

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan terdapat salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dimengerti oleh peserta didik yaitu pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang rumit. Maka diperlukannya metode pembelajaran yang tepat supaya dalam penyampaian materi dapat diterima peserta didik dengan baik (Lestari *et al.*, 2018, p. 27). Matematika adalah mata pelajaran yang hubungannya sangat kuat dengan kehidupan nyata seperti materi geometri pada konsep bangun datar. Namun, sebagian peserta didik menganggap kesulitan dalam memahami konsep bangun datar (Haryani *et al.*, 2022). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran kontekstual yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi dan situasi kehidupan nyata peserta didik serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Mashudi & Azzahro, 2020, pp. 1–2).

Salah satu model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning*. Menurut Utaminingsih & Shufa, (2019, p. 2) model pembelajaran *contextual teaching and learning* atau biasa disebut CTL adalah suatu rancangan pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang bermakna. Penerapan pembelajaran *contextual teaching and learning* diharapkan dapat menambah pemahaman materi matematika dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan (Handayani, Ramadhani & Kuswidianarko, 2024, p. 195).

Hal ini dikemukakan juga oleh Meisin & Retta (2022, p. 2) bahwa model *contextual teaching and learning* dapat mempermudah peserta didik mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata atau pengalamannya, dengan keduanya peserta didik dapat melihat arti dari tugas sekolah ketika peserta didik menemukan sebuah proyek atau permasalahan di kehidupan nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, model *contextual teaching and learning* memiliki kelebihan pengajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga membuat peserta didik lebih aktif dan

adanya rasa ingin tau yang lebih mendalam terhadap pelajaran matematika terutama pada materi geometri bangun datar (Mashudi & Azzahro, 2020, pp. 12–15).

Bedasarkan hasil observasi awal dengan mewawancarai guru wali kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 23 Gelumbang bahwa sudah menerapkan pembelajaran kurikulum merdeka pada seluruh kelas. Namun, terdapat permasalahan di kelas IV pada mata pelajaran matematika, yaitu peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena peserta didik menganggap bahwa matematika adalah pembelajaran yang menakutkan dan sulit dimengerti khususnya pada materi geometri bangun datar. Pada materi geometri ini peserta didik masih keliru dalam membedakan nama macam-macam bangun datar berdasarkan ciri-ciri yang dimilikinya. Hal ini disebabkan dalam pemilihan model pembelajaran yang sering digunakan guru berupa pembelajaran berkelompok atau model kooperatif, yang mana saat penerapan tersebut peserta didik sering ketergantungan dengan anggota kelompoknya, sehingga hasil belajar yang didapatkan secara individu belum maksimal. Selain itu, di SD Negeri 23 Gelumbang sudah mempunyai fasilitas elektronik berupa proyektor dan *chromebook* yang dapat dijadikan variasi bahan ajar. Namun, bahan ajar yang sering digunakan guru adalah buku paket peserta didik dan gambar yang monoton, belum adanya penggunaan *chromebook* sebagai pengembangan variasi bahan ajar yang mampu menarik minat belajar peserta didik. Dari berbagai masalah diatas, maka diperlukan pemanfaatan fasilitas sekolah sebagai bahan ajar yang didesain untuk mempermudah guru dalam mengembangkan kemampuan pemahaman peserta didik seperti pengembangan LKPD elektronik.

Pengembangan LKPD sangat diperlukan untuk memudahkan dalam menguasai konsep matematika dan melatih kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari (Hamidah & Haryani, 2018). Pemanfaatan LKPD yang dikembangkan atau dirancang sendiri harus sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga

menciptakan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memperoleh atau menemukan konsep dari materi yang mereka pelajari (Oktricia *et al.*, 2019, p. 168).

Didorong dengan perkembangan teknologi saat ini, LKPD dapat disajikan dalam bentuk elektronik yang dikenal dengan E-LKPD. Sedangkan LKPD sebelumnya disajikan dalam bentuk lembaran kertas dengan pemilihan konsep geometri yang sulit dipahami dan menampilkan gambar-gambar kurang menarik. Sedangkan LKPD yang akan dikembangkan yaitu LKPD yang dirancang dalam bentuk elektronik sehingga dapat menampilkan animasi menarik didalamnya dengan menghubungkan pendekatan *contextual teaching and learning*. Didalam E-LKPD terdapat beberapa slide soal-soal, gambar dan video pembelajaran bangun datar yang diambil dari kehidupan sehari-hari dengan berbagai animasi yang menarik, contohnya pada materi geometri bangun datar dapat diganti dengan gambar benda-benda yang ada disekitar lingkungan seperti papan tulis, pintu kelas, meja, jendela dan lain-lainnya. Pada E-LKPD juga dapat menampilkan video pembelajaran tentang bangun datar yang ada di lingkungan rumah sehingga peserta didik tidak bosan dan mengerjakan tugas yang diberikan dengan semangat.

