

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dari waktu ke waktu. Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik di tuntut untuk melakukan upaya-upaya pembaharuan terkait pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar adalah pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Kartini, dkk, 2020).

Sejak pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Melalui surat edaran tersebut pihak Kemendikbud memberikan instruksi pembelajaran jarak jauh dan menyarankan untuk belajar dari rumah masing-masing. Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa darurat Covid-19 adalah pembelajaran secara online. Pembelajaran online pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti telepon pintar, tablet, dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja (Firman dan Sari, 2020).

Pemaparan materi pada pembelajaran matematika di kelas kurang efisien dan efektif. Siswa cenderung menghindari pelajaran matematika karena dirasa sulit dan membutuhkan pemahaman yang lebih dalam menyelesaikan masalah. Contohnya di SMK Negeri 7 Medan, banyak siswa yang masih kurang memahami materi matematika yang diajarkan sehingga hal ini mempengaruhi nilai matematika mereka. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dengan guru matematika di SMK Negeri 7 Medan, hasil belajar matematika khususnya di kelas XI masih tergolong rendah dan sangat kurang dari standar yang diharapkan. Dari rata-rata hasil belajar matematika sebesar 54% siswa nilainya berada dibawah KKM yang mana standar KKM ini adalah 75. 46% lainnya siswa yang lulus KKM nilainya tidak terlalu tinggi. sehingga guru kerap kali melakukan remedial untuk memberikan nilai yang cukup bagi siswa. Berdasarkan

pemaparan diatas disimpulkan bahwa nilai siswadalam pemahaman pelajaran matematika masih sangat kurang dan jauh dari standar yang ditentukan sehingga nilai siswa menjadi turun dan tidak tuntas KKM.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Kurniawati dan Nita, 2018). Media dalam proses pembelajaran dapat berupa software dan hardware yang merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran mencapai efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran (Kartini, dkk, 2020).

Terdapat beberapa masalah pada pengembangan media pembelajaran yang menjadi salah satu bentuk perangkat yang digunakan di sekolah, yaitu pemanfaatan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi masih rendah, media pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekitar siswa belum maksimal, kurang menggunakan situasi kehidupan nyata serta belum membentuk suasana pembelajaran yang aktif. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, salah satunya melalui penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Manfaat LKPD adalah dapat membantu siswa belajar secara terarah dan dapat dijadikan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas. Pengalaman belajar siswa dapat diperoleh melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Melalui pembelajaran dengan LKPD keefektifan proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.

Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran merupakan hal yang sangat memungkinkan, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Edi dkk (2017: 46) dalam pemakaian smartphone sebagai media pengembangan membuat semua peserta dalam penelitian antusias dan sangat aktif dalam kegiatan yang dilakukan, berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung, para peserta menyatakan tertarik dan sangat merasakan perlu dengan adanya pelatihan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan melalui smartphone. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Syofian (2018) yang mengemukakan bahwa guru seharusnya mempunyai

kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran atau bahan ajar dan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar terkhusus media pembelajaran menggunakan smartpone. Bahan ajar tersebut juga harus memperhatikan karakteristik dan gaya belajar siswa. Gaya belajar itu sendiri ada cara atau metode yang lebih disukai siswa dalam memproses suatu informasi.

Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013, penulis mengharapkan guru dapat meningkatkan konsep e-learning dengan memanfaatkan atau mengembangkan media berbasis IT genggam dan bergerak (mobile) atau lebih dikenal dengan istilah mobile learning. Pada perangkat mobile ini memiliki fleksibilitas yang tinggi sehingga peserta didik dapat mengakses materi, informasi yang berkaitan dengan pembelajaran (Ragamui, Y, 2017)Vol 5(no 3).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berupalah satu jenis media bantu ajar. LKPD ialah perangkat dalam pembelajaran sebagai pelengkap ataupun sarana dalam mendukung pelaksanaan Rencana Pembelajaran. Lembar kerja peserta didik berupa lembar-lembar kertas dengan bermacam informasi atau juga soal (pertanyaan dijawab oleh siswa). Pengembangan LKPD dibuat itu atas dasar dari keterbutuhan lingkungan pendidikan yang ada. Pengembangan LKPD dilakukan dengan apa yang sekiranya siswa butuh.

Berdasarkan permasalahan dan beberapa penelitian sebelumnya yang sudah dipaparkan dimana media pembelajaran LKPD berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi Matriks, sehingga penulis tertarik untuk membuat sebuah proposal penelitian yang berjudul “ **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Android Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 7 Medan**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
2. Pelajaran matematika masih menjadi pelajaran yang menakutkan bagi siswa.
3. Kurangnya perangkat pembelajaran berbentuk teknologi yang diterima siswa selama pembelajaran online dilakukan.
4. Masih rendahnya penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis android yang dilakukan dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi dan karena keterbatasan waktu dan tenaga maka penelitian ini dibatasi pada materi Matriks di tingkatan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran menggunakan LKPD Berbasis android pada materi Matriks?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran menggunakan LKPD Berbasis android pada materi Matriks?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran menggunakan LKPD Berbasis android pada materi Matriks?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran LKPD berbasis android yang diterapkan pada pembelajaran.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan LKPD berbasis android pada materi Matriks lebih tinggi dari KKM.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai sumber informasi ilmiah untuk memperkaya pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran LKPD berbasis android. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini antara lain: (1) Bagi Guru, sebagai referensi bagi guru untuk menggunakan media yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa seperti media pembelajaran LKPD berbasis android; dan (2) Bagi Peneliti, sebagai suatu produk jadi dalam bentuk media pembelajaran dan bahan pegangan bagi mahasiswa untuk menerapkannya dimasa yang akan datang saat menjadi guru matematika.

1.7 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah :

1. LKPD berbasis android adalah salah satu bahan ajar yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran yang menggunakan *smartphone* sebagai media penyampainya. LKPD berbasis android ini digunakan untuk mempermudah pembelajaran karena dapat diakses oleh murid dimana saja.
2. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Sjukur, 2012).