

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak (Nasution, S., 2020.). Penggunaan suatu media belajar dilakukan dengan tujuan agar peserta didik tertarik minat belajarnya, perhatiannya, memberikan stimulus dan perasaan senang pada suatu kegiatan (Kustiawan, 2016). Terdapat media pembelajaran yang sering digunakan untuk membantu proses pembelajaran seperti video pembelajaran modul, permainan, buku paket, lkpd dan yang lainnya.

LKPD merupakan latihan-latihan soal yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran penelitian. Penelitian (Setiawati et al., 2021) menyatakan bahwa LKPD yang digunakan saat ini hanya berisi kumpulan-kumpulan soal yang dilengkapi dengan contoh soal, materi tersusun tidak terstruktur serta tidak memuat gambar yang mampu memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran LKPD saat ini digunakan sebagai penunjang pembelajaran bukan media pembelajaran yang utama. Untuk dapat lebih memotivasi proses belajar peserta didik dan efektivitas pembelajaran diperlukan pengembangan lkpd yang menarik dan efektif. Terlebih saat ini berada pada zaman di mana segala sesuatu menggunakan teknologi titik pengembangan LKPD yang berbasis teknologi akan lebih memotivasi siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran

Selaras dengan hasil observasi yang dilakukan di MTS Raudlatul Munawwarah Jatirejo, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada materi bangun ruang sisi datar masih rendah. Berikut adalah data nilai yang diperoleh kelas VIII B yang terdiri dari 32 peserta didik, dari hasil belajar lebih dari 60% peserta didik yang belum tuntas dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70. Hasil belajar peserta didik kelas VIII B MTS Raudlatul Munawwarah Jatirejo pada materi bangun ruang ditampilkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Nilai rata-rata Bangun Ruang siswa kelas VIII. B

Nilai	Jumlah Peserta didik	Presentase	Kriteria
$0 \leq x < 70$	25	78,12%	Tidak Tuntas
$70 \leq x \leq 100$	7	21.88%	Tuntas
Jumlah	32	100%	

Bedasarkan data diatas terlihat bahwa hasil belajar matematika materi bangun ruang sisi datar masih rendah, Rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan terjadinya kesulitan peserta didik dalam memahami soal yang diberikan, dan kurangnya pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan. Kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika diantaranya yaitu perhitungan matematika, aktifitas peserta didik dan pelaksanaan proses belajar mengajar, dimana peserta didik tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran serta guru tidak memperhatikan kesiapan belajar peserta didik. karena aktifitas dan kesiapan belajar peserta didik sangat menentukan sejauh mana keberhasilan yang harus dicapai oleh suatu materi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran beliau mengatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan di sekolah saat ini menggunakan model ceramah dan diskusi. Beliau juga mengatakan media pembelajaran yang digunakan saat ini buku paket, modul dan LKS. LKS yang digunakan berbentuk lembaran-lembaran soal berbentuk buku cetak dengan kertas yang tipis tidak banyak gambar dan warna. Menurut beliau peserta didik di sini masih kurang tertarik menggunakan LKS yang telah disediakan. tidak adanya media berbasis teknologi di sekolah ini disebabkan karena keterbatasan fasilitas dan kemampuan teknologi guru. Selain itu beliau juga mengatakan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan metode berkelompok, karena dengan belajar berkelompok khusus dapat berdiskusi mengenai materi yang dipelajari sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran.

Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi seputar ilmu pengetahuan saja, melainkan harus kreatif dan inovatif dalam memberikan suatu pelayanan dan kemudahan dalam pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan maksimal. Hal tersebut dapat dilakukan guru dengan membuat sebuah bahan ajar berupa E-LKPD. Agar pelajaran pada E-LKPD mudah dipahami oleh peserta didik, maka perlu diimplementasikan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pengkajian materi dan dapat mengkonstruksi konsep-konsep dengan kemampuan sendiri.

