

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini teknologi, merupakan hal yang sangat berperan penuh dalam perkembangan kehidupan. Mungkin kemajuan teknologi telah dinikmati hampir sebagian besar orang di seluruh dunia, termasuk di Indonesia sendiri. Berbicara tentang teknologi selalu melibatkan internet dan perangkat yang merupakan hasil dari teknologi itu sendiri. Pada saat ini teknologi telah berkembang secara pesat salah satunya dengan adanya gagasan yang telah diluncurkan negara Jepang adalah *Society 5.0*. Dengan menggunakan teknologi *Internet Of Things* seperti komputerasi, kecerdasan buatan (AI), dan industri robot, *Society 5.0* adalah ilmu pengetahuan modern.

Konsep *Society 5.0* menurut Nisa (2022) kini hadir dengan mengusung konsep bahwa semua teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri. Artinya, internet tidak hanya berguna untuk berbagi informasi dan menganalisis data, melainkan juga untuk menjalani kehidupan. Internet dan gadget adalah beberapa hasil dari kemajuan teknologi itu. Segala sesuatu telah memanfaatkan fasilitas internet, salah satunya adalah dunia Pendidikan.

Kemajuan ini tentunya merupakan hal yang baik karena teknologi harus segera diperkenalkan untuk dimanfaatkan secara positif, khususnya untuk bekal memasuki pasar bebas, yang akan sangat bergantung pada teknologi dan memajukan masyarakat kita. Dengan demikian, akan tercipta keseimbangan antara peran

manusia (masyarakat) dan pemanfaatan teknologi. Untuk mencapai hal ini, kita harus memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi saat ini.

Undang-undang negara Indonesia mengatur pelaksanaan pendidikan dengan mengutamakan penanaman karakter bangsa. Mengacu pada undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional fungsi pendidikan yaitu Pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Sujana, 2019).

Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia jelas menunjukkan bahwa mereka ingin membuat bangsa yang cakap, beriman, bertaqwa kepada Tuhan, dan memiliki pengetahuan yang baik dan wawasan nasional. Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan masyarakat Indonesia. Pendidikan menciptakan tenaga kerja, alat kontrol sosial, dan transformasi budaya.

Dalam sistem pendidikan Indonesia, matematika dianggap sebagai mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Namun, tingkat pembelajaran matematika di Indonesia masih sangat rendah, terutama karena matematika adalah mata pelajaran utama yang diajarkan dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi

(Sirait, 2016). Untuk itu diperlukan strategi yang tepat agar dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Guru harus dapat meningkatkan strategi belajar dengan pemilihan sarana pembelajaran yang tepat (Putri & Dewi, 2020). Menurut Asdarina dan Arwinda (2020) Matematika merupakan ilmu tentang cara berfikir logis, analitis, sistematis, kreatif, inovatif dan kritis. Selain pemecahan masalah, matematika juga mengharuskan pembelajarnya menguasai konsep dan cara penyelesaian masalah.

Dalam standar isi pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dinyatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah matematika meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh adalah salah satu dari tujuan mata pelajaran matematika. Sebagian besar materi matematika membutuhkan kemampuan pemecahan masalah yang baik, termasuk materi persamaan linear.

Dalam materi sistem persamaan linear, siswa menghadapi kesulitan dalam menterjemahkan cerita ke dalam bahasa matematika, yang kemudian mereka selesaikan dengan menggunakan metode eliminasi dan substitusi. Pembelajaran matematika yang aktif dan mandiri membutuhkan bahan ajar dan strategi. Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah komponen wajib dari setiap pembelajaran.

Pada penelitian-penelitian sebelumnya ditemukan dan masih banyak sekolah yang hanya menggunakan buku paket mata pelajaran dan Selain itu, banyak lembaga pendidikan menggunakan LKPD yang diperjualkan oleh penerbit, materi ini cepat dan tidak melibatkan proses terstruktur untuk mengembangkan konsep

dasar. Selain itu juga LKS/LKPD tersebut dibuat dari kertas yang buram dan tidak berwarna yang menyebabkan ketidaktertarikan peserta didik dalam belajar.

