Guna terwujudnya tujuan pendidikan, maka guru dapat mengikuti perkembangan pembelajaran di era globalisasi pada pembelajaran abad ke-21, dengan memanfaatkan teknologi sebagai bahan ajar.

Kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna kepentingan pembelajaran, serta kompetensi profesional guru. Kemampuan memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi untuk menggali potensi guru, merupakan kompetensi inti yang harus dimiliki oleh guru. Maka guru dapat kreatif serta inovatif merancang pembelajaran yang menyenangkan menggunakan teknologi.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Pasal 1 mengenai Standar Nasional menerangkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, warga, bangsa serta negara” Sejalan dengan Peraturan Menteri Nomor 16 tahun 2022 Pasal 1 tentang Standar Proses menyebutkan bahwa peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada setiap jenjang pendidikan. Maka dari itu strategi belajar yang inovatif perlu dirancang guru agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas serta dapat tercapainya tujuan

pendidikan formal.

Sebenarnya pendidikan di sekolah bermaksud guna menyiapkan peserta didik yang dapat memecahkan suatu permasalahan di masa sekarang dan di masa depan serta berperan sebagai tolak ukur keberhasilan penunjang IPTEK di masa mendatang. Materi pembelajaran yang dipelajari siswa dapat merealisasikan tujuan tersebut seperti pada mata pelajaran matematika.

Peranan matematika di kehidupan sehari-hari penting bagi peserta didik. Kemampuan berpikir secara logis, konsisten, dan sistematis pada matematika dapat berguna bagi pengembangan IPTEK pada persaingan global (Andriani, 2014). Namun rendahnya hasil belajar anak menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih menjadi permasalahan di Indonesia.

Yusuf (2009: 3) mengungkapkan bahwasanya pembelajaran matematika di sekolah tergolong terbatas diranah hafalan serta mencari jawaban benar dari soal yang telah diberikan guru yang membuat peserta didik kurang terlatih proses berpikirnya. Terlihat dari soal-soal yang terdapat di buku mapel matematika yang ada di sekolah dominan memiliki satu pilihan jawaban benar (Aryanti, 2014). Ole karena itu, peserta didik kurang diberikan kesempatan mengembangkan ide mereka sendiri dan masih kurang aktif dalam berpikir selama pembelajaran.

Kurikulum memiliki tujuan sebagai jantung kualitas pendidikan Indonesia disetiap perkembangannya (Siregar et al., 2021). Salah satunya Kurikulum merdeka yang diciptakan untuk membuat pembelajaran menjadi aktif serta kreatif. Program tersebut menjadi perbaikan kurikulum sebelumnya (Achmad et al., 2022). Kurikulum merdeka telah direalisasikan pada tahun 2021 dengan peluncuran “Sekolah Penggerak” yang menjadi program besar dari kurikulum merdeka oleh kemendikbud. Sekolah penggerak menjadi langkah awal penerapan kurikulum merdeka yang pusatnya terdapat pada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran yang pusatnya pada peserta didik mampu dilakukan dengan berbagai cara oleh guru, salah satunya menggunakan LKPD pada saat pembelajaran.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) yakni suatu media berupa lembaran yang mencakup materi, rangkuman, serta tugas kepada peserta didik. LKPD dapat menjadi alat untuk membentuk interaksi guru dan peserta didik. LKPD dipakai pada saat proses belajar mengajar diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta hasil belajar peserta didik. Penggunaan LKPD juga dapat menciptakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar peserta didik. LKPD yang digunakan hanya berisi soal-soal latihan dan tidak ada kegiatan yang dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan suatu proyek. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan dibuatnya LKPD berbasis proyek pembelajaran (PjBL) yang mampu menghasilkan pengalaman belajar yang berkualitas dan mencapai tujuan pendidikan.

