

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dan guru agar memperoleh pengetahuan, keterampilan, pembentukan perilaku serta pemahaman yang didapat dari proses tersebut. Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman baru, pemikiran kritis dan sikap siswa, yang terkait erat dengan arahan guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan, (Rayanti & Hasan, R., 2022, hal. 13-20). Guru merupakan seorang pendidik yang bertanggung jawab atas peserta didik untuk mengajar, mendidik, mengarahkan, dan melatih. Mengajar yaitu proses mentransfer ilmu dari seorang pendidik ke peserta didik. Mendidik yaitu proses membentuk sikap dan nilai-nilai kehidupan. Mengarahkan yaitu memberikan bimbingan/menginstruksi kepada peserta didik dalam hal positif saat proses pembelajaran.

Masalah dalam bidang pendidikan adalah hal yang umum terjadi, terutama dalam konteks siswa yang tidak menyukai matematika karena mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang membosankan, mengintimidasi, dan sangat sulit untuk dipahami. Menurut (Hidayat & Yerizon, 2021, hal. 22-31) mengatakan bahwa tidak mungkin untuk mengatakan bahwa bakat siswa Indonesia dalam matematika sesuai dengan harapan. Artinya proses pembelajaran di Indonesia masih sulit untuk dimengerti oleh peserta didik serta membosankan dan menakutkan sehingga mengakibatkan peserta didik tidak minat untuk belajar.

Menurut (Yudha & Sundari, 2021, hal 538) menyatakan bahwa manfaat menggunakan media pembelajaran yaitu, mempermudah menyampaikan informasi, menarik minat siswa dan memberi mereka kesempatan untuk mendapatkan pengalaman. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan materi pembelajaran yang menarik dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar untuk membuat informasi lebih mudah dipahami oleh siswa dan meningkatkan dorongan mereka untuk belajar.

Kenyataannya masih ditemukan dilapangan, bahwa pelajaran matematika masih berpusat pada guru, buku, gambar, benda disekitar sekolah sebagai pengetahuan siswa, Selain itu juga siswa tidak tertarik dengan pelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan LKPD berbantuan *mentimeter*, bersama dengan materi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, untuk menarik perhatian mereka dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran.

Menurut (Hasibuan & Fatmawati, Pulungan, S., A, 2021, hal. 179-188) Lembar Kerja peserta didik (LKPD) dirancang dan tersusun dengan baik dengan semenarik mungkin, berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi pembelajaran mandiri bagi peserta didik dan guru dalam proses belajar. Menurut (Permata & Maimunah, 2021, hal 764-773) Pemanfaatan LKPD dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi pemahaman siswa dalam menerima materi, serta mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut (Hasibuan & Fatmawati, Pulungan, S., A, 2021, hal. 179-188) menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang dengan baik dan menarik secara estetika berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung guru dan peserta didik untuk belajar secara mandiri selama proses pembelajaran. Sesuai dengan Permata & Maimunah (2021), hlm. 764-773, implementasi LKPD dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan, yang pada akhirnya mengarah pada pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran memiliki pemahaman yang lebih besar terhadap materi yang sedang dibahas, dan lebih mudah bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Bidang pendidikan terkena dampak dari kemajuan teknologi yang semakin cepat dan efektif saat ini. Dampak teknologi meluas ke berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi, budaya, dan pendidikan. Oleh karena itu, mengintegrasikan media pembelajaran dengan cara yang inovatif dipandang sebagai langkah yang perlu dilakukan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Inovasi LKPD yang biasanya berbentuk cetak, sudah mulai beralih ke bentuk digital yang dapat digunakan di komputer dan handphone seiring dengan kemajuan teknologi. *Mentimeter* merupakan salah satu aplikasi LKPD yang dapat dimanfaatkan. Salah satu perangkat yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar online adalah *Mentimeter*. *mentimeter* ini, dapat dibuat oleh guru secara individu dengan membuat lembar kerja peserta didik yang bisa langsung diakses oleh peserta didik. Langkah utama guru harus mengupload dan langsung membuat lembar kerja peserta didik di *mentimeter*.

Penggunaan ini sangat mudah untuk diaseks oleh peserta didik, yang mana terdapat soal-soal dan siswa bisa melihat hasil dari mengerjakan soal-soal tersebut secara otomatis pada saat itu juga.

Berdasarkan informasi yang saya dapat dari SD Negeri 1 Banyuasin 1 yang beralamat di jalan cendana No. 18, Mariana, kec Banyuasin 1, Kab. Wali kelas untuk siswa kelas V menjelaskan bahwa buku pelajaran dan perlengkapan sekolah masih digunakan dalam proses pembelajaran matematika, dengan buku catatan yang jarang digunakan. Karena membuat materi pembelajaran dengan buku catatan memakan banyak waktu. Untuk menjauhkan fokus siswa dari proses belajar mengajar, guru menggunakan gaya ceramah, penugasan, dan tanya jawab untuk menyampaikan materi kepada siswa. dilihat dari kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang masih menggunakan alat di sekitar dan siswa masih ada yang kesulitan dalam memahami materi membandikana ciri-ciri bangun datar dilihat dari penyelesaian sola yang di berikan dari guru kepada peserat didik. ternyata masih Hasilnya, sebagian besar siswa mudah bosan, mengantuk, dan tidak tertarik untuk mendengarkan materi yang disampaikan di kelas jika tidak menggunakan media selama proses belajar mengajar. Untuk LKPD sendiri sekolah belum menerapkan dalam proses belajar mengajar karena sekolah belum tersedia LKPD baik bentuk fisik atau pun digital.

