

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai tujuan utama yaitu membentuk dan mengembangkan kecerdasan intelektual yang dilaksanakan secara terprogram dan sistematis. Dimana materi pendidikannya dilaksanakan secara sistematis, efektif dan efisien. Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan pada suatu bangsa. Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, serta memberi perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Mengacu pada undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional mendefinisikan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kondisi dan potensi yang dimiliki peserta didik. Oleh sebab itu, kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk menyesuaikan program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada pada peserta didik.<sup>1</sup>

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan strategi yang disusun untuk mencapai tujuan pendidikan. Disamping kurikulum, beberapa faktor diantaranya yang mendukung untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu lama peserta didik sekolah, pembelajaran aktif peserta didik berbasis

---

<sup>1</sup> Undang- Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm. 3

kompetensi, sumber belajar dan peran guru dalam pembelajaran sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan. Pada tahun 2013 telah diterapkan kurikulum baru yaitu sesuai dengan Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 pasal 1 kurikulum pada Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidayah yang telah dilaksanakan sejak tahun 2013/2014 menggunakan kurikulum 2013.<sup>2</sup>

Kurikulum 2013 menjadi penyempurna kurikulum sebelumnya yaitu KTSP 2006. Tujuan kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.<sup>3</sup>

Pendidikan yang baik akan menghasilkan lulusan yang baik pula. Kualitas pendidikan ditentukan oleh seberapa efektifnya pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Panduan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, menarik, dan efektif diperlukan untuk menyajikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Adapun komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu bahan ajar sebagai sumber belajar.

Lestari mendefinisikan bahan ajar sebagai seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai kompetensi. Bahan ajar adalah aspek yang penting dalam keberhasilan

---

<sup>2</sup>Kemendikbud, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36 Tahun 2018*, ( Jakarta: kemendikbud, 2018), hlm. 1

<sup>3</sup>*Ibid.*, hlm. 3

Dalam pembelajaran.<sup>4</sup> Bahan ajar yang dimaksudkan dapat berupa bahan ajar cetak seperti handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet dan wallchart.

Menurut Majid LKPD yaitu lembaran- lembaran yang berisi penjelasan materi dan tugas- tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD berisikan petunjuk bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran dan bertujuan untuk menuntun peserta didik aktif selama proses pembelajaran.<sup>5</sup> LKPD sebagai media pendamping guru untuk memudahkan pemberian tugas dapat berupa evaluasi pembelajaran, sedangkan bagi peserta didik LKPD bermanfaat sebagai panduan dalam proses kegiatan pembelajaran. Melalui LKPD aktivitas dan kreatifitas peserta didik dapat ditingkatkan dan penyampaian materi dapat dipermudah dengan menggunakan LKPD.

Salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting mulai dari pendidikan dasar, menengah pertama, dan menengah atas yaitu pelajaran Matematika. Oleh karena itu, Matematika wajib diajarkan di semua tingkat sekolah dasar SD/MI yang ada di Indonesia. Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif, ilmu tentang keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak terdefiniskan, ke unsur yang terdefiniskan dan akhirnya kedalil.<sup>6</sup> Oleh karena itu, Matematika membutuhkan penalaran dan penjelasan

---

<sup>4</sup> I. Lestari, *Pengembangan bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, (Padang: Akademia Permata, 2013), hlm. 2

<sup>5</sup> Abdul Majid, *Bahan Ajar Siswa*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 176

<sup>6</sup> Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekola Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 1

melalui simbol- simbol Matematika sehingga memberikan kebermaknaan dalam belajar.

Dengan adanya mata pelajaran Matematika di sekolah mampu membantu untuk mencapai tujuan pendidikan di Indonesia dalam mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia yang memiliki daya saing dan bersanding dengan lulusan luar. Namun pada kenyataannya, Matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit oleh sebagian peserta didik. Bahkan Matematika cenderung dihindari oleh peserta didik.

Dalam Matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipahami peserta didik harus segera diberikan penguatan, agar melekat dalam pikiran dan tindakan peserta didik dalam kehidupan sehari- hari. Maka, diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian yang tidak hanya hafalan atau mengingat, karena menghafal akan mudah dilupakan oleh peserta didik jika tidak dipelajari secara berulang.<sup>7</sup> Maka, guru harus dapat mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan kurikulum dan tingkat perkembangan peserta didik yang sesuai.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh pada tanggal 18 Februari 2020 di SDN 14 Tungkal Ilir Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan khususnya pada pelajaran Matematika peserta didik kelas IV SD masih mengalami beberapa kendala diantaranya 1) minat peserta didik dalam belajar Matematika masih rendah karena peserta didik beranggapan bahwa pelajaran Matematika sulit. 2) bahan ajar yang digunakan di sekolah kurang memadai

---

<sup>7</sup> Esti Yuli, *Pembelajaran Matematika MI*, (Surabaya: LAPIS-PGMI, 2009), hlm.1,8

karena masih menggunakan buku tematik, buku Matematika kurikulum 2013 dan buku KTSP 2006 sebagai pendamping buku tematik. 3) guru belum mengembangkan bahan ajar.

