

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bukan hanya memberikan pengetahuan. Pendidikan juga sebagai media untuk pengembangan potensi-potensi yang dimiliki siswa, baik potensi yang belum berkembang maupun yang telah berkembang. Pendidikan merupakan sarana pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, sumber daya manusia dapat berkualitas, cerdas secara intelektual dan emosional serta mampu berperan dalam berbagai aspek pembangunan nasional dan negara. Pendidikan sebagai proses yang tidak hanya memberikan bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis dan berhitung saja akan tetapi pendidikan sebagai proses mengembangkan kemampuan siswa secara optimal pada aspek intelektual, sosial dan personal (Taufiq, 2014).

Kementerian pendidikan dan kebudayaan menetapkan kebijakan merdeka belajar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang ditetapkan oleh Mendikbud Nadiem Makarim untuk mengatur kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat *student centered learning* atau berpusat pada siswa. Kurikulum Merdeka mengatur pembelajaran sesuai minat dan bakat siswa lebih fleksibel dan fokus untuk mengembangkan kemampuan atau kompetensi siswa. Kurikulum merdeka diterapkan dengan harapan siswa berupaya mempelajari dan dapat menerima materi pelajaran atau ilmu yang diberikan guru dengan baik (Amalia, 2022).

Sistem pendidikan tidak terlepas dari peran guru, guru memiliki peran baik dalam mengimplementasikan kebijakan kurikulum merdeka, guru sebagai orang yang bertanggung jawab mencerdaskan anak didiknya, juga berperan sebagai penyelenggara yang akan menciptakan lingkungan belajar yang baik. Berdasarkan Permendikbud No.16 tahun 2022, pendidik wajib menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan minat, bakat, dan potensi dirinya. Pada merdeka belajar baik guru maupun siswa

memiliki kebebasan berinovasi, kebebasan belajar secara mandiri dan kreatif dengan menciptakan suasana belajar yang bahagia (Rosida, 2020). Salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu lembar kerja peserta didik.

Lembar kerja peserta didik atau bisa yang disebut dengan LKPD merupakan salah satu bagian penting dari perangkat pembelajaran. LKPD disusun oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Diana, Uge, Munir, Abdul dan Gingga (2021) menyatakan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan lembar kerja peserta didik yang berisi materi atau pengetahuan baru yang berkenaan dengan materi yang akan dipelajari dan didalamnya berupa soal – soal ataupun kegiatan yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Sedangkan Prastowo (2015) mengemukakan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran yang memuat materi pembelajaran, rangkuman, serta petunjuk – petunjuk untuk melakukan tugas pembelajaran yang dikerjakan peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

Menurut astuti et al (2018) penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat melatih siswa aktif dalam memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pendapat Sari & Wulandari (2020) bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) memiliki peran dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini sependapat dengan Sanjaya & Ratnasari (2021) yaitu adanya kegiatan pada lembar kerja peserta didik (LKPD) bisa melatih memecahkan masalah. Berdasarkan wawancara dengan guru walikelas IV sekaligus guru mata pelajaran matematika MI Mamba`ul Ulum Kota Jambi yang sudah dilakukan, diperoleh informasi bahwa guru kelas IV tersebut tidak menggunakan media pembelajaran tambahan dalam mengajar. Guru hanya menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang sama yaitu dari percetakan, Sehingga peserta kurang bersemangat dalam belajar. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa perlunya guru perlu media pembelajaran lainnya seperti media pembelajaran interaktif.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar.1990). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memiliki

karakteristik, diantaranya untuk meneruskan informasi, peserta didik dirangsang pemikirannya, merangsang emosi yang meliputi perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk belajar (Asyhari & Silvia 2016). Bentuk dari media pembelajaran itu sendiri beranekaragam, mulai dari teks, gambar, video, animasi, dan suara. Penggunaan media tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi, penggunaan media berbasis teknologi dapat dijadikan guru sebagai sumber belajar yang baik baik siswa (Lia, 2013).

