

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan sebagai pembedaan antara generasi lalu, sekarang, dan masa depan, lebih maju atau lebih merosot kualitasnya adalah upaya mewariskan nilai- nilai yang akan menjadi pedoman dan arah dalam menjalankan praktik kehidupan sehari-hari (Afsari *et al.*, 2021). Pendidikan adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan baru dari orang lain melalui pelatihan, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan tidak hanya terjadi melalui instruksi orang lain, tetapi juga dapat terjadi secara otodidak, memberikan pengalaman dalam berpikir, bertindak, dan berpikiran kepada setiap orang (Fuadi *et al.*, 2021).

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan karena dapat mengajarkan siswa berpikir logis, rasional, kritis, dan luas. Pernyataan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi perubahan dalam kehidupan dan dalam dunia yang selalu berubah ini dengan mengajarkan mereka bertindak dengan dasar pemikiran logis, rasional, kritis, dan cermat (Masdar & Lestari, 2021). Tujuan utama pendidikan matematika adalah untuk menanamkan pada siswa kemampuan-kemampuan berikut: 1) memecahkan masalah matematika atau permasalahan lain yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari 2) matematika sebagai sarana koneksi dan 3) metode matematika yang dapat diterapkan dalam situasi apa pun, seperti berpikir kritis, logika, berpikir sistematis, penalaran

obyektif, penilaian, dan disiplin dalam pemecahan masalah (Saniyah & Alyani, 2021). Dari pendapat Sinaga et al., (2021) tentang pentingnya matematika, jelas bahwa penguasaan matematika perlu diupayakan secara maksimal.

Namun pada kenyataannya, tingginya tuntutan untuk menguasai matematika tidak berbanding lurus dengan hasil belajar matematika yang ada sampai saat ini. Penyebab pembelajaran belum tercapai secara optimal karena minat peserta didik dalam pelajaran matematika cenderung rendah (Nurkomaria et al., 2022). Kemudian fakta yang terlihat saat ini, banyak anggapan yang selalu melekat pada matematika seperti “matematika banyak perhitungan”, “matematika sulit dipahami”, “belajar matematika membosankan”, “guru matematika kejam”, dan sebagainya. Hal-hal demikian membuat siswa mempunyai pemikiran bahwa matematika itu menakutkan dan sulit. Bantuan yang dialami siswa dalam mempelajari matematika membuat siswa mengalami kegagalan dalam menyelesaikan tugas maupun masalah yang berkaitan dengan matematika.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yustiana dalam artikel Saniyah dan Alyani, (2021) menemukan bahwa materi peluang menyebabkan kesulitan bagi siswa saat belajar matematika. Dengan itu, diperlukan sumber daya pengajaran yang menarik untuk memfasilitas pemahaman peserta didik, guna mengatasi hal tersebut dan menjamin proses pembelajaran berlangsung seefisien mungkin. Oleh karena itu tentunya guru memerlukan LKPD yang inovatif (Putri et al., 2022) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran kertas yang berisi materi, rangkuman materi dan petunjuk cara pengerjaan soal untuk dikerjakan peserta didik berdasarkan dasar-dasarnya. LKPD merupakan suatu pengajaran atau

pembelajaran.

kegiatan belajar mengajar aktivitas menuntut siswa untuk mencatat pengetahuan, pemahaman, dan kemampuannya yang mengharuskan siswa untuk membuat daftar pengetahuan, pemahaman, dan kemampuannya (Yuliyanti & Muzaki, 2022).

Peserta didik dan pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan terhadap 4 kompetensi abad 21 yang harus dimiliki yaitu 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and innovation, Communication and Collaboration*). Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik terutama saat mereka bekerja dan berkomunikasi di masa depan. Guru harus mampu mengintegrasikan pemanfaatan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) merupakan kemampuan guru bagaimana memfasilitasi pembelajaran peserta didik dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogi dan teknologi. Hal ini dikarenakan proses pengajaran dan pembelajaran saat ini mencerminkan semakin berkembangnya integrasi antara komputer dan aplikasi teknologi dalam kurikulum (Sulistiyo Nugroho *et al.*, 2021). Pendidikan digital merupakan faktor kunci dalam membantu semua orang, termasuk mereka yang terlibat dalam pendidikan, untuk menghadapi revolusi 4.0. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk banyak hal seperti proses pembelajaran (Wahyuni *et al.*, 2023). Proses pembelajaran harus selalu ditingkatkan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

*Wizer.me* merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu guru

mengembangkan LKPD dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan siswanya (Susanti et al., 2023). *Wizer.me* merupakan platform digital gratis untuk membuat lembar kerja *online* dengan penilaian otomatis. *Wizer.me* memiliki fitur lengkap dan memadai dalam memberikan pengalaman bagi guru untuk berkreasi membuat berbagai jenis pertanyaan yang dapat dibuat dengan tampilan visual yang menarik bagi peserta didik (Sobri et al., 2022).