Mata pelajaran Matematika menjadi kurang disenangi oleh peserta didik karena dianggap sulit dan rumit. Jika dikaji dalam kurikulum 2013, proses kegiatan pembelajaran tidak harus berpusat pada guru, melainkan peserta didik harus bisa lebih aktif, oleh karena itu materi yang dipelajari harus dapat disajikan dalam bahan ajar yang dapat menarik minat belajar peserta didik dan menantang sehingga peserta didik dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh Karena itu, pada kegiatan pembelajaran guru harus memiliki kemampuan untuk merancang, membuat, dan mengembangkan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran kreatif dan inovatif agar pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika dapat meningkat. Cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang membuat peserta didik aktif memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan pengetahuan yang telah didapatkan.

Dalam pengembangan LKPD harus menggunakan pendekatan yang efektif dan efisien serta dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam mata pelajaran Matematika. Pengembangan LKPD pada mata pelajaran Matematika menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan Sabere tahun 2017 mengenai

upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV menggunakan media gambar memperoleh hasil motivasi peserta didik meningkat setelah menggunakan media gambar. Meningkatnya motivasi belajar dilihat dari keaktifan peserta didik, pada saat guru menjelaskan materi dan menggunakan media gambar.<sup>8</sup>

Dengan menggunakan basis cerita bergambar atau komik, LKPD yang dikembangkan akan menjadi pilihan yang sesuai bagi peserta didik dan pengajar untuk lebih mudah memahami dan mendalami materi karena LKPD yang dikembangkan berbeda dengan LKPD yang sudah ada baik dari segi penyajian materi dan soal yang terdapat dalam buku. Selain itu juga, guru akan lebih mudah menyampaikan materi tentang konsep Matematika kepada peserta didik. Oleh karena itu, salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik belajar Matematika adalah mengembangkan LKPD berbasis cerita bergambar.

Berdasarkan seluruh uraian diatas, maka perlu melakukan pengembangan bahan ajar sebagai solusi alternatif memecahkan masalah pada peserta didik melalui penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis cerita bergambar pada pelajaran Matematika kelas IV SD/ MI”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang muncul dari pokok masalah. berdasarkan latar belakang terdapat beberapa permasalahan yaitu:

---

<sup>8</sup>Kurniawan Sabere, "Upaya meingkatkan Motivasi belajar Siswa Menggunakan Media Gambar", Jurnal *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 1*, (Yogyakarta: SDN Kraton, 2017), hlm. 61

1. Kurangnya bahan ajar yang diperlukan oleh pendidik.
2. Bahan ajar yang digunakan pengajar masih bersifat umum dan kurang inovatif.
3. Diperlukan pengembangan bahan ajar berupa LKPD pembelajaran yang dirancang secara khusus dengan menggunakan basis cerita bergambar.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada 16- 17 November 2020 di SDN 14 Tungkal Ilir Kabupaten Banyuasin.
2. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengembangkan LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika kelas IV.
3. Pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar dalam penelitian ini dibatasi sampai pada kelayakan LKPD yang meliputi valid dan praktis dari segi materi, bahasa, dan desain.
4. Materi yang akan dibahas terbatas pada materi pecahan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata pelajaran Matematika Kelas IV SD/ MI untuk membentuk peserta didik yang memiliki kompetensi di bidang afektif, kognitif, dan psikomotorik dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata pelajaran Matematika Kelas IV SD/ MI yang valid?
2. Bagaimana pengembangan LKPD Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata pelajaran Matematika Kelas IV SD/ MI yang praktis ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Menghasilkan produk LKPD Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata pelajaran Matematika Kelas IV SD/ MI berupa validasi.
2. Menghasilkan produk LKPD Berbasis Cerita Bergambar Pada Mata pelajaran Matematika Kelas IV SD/ MI yang praktis.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dikembangkannya LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar yang bermanfaat dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV SD/MI.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Manfaat Bagi Peserta Didik**

- 1) Peserta lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.



- 2) Membantu peserta didik agar mampu belajar secara mandiri, aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui LKPD berbasis cerita bergambar.
  - 3) Peserta didik dapat memahami pelajaran Matematikadengan baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam pelajaran Matematika.
- b. Manfaat Bagi Guru
- a) Sebagai bahan ajar pendamping guru yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi pecahan pada pelajaran Matematika dikelas IV SD/MI.
  - b) Memberikan alternatif LKPD menggunakan basis cerita bergambar, serta mendorong untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan LKPD.
- c. Manfaat Bagi Sekolah
- Dapat memberikan masukan untuk sekolah tentang pengembangan LKPD dengan pembelajaran yang tepat, sehingga dapat memudahkan guru memberikan materi sesuai dengan kemampuan peserta didik.
- d. Manfaat Bagi Peneliti Lain
- Dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar penelitian berikutnya.