Pembelajaran interaktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berfikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Dalam pembelajaran interaktif ini siswa belajar mengajukan pertanyaan sendiri dengan melakukan observasi atau pengamatan. Siswa diharapkan mampu untuk saling berbagi dan membantu dalam menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Selain itu pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Wingkel (dalam Aina Mulyana, 2018) bahwa motivasi belajar adalah segala usaha yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan pembelajaran. Dengan adanya siswa termotivasi maka hasil belajar siswa pun dapat meningkat.

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu media pilihan yang digunakan guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Media interaktif adalah media yang dapat digerakkan langsung oleh pengguna atau terjadi komunikasi dua arah yang berbasis teknologi. Media interaktif ini banyak dikembangkan oleh guru, selain media interaktif memiliki dampak yang signifikan dalam menstimulus peserta didik agar dapat merespon materi pembelajaran yang disampaikan dan menarik minat siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna dan berkesan bagi siswa. Media pembelajaran interaktif dapat dikemas dengan memaparkan permasalahan yang terkait dengan aplikasi materi dalam kehidupan sehari – hari, baik melalui gambar maupun tayangan video (Sari, Dwi 2015).

Powerpoint dapat digunakan untuk membuat media interaktif sederhana, dengan *Powerpoint* guru dapat membuat media pembelajaran yang interaktif dan dapat disesuaikan dengan materi pelajaran serta kebutuhan. Media interaktif dengan *powerpoint* ini dapat dikatakan sebagai media efektif dan menyenangkan, dengan menambah lagu, video, game, dan gambar dengan konsep audio visual akan memuahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Media pembelajaran memang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, salah satunya media interaktif dengan *powerpoint* ini.

Menurut Partnership for 21st Century Skill (2010) pembelajaran saat ini mengacu kepada keterampilan abad 21 yang berfokus pada kreativitas, berfikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi dan komunikasi. Pembelajaran yang dapat melatih keterampilan abad 21 harus pembelajaran yang berpusat kepada siswa, kerjasama tim, serta pembelajaran yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari – hari peserta didik. Permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari – hari dapat digunakan sebagai topic pembelajaran yang akan dicari pemecahannya dengan memanfaatkan konsep – konsep pengetahuan yang telah didapatkan oleh peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang memenuhi kriteria diatas adalah *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar berupa pemberian masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata, pembelajaran kelompok aktif, merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, dan mempelajari materi yang terkait dengan masalah dan solusi dari masalah tersebut (Amir, 2015).

Salah satunya pembelajaran yang diberikan kepada siswa ialah mata pelajaran Matematika. Matematika perlu dipelajari karena berkaitan langsung dalam kehidupan sehari – hari. Khususnya pada pembelajaran matematika, siswa dibentuk untuk memiliki keterampilan dalam berfikir nalar, sistematis logis dan kritis (Sulistiani, 2016). Oleh karena itu matematika adalah materi yang wajib dipelajari di semua jenjang pendidikan. Terdapat beberapa bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika contohnya lembar kerja peserta didik, buku,

handout, modul, CD, VCD, software bahkan bahan ajar bersumber dari internet yang dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada Selasa 17 Oktober 2024 yang telah dilakukan di MI Mamba'ul Ulum Kota Jambi dan menurut keterangan dari Ibu Wiwik Setiati yang diperoleh hasil belajar yang dicapai di MI Mamba'ul Ulum dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa atau KKTP dalam mata pelajaran matematika mencapai nilai 75. Namun kenyataan yang terjadi, masih ada beberapa siswa yang kurang optimal. Pernyataan tersebut didukung oleh adanya data hasil ulangan harian siswa dengan KKTP yang ditetapkan di MI Mamba'ul Ulum adalah 75 didapat data sebagai berikut :

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI Mamba'ul Ulum
Kota Jambi Tahun Ajaran 2023/2024

NO	NAMA	NILAI
1.	AB	86
2.	AC	76
3.	AH	83
4.	AZ	76
5.	AA	86
6.	DT	40
7.	DA	70
9.	DP	66
10.	FZ	53
11.	JM	80

12.	KA	73
13.	LT	66
14.	MA	80
15.	MF	53
16.	MH	66
17.	MJ	76
18.	MS	63
19.	NA	76
20.	QB	86
21.	RF	50
22.	RU	63
23.	SN	74

Sumber : Hasil Observasi mata Pelajaran matematika kelas IV MI Mamba'ul Ulum Kota Jambi Tahun Pelajaran 2023/2024.

