

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Salah satu hal penting dalam kehidupan adalah pendidikan. Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai prosedur pendidikan itu sendiri. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu usaha untuk menggali, mengembangkan, dan menciptakan kepribadian serta potensi yang dimiliki oleh setiap individu baik itu merupakan tingkah laku maupun keterampilan tertentu yang diharapkan dapat merubah pola pikir dalam menghadapi segala tantangan di masa yang akan datang. Hal itu sesuai dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Setiap proses pembelajaran yang terjadi dalam lingkup pendidikan, peserta didik diharapkan untuk lebih mengembangkan setiap pengetahuan yang diperoleh dengan aktif dalam proses pembelajaran. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukanlah guru yang membentuk, tetapi peserta didik sendirilah yang mengembangkan dan membentuk pengetahuan sendiri. Guru hanya berperan untuk memberi motivasi, memfasilitasi serta memberikan stimulus bagi peserta didik untuk dapat belajar. Belajar merupakan salah satu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam setiap peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat

Gagne Berlinger dalam Yuberti (2013: 2) bahwa “belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman”.

Salah satu pembelajaran yang ada dalam lingkup pendidikan adalah pembelajaran matematika. Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu hendaknya matematika diajarkan bagi peserta didik dengan baik. Namun, banyak peserta didik menganggap bahwa matematika itu sangat sulit untuk dipahami, karena dipenuhi dengan angka dan simbol-simbol yang telah disusun secara hirarkis. Seperti yang dikemukakan Hudojo dalam Hastraruddin (2014: 30) mengungkapkan bahwa “matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi.” Selanjutnya James dalam Hastratuddin (2014: 30) bahwa “Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri”. Sehingga, nantinya peserta didik dapat mengorganisasikan pengetahuannya sendiri dan dapat memecahkan masalah serta mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika menurut Asikin dalam Arohman (2020: 2) yaitu: “(1) mengorganisasikan logika penalaran peserta didik dan membangun kepribadiannya, dan (2) membuat peserta didik agar mampu memecahkan masalah matematika dan mengaplikasikan matematika”.

Namun, terkadang peserta didik menganggap matematika itu tidak penting dan tidak ada kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, peserta didik kesulitan dalam melakukan pemecahan masalah disetiap masalah yang diberikan

oleh guru dalam pembelajaran matematika. Akibatnya, peserta didik akan menjadi malas dan benci pada matematika yang akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Wong dalam Marlina (2019: 42) bahwa “kesulitan belajar meliputi gangguan belajar dan kognisi yang mewujudkan pada gangguan akademik dan hasil belajar peserta didik” dengan kesulitan-kesulitan tersebut akan mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan pada saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di kelas VIII SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan, ditemukan beberapa masalah yang terjadi yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dikarenakan kurangnya pengetahuan dasar untuk materi yang dipelajari. Peserta didik kurang mampu mengerjakan soal-soal matematika yang berbeda dengan contoh soal yang diberikan guru terlebih pada soal-soal pemecahan masalah matematika. Kesulitan belajar peserta didik ini dibuktikan oleh hasil skor jawaban lembaran angket diagnostic kesulitan belajar mata pelajaran matematika yaitu 0,73 (tidak memenuhi) $< 0,90$. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran matematika dan merasa bosan saat terjadinya proses belajar mengajar.

Selanjutnya, bahan ajar yang digunakan di sekolah tersebut adalah LKPD. Pada LKPD yang digunakan selama ini kurang menarik. LKPD tersebut hanya berisi materi dan soal latihan secara umum tanpa ada kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik saat pembelajaran. Sebagian LKPD yang digunakan juga hanya berisi ringkasan materi dan kurang mengarahkan pada pertanyaan-

pertanyaan pemecahan masalah yang dapat membantu para peserta didik untuk menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sehingga kurang mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa peserta didik di sekolah tersebut, ditemukan bahwa LKPD yang diberikan tidak menarik dan tidak membuat peserta didik menjadi mandiri dalam menyelesaikan masalah yang disajikan karena peserta didik hanya membaca ringkasan materi pada LKPD dan selanjutnya mengerjakan tugas yang diberikan. Akibatnya, LKPD tersebut tidak dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika dan guru juga tidak menerapkan model pembelajaran yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model ceramah. Langkah yang harus dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar berupa LKPD yang dapat digunakan guru dan peserta didik di sekolah untuk dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik.

Bahan ajar merupakan salah satu bahan yang telah disusun dengan baik yang dapat digunakan saat terjadinya proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Pannen dalam Purwatidan Suhirman (2017: 169) bahwa “Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran”. LKPD merupakan salah satu panduan yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam menemukan solusi dalam permasalahan yang ada, sehingga perlu adanya LKPD pada saat proses pembelajaran berlangsung. Trianto dalam Adriani dkk (2018: 29) “LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah”.

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menyajikan suatu masalah yang akan diberikan kepada peserta didik berdasarkan dengan pengalaman dan pengetahuannya. Menurut Rusman (2011:229) bahwa “*Problem based learning* merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran berbasis masalah kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasi melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan”.