Berdasarkan observasi di SMP IT AL AFIF Palembang bahwa sekolah tersebut pada saat menggunakan LKPD kurang menarik karena didalam LKPD tersebut hanya berupa soal-soal, dan juga LKPD yang digunakan siswa belum sesuai dengan struktur LKPD yang benar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kumalasari dan Julianto tahun 2021 yang menghasilkan LKPD IPA menggunakan website *Wizer.me* dengan kriteria layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran. LKPD Interaktif dengan menggunakan *website Wizer.me* melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, memberikan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan mandiri serta memungkinkan siswa untuk membuat dan memecahkan masalah yang relevan. Dengan LKPD berbasis *website* ini memberikan stimulus dan motivasi kepada peserta didik, bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk komunikasi dan permainan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai perangkat pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk memungkinkan proses pembelajaran lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Aplikasi *Wizer.me* juga menyediakan berbagai template dan alat bantu yang memudahkan guru dalam merancang dan menyimpan materi pelajaran

dengan cepat dan efisien. Serta fitur otomatis penilaian juga dapat memudahkan guru dalam mengukur pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berminat melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik menggunakan Aplikasi *Wizer.me* pada Materi Peluang Kelas VIII SMP”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Minat peserta didik dalam pelajaran matematika cenderung rendah karena pembelajaran belum tercapai secara optimal.
- b. Peserta didik masih kesulitan dalam belajar materi peluang karena memiliki konsep yang abstrak.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* dengan materi peluang, peneliti mengembangkan produk sampai valid, praktis dan mempunyai efek potensial.
2. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi peluang SMP IT AL-AFIF PALEMBANG kelas VII tahun pelajaran 2024/2025 semester ganjil.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumus masalah pada dalam peneliti ini adalah:

- a. Bagaimanakah mengembangkan LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* pada materi peluang kelas VIII SMP yang valid ?

- b. Bagaimanakah mengembangkan LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* pada materi peluang kelas VIII SMP yang praktis ?
- c. Bagaimanakah mengembangkan LKPD berbasis aplikasi *Wizer.me* pada hasil belajar siswa kelas VIII SMP yang mempunyai efek potensial ?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai oleh peneliti adalah:

- a. Menghasilkan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* yang valid pada materi peluang kelas VIII SMP.
- b. Menghasilkan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* yang praktis pada materi peluang kelas VIII SMP.
- c. Menghasilkan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* yang mempunyai efek potensial pada materi peluang kelas VIII SMP.

### **1.6 Kegunaan Hasil Peneliti**

#### **a) Bagi siswa**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman dan kinerjanya pada materi matematika kelas VIII. Hal ini juga bertujuan untuk mengembangkan gaya belajar yang menarik dan tidak membosankan serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

#### **b) Bagi Guru**

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan masukan untuk guru agar menggunakan media pembelajaran inovatif dan interaktif yang menarik dan sesuai

dengan materi yang disajikan, serta dapat dijadikan referensi oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk kedepannya.

**c) Bagi Sekolah**

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah pada pembelajaran matematika dengan materi peluang dan dengan adanya media LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi pihak sekolah untuk menyediakan media yang sesuai, menarik dan dapat menyatukan komponen-komponen pembelajaran secara utuh dan disajikan pada sewaktu pembelajaran.

**d) Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi yang relevan bagi peneliti selanjutnya, dan dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan pada penelitian ini sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih menarik untuk peserta didik.

## **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian pengembangan LKPD menggunakan aplikasi *Wizer.me* yaitu:

- a. LKPD yang berbentuk hard file dengan tampilan menarik.
- b. LKPD yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Wizer.me* pada materi peluang kelas VIII diharapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. LKPD yang dirancang oleh peneliti menyesuaikan dengan kurikulum 2013 yang ada di SMP IT AL AFIF PALEMBANG sesuai dengan KI, KD, materi pokok dan latihan soal.