Dari data pada tabel 1.1 diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika kelas IV MI Mamba'ul Ulum Kota Jambi masih banyak yang belum mencapai KKTP. Sesuai dengan KKTP MI Mamba'ul Ulum Kota Jambi siswa dikatakan tuntas jika memiliki nilai ≥ 75 , dari data tersebut dapat dilihat bahwa dari 23 siswa hanya 10 siswa yang telah mencapai KKTP dan 13 siswa yang belum mencapai KKTP.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung kemampuan guru dalam mengajar sangat diperlukan, baik dalam penggunaan media pembelajaran, model pembelajaran maupun penguasaan kelas, seperti halnya guru dalam menerapkan lembar kerja peserta didik dalam pembelajaran dan jika

kemampuan guru dalam mengajar ada yang kurang baik/ kurang dikuasai dapat menyebabkan rendahnya perolehan hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar siswa tentunya sangat penting, karena dengan adanya hasil belajar siswa kita sebagai guru dapat mengetahui apakah pembelajaran yang yang kita berikan kepada siswa sudah dapat dipahami atau belum. Jika belum maka perlu perbaikan guru tersebut agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kedua variabel ini berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Penelitian ini secara spesifik menganalisa mengenai pengaruh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PBL terhadap hasil belajar siswa dengan mengangkat judul **“Penggunaan LKPD dan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada mata Pelajaran Matematika kelas IV MI Mamba’ul Ulum Kota Jambi ”.**

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan kepada penjelasan latar belakang masalah tersebut dan mengingat waktu dan menimbang adanya ketebatasan waktu, tenaga serta biaya, maka peneliti disini tidak membahas mengenai semua yang menjadi pengaruh atas hasil belajar siswa, peneliti disini akan membahas permasalahan – permasalahan yang menyangkut dibawah ini :

1. Penggunaan LKPD pada pembelajaran bangun datar materi segi banyak.
2. Media pembelajaran yang peneliti gunakan media pembelajaran interaktif berupa power point.
3. Hasil belajar siswa disini diambil hasil belajar siswa siswi kelas IV abc dan nantinya dibuat dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Dalam Pembelajaran peneliti menggunakan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan diatas, maka dapat rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh penggunaan LKPD berbasis PBL terhadap hasil belajarsiswa di MI Mamba'ul Ulum Kota Jambi ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PBL terhadap hasil belajar siswa di MI Mamba'ul Ulum Kota Jambi ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, adapun tujuan penelitian tersebut yaitu :

1. Untuk menganalisis adanya pengaruh penggunaan LKPD berbasis PBL terhadap hasil belajar siswa di MI Mamba'ul Ulum Kota Jambi.
2. Untuk menganalisis adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PBL terhadap hasil belajar siswa di MI Mamba'ul Ulum Kota Jambi.

1.5 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

a. Peneliti

- 1) Dengan mengetahui pengaruh penggunaan LKPD dan media pembelajaran interaktif berbasis PBL terhadap hasil belajar siswa dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis.
- 2) Untuk mengetahui masalah – masalah apa saja yang timbul pada penggunaan LKPD dan media pembelajaran interaktif berbasis PBL.

b. Guru

Guru dapat mengoptimalkan penggunaan LKPD dan media pembelajaran interaktif berbasis PBL dalam pembelajaran Matematika terkait dengan hasil belajar.

c. Siswa

Bagi siswa hasil penelitian ini dapat menumbuhkan minat belajar

mandiri dan mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran Matematika.

d. Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran matematika disekolah yang bersangkutan.