Penggunaan LKPD dengan model pembelajaran berbasis *problem based learning* baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena peserta didik disajikan dengan suatu masalah yang dapat membangun pengetahuan dan pemahaman berdasarkan dengan pengalaman dan pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik. Karena, Arends dan Richard dalam Basri dkk (2020: 176) bahwa “model pembelajaran berbasis masalah memberikan kesempatan kepada peserta didik memahami masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik”. Sehingga, LKPD yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan materi yang akan disajikan adalah sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning* salah pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik dalam melakukan pemecahan masalah dengan situasi nyata dengan melalui masalah yang akan disajikan kepada peserta didik.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengacu pada suatu produk yang digunakan oleh guru di sekolah. Seperti halnya menurut Gay dalam

Hanafi (2017: 133) bahwa “penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, bukan untuk menguji teori”. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu untuk menghasilkan produk-produk yang efektifitas dan menguji validitas produk, seperti yang dikemukakan Hanafi (2017: 130) bahwa “*Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya”.

Salah satu model pengembangan adalah model ADDIE. Menurut Saputro (2011: 75) bahwa “ADDIE merupakan siklus yang terdiri dari lima komponen, yaitu *Analyze*: menganalisis kebutuhan pelatihan, *Design*: merumuskan kompetensi apa yang ingin dicapai dari pelatihan tersebut, *Development*: mengembangkan materi, media dan metode yang akan digunakan, *Implementation*: pelaksanaan pelatihan, tatap mukakah, *Evaluation*: evaluasi pelaksanaan pelatihan, perbaikan”. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar LKPD dengan berbasis masalah (*problem based learning*) pada materi SPLDV dengan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk memberikan solusi dengan mengangkat judul penelitian, yaitu: **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi SPLDV Kelas VIII SMP Negeri 3 Gunungsitoli Selatan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan apa yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, maka identifikasi masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Matematika masih dianggap sulit oleh peserta didik
2. Kurangnya pengetahuan dasar peserta didik
3. Peserta didik kurang mampu mengerjakan soal-soal yang berbeda
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru
5. Peserta didik bosan saat pembelajaran matematika
6. LKPD yang digunakan kurang menarik
7. Peserta didik tidak dapat belajar mandiri
8. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

C. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. LKPD yang digunakan kurang menarik
2. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

D. Rumusan Masalah

Agar penelitian dilakukan lebih terarah peneliti merumuskan masalah dalam penelitian, adalah:

1. Bagaimana validitas LKPD berbasis *problem based learning* pada materi SPLDV?

2. Bagaimana kepraktisan LKPD yang dikembangkan berbasis *problem based learning* pada materi SPLDV?
3. Bagaimana efektifitas LKPD yang dikembangkan berbasis *problem based learning* pada materi SPLDV?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun yang menjadi tujuan dalam melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui validitas LKPD yang dikembangkan berbasis *problem based learning* pada materi SPLDV
2. Mengetahui kepraktisan LKPD yang dikembangkan berbasis *problem based learning* pada materi SPLDV
3. Mengetahui efektifitas LKPD yang dikembangkan berbasis *problem based learning* pada materi SPLDV

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah terbentuknya bahan ajar cetak berupa lembar kerja peserta didik (LKPD).

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi Produk LKPD ini dibuat sesuai Kurikulum 2013 pada materi SPLDV untuk peserta didik tingkat SMP Kelas VIII.
2. Materi dalam LKPD disajikan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *problem based learning*.
3. LKPD ini ditujukan sebagai sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

G. Pentingnya Pengembangan

1. Bagi peserta didik

Tersedianya LKPD berbasis *problelem based learning* dengan materi SPLDV yang dapat digunakan oleh siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam belajar matematika.

2. Bagi Guru

LKPD ini dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta dapat memperkaya bahan ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti, serta penelitian ini dapat digunakan menjadi landasan berpijak untuk meneliti ke tahap selanjutnya.

4. Bagi Mahasiswa

Memberikan masukan bagi mahasiswa dalam mengembangkan LKPD yang menarik.

5. Bagi Sekolah

LKPD ini dapat menjadi referensi bahan ajar dalam pembelajaran matematika.

H. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi peneliti sebagai pijakan dan bertindak dalam penelitian ini, adalah:

1. Pembelajaran menggunakan LKPD dapat dilakukan secara mandiri
2. LKPD berbasis *probelem based learning* dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik.

I. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti menguraikan beberapa keterbatasan pengembangan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini, antara lain:

1. LKPD dikembangkan dalam materi SPLDV berbasis *problem based learning* dengan model pengembangan ADDIE
2. Pengembangan LKPD ini untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *problem based learning*.
3. Materi yang dikaji adalah tentang SPLDV kelas VIII

J. Defenisi Operasional

Untuk menghindari timbulnya perbedaan pengertian atau kurang jelasan makna maka peneliti memberikan batasan operasional. Beberapa batasan operasional dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. LKPD merupakan panduan yang akan digunakan oleh peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dalam membangun kognitif peserta didik berdasarkan dengan informasi-informasi yang diperolehnya.
2. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik yang dimana berisikan permasalahan nyata sebagai

konteks untuk peserta didik belajar berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan yang dapat meningkatkan pengetahuannya.

3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pelajaran matematika yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah diadakan tes hasil belajar
4. SPLDV adalah salah satu pembelajaran matematika di SMP kelas VIII semester I (satu) dengan memiliki tiga penyelesaian yaitu grafik, eliminasi dan substitusi.