Salah satu model yang menganut teori belajar konstruktivisme yang menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif adalah Model PACE (*Project*,

Activity, Cooperati fLearning, and Exercise). Model PACE dikembangkan oleh (Lee, 1998) yang merupakan singkatan dari proyek (*Project*), aktivitas (*Activity*), pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), dan latihan (*Exercise*). Karakteristik model PACE adalah salah satu model yang menganut teori belajar konstruktivisme yang menekankan keterlibatan peserta didik secara langsung dan aktif dalam pembelajaran (Rahayuningsih, 2018). Konstruktivisme merupakan proses pembelajaran dimana peserta didik yang mengkonstruksi pengetahuan itu sendiri berdasarkan pemikiran peserta didik (Hadi & Radiyatul, 2014). Model ini menekankan pada penggunaan berbagai metode yang berfokus pada penerapan praktik dalam pembelajaran, yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dan bekerja sama dalam kelompok.

Dampak dalam menggunakan model pembelajaran PACE yang menganut teori konstruktivisme, peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik (Rahma & Pujiastuti, 2021). Pendapat lain mengatakan bahwa model PACE dapat meminimalisir kesalahan konsep karena dalam model pembelajaran ini terdiri dari empat komponen penting dalam pembelajaran (Rahayuningsih, 2018). Selanjutnya pembelajaran menggunakan model pembelajaran PACE efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dan kemandirian belajar peserta didik (Wardhani, 2020). Menurut Herdiman *et al.*, (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran PACE dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dan juga dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Maka dapat disimpulkan,

dengan menggunakan model PACE peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran matematika lebih menekankan fungsi otak kiri yaitu logika, analisis, sistematis dan teratur karena pada dasarnya pembelajaran ini tidak terlepas dari angka dan simbol. Rasa bosan dan keadaan sulit menerima dan menyimpan informasi yang disampaikan menjadi tantangan pendidik dalam proses berlangsungnya pembelajaran matematika, keadaan tersebut tentu menumbuhkan rasa kreativitas pada dirinya bagaimana cara mampu menghidupkan suasana kelas dan mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran tersebut (Muri Yusuf, 2017). Guru dapat membawa kebudayaan lokal dalam proses pembelajaran matematika, dikarenakan setiap peserta didik tentu sering melihat dan mengenali kebudayaan lokal sekitar tempat tinggalnya.

Pemberian Pengajaran yang berkaitan dengan kebudayaan khususnya kebudayaan lokal akan membuat sebagian besar peserta didik menjadi tertarik yang salah satu metodenya bisa melalui menggunakan E-LKPD berbasis budaya Lampung. Selain itu, sedari dini peserta didik hendaknya telah diperkenalkan dengan perumusan masalah yang sifatnya aplikatif dan hadir dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna (Sahrudin, 2016). Pendekatan pembelajaran berbasis budaya merupakan pendekatan yang dapat membuat matematika semakin nyata diterima peserta didik pada saat proses pembelajaran titik negara-negara yang berhasil seperti Jepang dan Tiongkok jika kita lihat menggunakan pendekatan budaya pada pembelajaran matematika (Risky et al., 2022)

Seiring dengan perkembangan metode pembelajaran inovatif, penting juga untuk memperhatikan kekayaan budaya lokal sebagai sumber daya pembelajaran yang berharga. Budaya lokal adalah bagian penting dari identitas suatu daerah atau masyarakat. Di Indonesia, berbagai daerah memiliki budaya yang unik dan beragam. Salah satu budaya lokal yang kaya adalah Budaya Lampung. Budaya Lampung mencakup beragam aspek seperti adat istiadat, seni, musik, tarian, dan tradisi. Budaya ini memiliki potensi besar untuk menjadi konteks pembelajaran yang menarik dan bermakna dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan alasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan Model PACE dengan Budaya Lampung dalam pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) pada materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk siswa kelas VIII. Dengan mengintegrasikan model pembelajaran inovatif dengan kekayaan budaya lokal, diharapkan pembelajaran matematika dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa, serta membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, dalam konteks penggunaan teknologi informasi, E-LKPD menjadi pilihan yang cocok untuk mengintegrasikan Model PACE dengan Budaya Lampung. Penggunaan E-LKPD dapat memungkinkan akses yang lebih mudah bagi siswa dan guru, serta dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang diuraikan maka penelitian ini akan mengembangkan E-LKPD berbasis model PACE (*Project, Activity, Cooperatif Learning, Exercise*) terintegrasi budaya lampung pada materi Bangun Ruang Sisi datar Peserta didik kelas VIII MTS Raudlatul Munawwarah Jatirejo.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat pada peserta didik sebagai berikut:

1. Mata pelajaran matematika sering kali dianggap sulit, membosankan dan cenderung tidak disukai oleh peserta didik.
2. Strategi yang digunakan yaitu Strategi konvensional yang masih berpusat pada guru, dimana guru menjelaskan secara lisan semua materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik
3. Bahan ajar yang diberikan masih cenderung monoton yaitu berupa media cetak sehingga peserta didik kurang berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Peserta didik lebih sering mengetahui materi-materi umum tanpa adanya kandungan yang keterkaitan materi yang dipelajari dengan adanya integrasi dengan budaya sekitar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. E-LKPD matematika yang dikembangkan ini hanya berisi satu pokok bahasan yaitu materi Bangun ruang sisi datar yang diintegrasikan budaya lampung dengan berbasis model *PACE* yang terdiri dari 4 langkah pembelajaran yaitu (*Project, Activity, Cooperatif Learning, Exercise*)
2. Produk ini diuji cobakan di kelas VIII MTS Raudlatul Munawwarah Jatirejo.

3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan model *ADDIE*
4. Penguji kelayakan produk pada penelitian pengembangan ini memiliki pengalaman dan kompeten dalam bidang materi Bangun Ruang Sisi Datar, dan media pembelajaran
5. Uji kelayakan produk yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenarnya tidak ada paksaan dan pengaruh dari siapapun, serta bukan hasil rekayasa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Bagaimana kelayakan, dan keefektifan E-LKPD berbasis model PACE Terintegrasi budaya lampung pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-LKPD berbasis model PACE Terintegrasi budaya lampung pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII yang layak dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ada dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai tahapan dan proses pengembangan E-LKPD berbasis model PACE dalam kaitannya dengan

kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan kajian bagi penelitian serupa di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

E-LKPD berbasis model PACE dapat membantu peserta didik untuk mempelajari materi bangun ruang kelas VIII dengan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik

b. Bagi Pendidik

E-LKPD berbasis model PACE dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran terutama dalam meninjau kemampuan berpikir kritis peserta didik, serta menjadi inspirasi pendidik dalam mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah.

G. Asumsi Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini, beberapa asumsi sebagai dasar penelitian sebagai berikut.

1. Pengembangan E-LKPD ini didesain semenarik mungkin agar siswa semangat belajar matematika pada materi bangun ruang sisi datar balok dan Kubus.
2. Pengembangan E-LKPD ini dapat memudahkan siswa memahami materi materi bangun ruang sisi datar balok dan kubus dengan baik.

3. Pengembangan E-LKPD ini dapat memudahkan siswa belajar dimana saja dan kapan saja karena media berbentuk aplikasi elektronik berbasis Android yang terhubung internet.

H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran elektronik yakni E-LKPD berbasis model PACE terintegrasi Budaya Lampung kelas VIII. Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan.

1. LKPD berbentuk E-LKPD yang dapat diakses melalui media elektronik seperti gawai, dan komputer berbasis Android yang memiliki koneksi internet.
2. E-LKPD matematika ini terintegrasi Budaya Lampung E-LKPD ini memuat materi bidang datar SMP kelas VIII yakni balok dan kubus.
3. E-LKPD memuat petunjuk pemakaian, pendahuluan, peta konsep, lembar kerja, pendalaman materi, daftar pustaka dan tentang penulis.
4. E-LKPD berbasis model pembelajaran PACE.
5. E-LKPD menggunakan banyak warna dan gambar kontekstual.
6. Fokus penelitian pengembangan media ini ialah membuat pengembangan E LKPD berbasis budaya Lampung yang valid untuk pembelajaran matematika.