Wiyah (2018) menyebutkan bahwa LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru. Dikatakan bahwa Guru dan peserta didik adalah komponen-komponen yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai keberhasilan dalam proses pendidikan, komponen-komponen tersebut memiliki peran penting. Sebagai pendidik, guru membimbing siswa dan memanfaatkan media pembelajaran sebaik mungkin (Sapitri, Ardana, & Gunamantha, 2022).

Untuk menyelesaikan masalah ini, peneliti membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menggabungkan elemen pembelajaran pemecahan masalah. LKPD berbasis pembelajaran pemecahan masalah akan memungkinkan peserta didik belajar dengan berpikir kritis dan memecahkan masalah menggunakan apa yang mereka ketahui dari kegiatan tersebut.

Aplikasi sangat membantu guru membuat bahan ajar yang inovatif dan kreatif. Salah satu aplikasi yang hadir dalam proses ini adalah Canva. Pelangi (2020) Mengatakan Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fiturfitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Menggunakan canva dapat memudahkan pendidik dalam merancang tampilan LKPD, memudahkan menjelaskan materi pembelajaran dan mengatur waktu dalam merancang pembelajaran.

Pemilihan Aplikasi canva sebagai media dalam pengembangan ini karena dapat digunakan untuk membuat desain gambar dengan berbagai template yang tersedia dan dapat diakses menggunakan laptop atau hp secara gratis sehingga memudahkan siapapun terutama gruru sebagai pendidik untuk menggunakannya dan mengaksesnya dengan mudah. Aplikasi canva dapat meningkatkan efektivitas yaitu membantu guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran berbasis keterampilan dan teknologi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dibahas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN LKPD DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA CANVA DI SMK”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan berikut dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang masalah.

- a. Perkembangan teknologi menuntut Pendidikan beradaptasi pada perkembangan teknologi.
- b. Sifat atau karakteristik pelajaran matematika yang abstrak membuat sulitnya kemampuan memecahkan masalah matematika.
- c. Dibutuhkannya bahan ajar yang menarik serta mudah dipahami bagi peserta didik.
- d. Sekolah masih menggunakan buku paket pelajaran.

- e. Sekolah masih menggunakan LKPD dipasaran yang bersifat instan tanpa Langkah penyelesaian masalah, serta masih terbuat dari kertas buram dan tidak berwarna.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas dari jangkauan pembahasan maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan yang dimaksud adalah produk bahan ajar yang dikemas berupa LKPD menggunakan media canva.
- b. Pengembangan penelitian difokuskan pada materi matematika bahasan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV).
- c. Pengembangan yang dimaksud adalah pembuatan LKPD untuk peserta didik kelas X SMK Bina Sriwijaya Indonesia Palembang.
- d. Efek potensial penelitian dilihat dari hasil belajar berupa tes.

### 1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut berdasarkan latar belakang:

- a. Bagaimana pengembangan LKPD dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu media canva yang valid ?
- b. Bagaimana pengembangan LKPD dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu media canva yang praktis ?

- c. Bagaimana efek potensial dari produk pengembangan LKPD dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu media canva terhadap hasil belajar peserta didik ?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

- a. Menghasilkan produk LKPD dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media canva yang valid.
- b. Menghasilkan produk LKPD dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media canva yang praktik.
- c. Mengetahui efek potensial LKPD dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media canva yang telah dikembangkan.

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam upaya peningkatan mutu hasil belajar peserta didik disekolah.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pemecahan masalah.
- c. Bagi tenaga pendidik, diharapkan dapat menjadikan alternatif pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

- a. LKPD yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran matematika kelas X SMK bahasan sistem persamaan linear tiga variabel.
- b. LKPD dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar secara praktis dan fleksibel.
- c. LKPD dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi canva.
- d. LKPD dirancang lebih menarik, praktis serta mudah dipahami untuk peserta didik dalam belajar.
- e. Sasaran dari produk pengembangan LKPD ini adalah peserta didik kelas X di SMK.