Selanjutnya, merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian Santika *et al.*, (2024, pp. 132–135) bahwa bahan ajar dalam bentuk E-LKPD matematika berbantuan aplikasi *liveworksheet* pada materi bangun ruang sisi datar sangat valid dengan memperoleh nilai sebesar 0,85. Serta memperoleh tanggapan yang sangat baik dari peserta didik dengan persentase sebesar 88% sehingga praktis digunakan sebagai bahan ajar. Kemudian pada penelitian Liesandra & Nuraini (2022, pp. 2502–2506), pengembangan E-LKPD pada materi geometri bangun datar telah diuji terkait kualitas dari produk yang dinilai layak digunakan ditinjau dari aspek materi dan aspek media, sehingga dapat diimplementasikan kedalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar

di kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan penelitian Ulfa *et al.*, (2020, p. 192) pengembangan E-LKPD dengan pendekatan *contextual teaching and learning* pada materi pecahan di kelas IV yang telah diperoleh uji kelayakan dari validasi materi dengan rata-rata persentase sebesar 89,5%, dan kelayakan dari dosen ahli media sebesar 87,5%. Memperoleh kepraktisan dari guru sebesar 95,58% dan 95,8% dari peserta didik. Berdasarkan perolehan hasil data tersebut pengembangan E-LKPD layak digunakan untuk tingkat SD.

Dari beberapa penelitian diatas, bahwa penggunaan bahan ajar E-LKPD pada pelajaran matematika sudah ada beberapa peneliti yang mengembangkannya. Namun, belum ada peneliti yang mengembangkan E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada mata pelajaran matematika materi geometri bangun datar khususnya di kelas IV Sekolah Dasar.

Bahan ajar E-LKPD yang dikembangkan bukan hanya mengembangkan suatu produk, melainkan lebih menekankan untuk mengembangkan motivasi peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya pada konsep bangun datar. Pengembangan E-LKPD ini memuat konten materi pembelajaran secara visual dan audio visual, dan memungkinkan peserta didik untuk mengakses E-LKPD dimana saja, baik di desktop, laptop maupun *handphone* yang terhubung dengan internet. Dengan demikian penelitian pengembangan E-LKPD diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran yang berlangsung, dengan judul **“Pengembangan E-LKPD Berbasis *Contextual Teaching and Learning* Pada Materi Geometri Bangun Datar kelas IV SD ”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latarbelakang masalah yang terjadi diatas, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep bangun datar.

2. Model pembelajaran yang digunakan guru belum sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Di SD Negeri 23 Gelumbang belum adanya pengembangan bahan ajar berasal dari elektronik seperti E-LKPD.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian lebih fokus maka perlu adanya pembatasan masalah penelitian yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Subjek penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV A di SD Negeri 23 Gelumbang.
2. Mata pelajaran yang akan diteliti adalah mata pelajaran Matematika pada materi geometri bangun datar.
3. Bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan model ADDIE.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis *contextual teaching learning* pada materi geometri bangun datar kelas IV SD yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis *contextual teaching learning* pada materi geometri bangun datar kelas IV SD yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* pada materi bangun datar di kelas IV SD yang efektif?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan, maka penelitian ini memiliki tujuan:

1. Untuk menghasilkan pengembangan E-LKPD pada materi geometri bangun datar pada pembelajaran Matematika kelas IV SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan E-LKPD pada materi geometri bangun datar pada pembelajaran Matematika kelas IV SD yang praktis.
3. Untuk mengetahui E-LKPD pada materi geometri bangun datar pada pembelajaran Matematika kelas IV SD yang efektif.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini dapat mengembangkan E-LKPD matematika pada materi geometri bangun datar yang biasanya dikemas berupa lembaran kertas yang berwarna secara monoton dan terbatas dapat berubah menjadi bahan ajar lembar kerja peserta didik dalam bentuk elektronik, yang pastinya lebih menarik engan disertai konten-konten didalam E-LKPD.

### **b. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk berbagai kalangan,

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Diharapkan dapat memudahkan dalam memahami pelajaran matematika khususnya pada materi geometri bangun datar serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengaplikasikan materi bangun datar dikehidupan sehari-hari.

## 2. Bagi Pendidik/guru

Dengan adanya bahan ajar E-LKPD ini dapat membantu guru dalam mengajar dikelas serta mampu memotivasi guru dalam penggunaan sumber bahan ajar yang bervariasi dan menarik perhatian peserta didik.

## 3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Menghasilkan E-LKPD berbasis *contextual teaching and learning* khususnya materi geometri.
- b. Menambah pengetahuan mengenai pengembangan E-LKPD dengan model pengembangan model ADDIE.
- c. Dapat dijadikan sumber referensi bagi penelitian lainnya untuk melakukan penelitian mengenai E-LKPD.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dalam pengembangan ini berupa E-LKPD matematika berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. E-LKPD yang akan dikembangkan menyediakan konten-konten materi geometri bangun datar dan menghubungkan konsep dalam kehidupan sehari-hari menggunakan desain dari aplikasi *canva*.
- b. E-LKPD yang akan dikembangkan dirancang menggunakan *website liveworksheet*, sehingga saat mengerjakannya menggunakan *chromebook* yang dapat diakses secara *online* melalui *link website liveworksheet* berikut <https://bit.ly/3QcmopD>
- c. E-LKPD matematika berbasis *contextual teaching and learning* pada materi geometri bangun datar menguraikan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran serta ringkasan materi pembelajaran.

- d. E-LKPD matematika berbasis *contextual teaching and learning* pada materi yang disusun menyediakan soal evaluasi berupa penugasan mandiri.
- e. E-LKPD matematika berbasis *contextual teaching and learning* ini dikembangkan untuk melihat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk pada materi geometri bangun datar.