Berlandaskan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di SDN 100/II Pamenang, diperoleh hasil bahwa peserta didik menganggap materi “Mengeksplorasi Banyak Benda” sulit untuk dipelajari dan dipahami peserta didik. Kemudian LKPD yang dipakai saat itu masih terbatas pada materi serta soal-soal saja, sehingga siswa tidak dapat menyajikan kegiatan untuk menemukan dan mengimplementasikan gagasannya sendiri. Siswa kelas 1 masih belum sepenuhnya mampu mengerjakan latihan soal pada LKPD kelas 1. Oleh karena itu, siswa cenderung kurang aktif pada mengerjakan LKPD yang diberi guru. Sesuai dengan yang terlampirkan pada Lampiran.

Berlandaskan permasalahan di atas, dapat dilakukan upaya untuk membuat LKPD yang dapat membantu kemampuan siswa. Pengembangan LKPD harus diawali dengan strategi. Strategi yang digunakan memperhitungkan hasil yang diperoleh sebelum memfokuskan pada tindakan yang dapat mengatasi masalah tersebut. Pendekatan dapat diterapkan agar tujuan pembelajaran dirancang dengan jelas dan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang di atas dapat dikemukakan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan LKPD pada pembelajaran matematika kelas 1 (Mengeksplorasi Banyak Benda) Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validasi dari pengembangan LKPD pada pembelajaran Matematika di kelas 1 (Mengeksplorasi Banyak Benda) Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan LKPD pada pembelajaran Matematika di kelas 1 (Mengeksplorasi Banyak Benda) Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berikut tujuan pengembangan :

1. Mendeskripsikan prosedur Pengembangan LKPD pada pembelajaran Matematika di kelas 1 Sekolah Dasar.
2. Mengetahui tingkat validasi produk pengembangan dari pada pembelajaran Matematika di kelas 1 Sekolah Dasar.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan produk pengembangan dari LKPD pada pembelajaran Matematika di kelas 1 Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berikut ini adalah spesifikasi dari pengembangan yang dilakukan peneliti:

1.4.1 Spesifik Pedagogik

1. Peserta didik dapat melatih kemampuan memahami pembelajaran melalui LKPD.
2. Guru dapat memanfaatkan LKPD untuk berinovasi mencapai tujuan pembelajaran

1.4.2 Spesifik Non Pedagogik

1. Menghasilkan produk yaitu LKPD.
2. Materi yang disajikan adalah (Mengeksplorasi Banyak Benda).
3. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dimengerti dan bahasa yang

sederana bagi peserta didik.

4. LKPD dikembangkan guna mempermudah peserta didik mengatasi ketidakpahaman dan dapat menunjang minat mereka untuk belajar.
5. Bentuk LKPD dirancang dengan bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi guru, menambah kemampuan membuat LKPD dan mendapatkan tambahan LKPD dalam mengajar di kelas 1 (Mengeksplorasi Banyak Benda) di Sekolah Dasar.
2. Bagi siswa, pengembangan LKPD kelas 1 (Mengeksplorasi Banyak Benda) hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami informasi mata pelajaran
3. Bagi peneliti, membuat LKPD kelas 1 ini menambah wawasan dan keahlian teknis dalam menghasilkan LKPD (Mengeksplorasi Banyak Benda) di Sekolah Dasar yang mampu bermanfaat sebagai calon guru.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

LKPD ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Produk ini merupakan sebagai perangkat pembelajaran pada kelas 1 (Mengeksplorasi Banyak Benda). LKPD ini diharapkan membuat peserta didik mendapatkan belajar yang bermakna serta mampu membangkitkan minat belajar.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut keterbatasan pengembangan penelitian:

1. Penelitian ini terbatas pada materi Mengeksplorasi Banyak Benda di kelas 1
2. Produk hanya sebatas pada tingkat kepraktisan dan keterbacaan.

1.7 Defenisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan yaitu suatu kegiatan penelitian yang memperoleh produk, pada

pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah LKPD pembelajaran pada kelas 1 (Mengeksplorasi Banyak Benda).

2. Salah satu komponen utama pembelajaran adalah penggunaan perangkat pembelajaran yang disebut LKPD atau dikenal juga dengan Lembar Kerja Siswa (LKS).