Berdasarkan hal diatas bahwa dibutuhkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika supaya peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran dalam kelas dan tidak merasakan bosan serta memberikan wawasan baru dalam pengenalan teknologi dalam proses pembelajaran. Maka penelitian ini

sebagai penambah media pembelajaran berupa LKPD berbantuan *mentimeter* yang akan menjadi hasil pengembangan untuk pembelajaran bangun datar di kelas V SD Negeri 1 Banyuasin 1. Selain itu, peneliti melihat bahwa sekolah tersebut belum pernah mengembangkan media pembelajran LKPD berbantuan *mentimeter* dengan itu peneliti ini melakukan pengembangan supaya diaplikasikan dalam proses pembelajaran langsung. Dengan harapan dengan adanya LKPD berbantuan *mentimeter* ini dapat membantu proses pembelajaran lebih aktif dalam belajar matematika serta permasalahan guru dan peserat didik dalam proses pembelajaran.

Hal ini dimaksudkan agar dengan mengembangkan LKPD dengan menggunakan *mentimeter*, pendidik dapat membantu peserta didik dalam belajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat peserta didik. Hasilnya, belajar matematika akan terasa lebih menyenangkan dan menarik.

Dari uraian masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan *Mentimeter* Pada Materi Bangun Datar Dikelas V SD Negeri 1 Banyuasin 1.** Pentingnya penelitian ini dilakukan menunjukkan bahwa dengan aplikasi *Mentimeter* dapat membantu guru menyampaikan bahan ajar dengan lebih jelas dan efektif, Sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin berkembang akibat kemajuan teknologi sehingga pendidikan juga dapat merasakan akibatnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah-masalah tersebut kemudian dapat diidentifikasi berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan di atas, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan sumber belajar yang terbatas pada buku paket, guru dan benda disekolah.
- 2) Kurang pemanfaatan media pembelajaran berbantuan teknologi dalam proses pembelajaran
- 3) Kurangnya antusiasme siswa dalam belajar karena mereka kurang tertarik dengan materi pembelajaran bangun datar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, masalah yang didapatkan sebagai berikut

- 1) Penelitian ini berfokus pada pengembangan LKPD berbantuan *Mentimeter* pada materi bangun datar kelas V SD Negeri 1 Banyuasin 1
- 2) Materi utama penelitian ini yaitu bangun datar kelas V SD Negeri 1 Banyuasin 1 berfokus pada membandingkan ciri-ciri bangun datar segitiga dan Persegi dan persegi panjang.
- 3) Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE dimana pengembangan dilakukan melalui penciptaan dan pengujian (validans, kepraktisan dan efek potensial).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka rumusan masalahnya dalam penelitian ini sebagai berikut; Bagaimana mengembangkan LKPD berbantuan *mentimeter* yang

valid, praktis dan efek potensial pada materi bangun datar SD Negeri 1 Banyuasin 1?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dari penelitian ini dapat diketahui dari permasalahan yang telah disebutkan di atas sebagai berikut: Dapat menghasilkan LKPD Pada materi bangun datar berbantuan *mentimeter* yang valid, praktis dan efek potensial untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Banyuasin1?

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dari melaksanakan penelitian ini diharapkan memberi kegunaan sebagai berikut:

1) Teoritis

Secara teoritis penelitian LKPD berbantuan *mentimeter* dapat dimanfaatkan dalam penggunaan perangkat media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik serta dapat dijadikan pertimbangan dimasa depannya.

2) Kegunaan Teori Praktis

Dalam praktis hasil penelitian ini memberikan wawasan pengetahuan pendidikan dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a) Bagi Siswa

Dengan adanya LKPD Matematika bangun datar ini siswa dapat belajar sendiri, serta melibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran

b) Bagi Guru

Menambahkan perangkat media pembelajaran guru untuk proses pembelajaran berlangsung di kelas pada mata pelajaran matematika materi bangun datar berbantuan *Mentimeter*.

c) Bagi Sekolah

Dari pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan kontribusi sekolah dengan tersedianya LKPD materi bangun datar Kelas V SD berbantuan *mentimeter*.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi penelitian relevan bagi peneliti selanjutnya, Dengan pengembangan LKPD berbantuan *mentimeter* yang lebih menarik.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan diharapkan yaitu LKPD dibuat dalam bentuk digital, unsur yang terdapat pada LKPD yang dikembangkan berisikan materi bangun datar berbantuan *mentimeter*. Adapun LKPD terdiri dari judul LKPD, Kelas, Mata pelajaran, Tema, Tujuan Pembelajaran, Indikator pencapaian tujuan pembelajaran, Materi, Tugas atau langkah kerja, dan Penilai.