## **G. Tinjauan Kepustakaan**

Tinjauan pustaka adalah proses kegiatan menelaah dan membaca bahan-bahan pustaka seperti buku- buku atau dokumen- dokumen, mempelajari dan

menilai prosedur dari hasil penelitian sejenis yang pernah dilakukan orang lain, serta mempelajari laporan- laporan hasil observasi dan hasil survei tentang masalah yang akan diteliti.<sup>9</sup>

Pada tinjauan pustaka penelitian terdahulu digunakan untuk dapat melihat kesamaan, perbedaan, dan keterhubungan dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya agar terhindar dari duplikasi penelitian.<sup>10</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggali dan memahami beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan referensi dan menambah wawasan tentang skripsi dan jurnal pengembangan yang terkait dengan skripsi penulis. Namun, masih sulit untuk menemukan bahan ajar yang terkait dengan pengembangan LKPD berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD/ MI. Sebagai bahan pertimbangan atas judul yang penulis ajukan maka dalam kajian pustaka ini, penulis akan memaparkan referensi yang mendukung serta menyebutkan perbedaan serta persamaannya sebagai berikut.

**1.1 Tabel Penelitian Terdahulu**

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Skripsi yang ditulis oleh Fajar Kusuma Pertiwi (2018) mahasiswi Universitas	Dari hasil penegembangan LKS yang dilakukannya dapat meningkatkan	Mengembangkan LKS/ LKPD berbasis gambar.	Penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis cerita bergambar Pengembang an LKPD di

<sup>9</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Prenada Group, 2015), hlm. 205

<sup>10</sup> *Ibid.*, Hlm. 206

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Perabadian Bumi Ayu yang berjudul: “Pengembangan LKS Berbasis Gambar untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar”	hasil belajar siswa kelas II terbukti dengan perbedaan rata-rata (uji t) sebesar 0,000		kelas IV SD/MI
2.	Jurnal yang ditulis oleh Aziz Bayu Prasetya, Dkk (2018) mahasiswa Universitas Pekalongan yang berjudul: “LKS Cerita Bergambar Berbasis Etnomatematika Materi SPLTV Sebagai Inovasi	Dari hasil pengembangan yang mereka lakukan menunjukkan bahwa LKS dengan cerita bergambar berbasis etnomatematika materi SPLTV menjadi bahan ajar yang dapat memotivasi	Mengembangkan LKS berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Matematika	Pengembangan LKPD di kelas IV SD/MI Pada penelitian ini membahas materi tentang pecahan

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Bahan Ajar Matematika”	siswa dalam mempelajari SPLTV dan dapat mengenalkan budaya kota Pekalongan yaitu batik.		
3.	Skripsi yang ditulis oleh Achmad Ridwan (2013) mahasiswa Universitas Jember yang berjudul: Pengembangan LKS Gerak Lurus Berbasis Gambar Proses untuk Pembelajaran	Hasil Pengembangan LKS yang dilakukan menunjukkan kelayakan isi LKS gerak lurus berbasis gambar proses termasuk cukup sehingga pemahaman konsep siswa juga cukup baik dan LKS ini	Mengembangkan LKS berbasis gambar	Pengembangan LKPD di kelas IV SD/MI Pengembangan LKPD menggunakan basis cerita bergambar Penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Fisika di SMA	dinyatakan valid sebagai media pembelajaran.		
4.	Jurnal yang ditulis oleh Devi Lara Suci, Dkk, yang berjudul: "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Berbasis Gambar Materi Getaran dan Gelombang".	Dari hasil pengembangan LKS yang mereka lakukan untuk uji kelayakan oleh dosen ahlimemperoleh persentase 86,5% dengan kriteria sangat layak. Uji kelayakan oleh guru bidang studi diperoleh persentase 94% dengan kriteria sangat layak dan berdasarkan uji	Mengembangkan LKS berbasis gambar	Penelitian LKPD di kelas IV SD/MI Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Matematika

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		<p>kelayakan LKS berbasis gambar untuk uji siswa diperoleh persentase kelayakan 96,71% dengan kriteria sangat layak</p>		
5.	<p>Skripsi yang ditulis oleh Vera Kumala Sari (2015) mahasiswi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim yang berjudul: “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita</p>	<p>Dari hasil pengembangan bahan ajar yang dilakukannya bahan ajar yang dikembangkan sangatlah menarik dan membantu peserta didik dalam belajar. Hal ini terbukti dengan adanya</p>	<p>menggunakan basis cerita bergambar</p>	<p>Penelitian LKPD di kelas IV SD/MI Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Matematika</p>

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Subtema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang	nilai angket siswa dengan persentase 80,9% Bahan ajar berbasis cerita bergambar terbukti mempunyai peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa kelas I di SDN Gemukwatu IV Ngoro Jombang.		