

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada Era Canggihnya teknologi saat ini peningkatan sumber daya manusia (SDM) sangat berperan penting, salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan adalah kegiatan manusia dengan terencana agar optimal guna peserta didik mampu mengembangkan kualitas manusia merupakan sebuah *point* penting tujuan pendidikan nasional (Putra dkk., 2021). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan utama bagi setiap bangsa dan negara untuk menciptakan serta menyiapkan sumber daya manusia yang handal, berkualitas dan bermutu demi suksesnya pembangunan. Selain itu, pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia (Daitin, 2017).

Pendidikan dapat diperoleh dimana saja dan kapan saja, hal tersebut merupakan dampak positif dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. Peran teknologi dalam pembelajaran sangat penting, karena teknologi pembelajaran merupakan cara sistematis untuk mendesain, mengadakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran menggunakan kombinasi sumber daya manusia dan bukan manusia untuk menciptakan pembelajaran yang efektif (Yaumi, 2018). Guru dan siswa dapat mengintegrasikan teknologi seperti *smartphone* dalam pembelajaran, baik itu pembelajaran daring maupun pembelajaran luring. Melalui *smartphone*, guru dapat menyajikan sumber belajar dalam format digital yang variatif.

Ada berbagai jenis sumber belajar, salah satunya adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). LKPD merupakan sumber belajar yang berbentuk lembaran-lembaran tugas, petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas, evaluasi pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Pawestri, 2020). Perangkat berupa LKPD ini, merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang sangat penting. Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa. Penyajian LKPD dapat dikembangkan dengan berbagai macam inovasi, salah satunya dengan memadukan dengan *Quick Response Code*, sehingga lebih mudah diakses oleh peserta didik.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Anak usia sekolah dasar sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Tahap berpikir masih belum formal, siswa kelas rendah pada sekolah dasar bukan tidak mungkin berpikirnya masih berada pada tahap pra konkret.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 064966 Medan menunjukkan bahwa ketersediaan LKPD matematika tergolong rendah, LKPD yang digunakan guru kelas IV diperoleh dari buku paket sehingga peserta didik tidak tertantang dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Hal ini disebabkan kegiatan pembelajaran dalam lembar kerja kurang bervariasi guru hanya mengarahkan untuk mengamati gambar lalu menjawab soal-soal yang ada. Tabel 1.1 menunjukkan data hasil belajar siswa kelas IV SDN 064966 Medan pada Materi Bangun Datar.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar LKPD Materi Bangun Datar Kelas IV
SDN 064966 Medan T.A 2021/2022**

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentasi
Matematika	<70	11	20	55 %
	70	3		15%
	>70	6		30%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah, hal tersebut dapat dilihat dari persentase siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 pada 30% dan persentase siswa yang mendapat nilai dibawah 70 sebesar 55% dan sebesar 15%, siswa mendapat nilai sama dengan KKM. Penggunaan LKPD matematika belum mampu mengoptimalkan potensi dan kreativitas siswa dalam menguasai konsep matematika. LKPD yang inovatif, informatif dan menarik juga ikut memberikan peran yang besar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), siswa akan menemukan pedoman terstruktur secara mandiri yang mempermudah pemahaman materi yang dipelajari. Selain itu, dengan adanya LKPD dapat meminimalkan peran guru sebagai seorang pengajar, dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi saat pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Pembelajaran yang diterapkan masih berpusat terhadap guru (*Teacher Centered Learning*), sehingga siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk menggali sendiri ilmu pengetahuan dan motivasi belajarnya. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* yang mana di dalamnya menggunakan LKPD sebagai perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar.. LKPD dengan

model *Problem Based Learning* diharapkan mampu meningkatkan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang aktif lebih ditekankan dalam pembelajaran yang terarah sehingga diperoleh berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik dan aktif. Penggunaan LKPD yang diintegrasikan dengan teknologi *Quick Response Code* dapat memperoleh lebih banyak informasi tentang materi yang dipelajari. *QR Code* merupakan salah satu teknologi yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran, oleh sebab itu guru dapat mengintegrasikan *QR Code* ke dalam bahan ajar cetak. Menurut Durak (2016, h. 54), "*Using QR Codes on printed materials like course books may enhance the attractive and elucidative aspects of printed materials*". Dengan *QR Code* yang tertera dalam bahan ajar, siswa dapat memperoleh informasi yang bersifat audiovisual. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini berjudul "**Pengembangan E-LKPD Berbasis QR-Code Melalui Model *Problem Based Learning* Pada Materi Bangun Datar di Kelas IV Sekolah Dasar**".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dalam mengerjakan LKPD yang hanya diperoleh dari buku cetak.
2. Minimnya pengetahuan guru dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik
3. Proses pembelajaran yang digunakan oleh guru monoton dan bersifat

Teacher Centered Learning, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.

1.3. Batasan Masalah

Melihat luasnya permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan di atas dan keterbatasan peneliti, maka masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan E-LKPD berbasis *QR Code* melalui model *Problem Based Learning* pada materi Bangun Datar di kelas IV SDN 064966 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Validitas E-LKPD materi bangun datar berbasis *QR Code* menggunakan model *Problem Based Learning* kelas IV SDN 064966 Medan?
2. Bagaimana Efektivitas E-LKPD materi bangun datar berbasis *QR Code* menggunakan model *Problem Based Learning* ?
3. Bagaimana Praktikalitas E-LKPD materi bangun datar berbasis *QR Code* menggunakan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 064966 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Melihat Validitas dari E-LKPD berbasis *QR Code* melalui model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 064966 Medan

2. Melihat Efektivitas E-LKPD berbasis QR Code melalui model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 064966 Medan.
3. Melihat Praktikalitas E-LKPD berbasis QR Code melalui model *Problem Based Learning* dalam penerapan terhadap siswa kelas IV di SDN 064966 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Sebagai sumber belajar tambahan untuk memahami materi pelajaran Matematika kelas IV Sekolah Dasar.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

2. Bagi Guru

- a. Tersedianya perangkat pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik matematika berbasis *QR Code* menggunakan model *Problem Based Learning*.
- b. Sebagai literatur untuk meringkas materi, memberi motivasi siswa, serta menjadi referensi dalam mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik matematika.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan menentukan Lembar Kerja Peserta Didik matematika yang efektif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang Lembar Kerja Peserta Didik matematika yang inovatif.