

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar (pembelajaran) merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum pada suatu lembaga pendidikan yang memiliki tujuan tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan itu sendiri pada dasarnya menuntun peserta didik menuju perubahan tingkah laku yang lebih intelektual (Sudjana, 2015:1). Pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan melakukan pembaharuan dan inovasi dalam bidang pendidikan yakni adanya kurikulum 2013. Menurut Kunandar (dalam Zulkarnain, 2014:2) mengatakan bahwa Kurikulum 2013 dikembangkan dengan pola pikir sebagai berikut; (1) pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik, yang dimaksud ialah guru tidak harus selalu menerangkan pelajaran didepan kelas setiap kali ada pertemuan tatap muka, namun lebih diutamakan peran peserta didik didalam sebuah pembelajaran; (2) pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif, interaktif disini ialah tentang bagaimana peserta didik bisa merasa senang dengan apa yang sedang dipelajari; (3) pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran jejaring, maksudnya adalah peserta didik dapat menimba ilmu melalui internet; (4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif; (5) pola pembelajaran sendiri menjadi belajar kelompok; (6) pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia.

Pelaksanaan Kurikulum 2013 ini sudah diterapkan juga di SMP Negeri 1 Tanggul dimana merupakan salah satu sekolah yang terletak di Kabupaten Jember tepatnya di jalan Sidomulyo no.26 Tanggul Kulon Kecamatan Tanggul. Di SMP Negeri 1 Tanggul khususnya kelas VIIA sendiri masih banyak peserta didik yang mengeluhkan bahwa mata pelajaran utamanya matematika masih menjadi mata pelajaran yang susah dipahami, selain susah di pahami matematika juga dianggap mata pelajaran yang membosankan untuk dipelajari, selain itu peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran karena guru masih banyak menjelaskan di depan kelas, sehingga kurang mendorong peserta didik untuk belajar mandiri.

Dalam hal ini perlu adanya inovasi dalam pembelajaran matematika agar matematika yang disampaikan pada peserta didik lebih menyenangkan dan mudah dipahami, selain mudah dipahami bisa membantu peserta didik belajar dengan mandiri namun tetap pada pengawasan guru. Inovasi yang dimaksud adalah dengan menggabungkan pembelajaran matematika dengan penggunaan media pengajaran. Penggunaan media pengajaran ini sesuai dengan tuntutan kurikulum yang ada dimana pembelajaran yang ada harus interaktif dengan memanfaatkan multimedia sedangkan di SMP Negeri 1 Tanggul sendiri dalam pembelajarannya masih kurang dalam penggunaan media pengajaran terlebih untuk mata pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Tanggul khususnya pada mata pelajaran matematika pada sub pokok bahasan hubungan antar sudut peserta didik merasa kesulitan ketika penyampaian sudut hanya ditampilkan dalam buku ajar saja dimana ilustrasi gambarnya tidak mampu diubah-ubah.

Penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan harus sesuai dengan kebutuhan yang tertera di atas, media yang digunakan harus bisa menampilkan ilustrasi sudut dengan baik dengan ukuran yang bisa diubah ubah sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran tentunya sangat beragam namun peneliti menggunakan media pembelajaran dengan bantuan *software* geogebra. Alasan peneliti memilih *software* geogebra karena geogebra merupakan *software* geometri *interaktif*, menurut Saputro (2015:1) geogebra juga bisa digunakan untuk meningkatkan minat peserta didik untuk mengenal matematika lebih dekat melalui cara mengubah sudut. Mengubah sudut yang dimaksud adalah peserta didik dapat dengan mudah mengubah ukuran-ukuran sudut yang diinginkan tanpa harus mengukur besar sudutnya karna geogebra secara otomatis akan menunjukkan besar sudut pada saat itu juga. Menurut Saputro geogebra juga dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran *interaktif*.

Pembelajaran yang *interaktif* tentunya tak luput dari interaksi peserta didik dengan media yang digunakan. Media yang sering dipakai berinteraksi oleh peserta didik umumnya berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD yang digunakan oleh peserta didik di SMP Negeri 1 Tanggul masih berupa lembaran-lembaran kertas yang membuat peserta didik kurang bisa memahami tentang materi utamanya dalam materi hubungan antar sudut. Oleh karena itu peneliti ingin membuat LKPD *online* yang di dalamnya memuat materi hubungan antar sudut dengan ilustrasi sudut yang bisa dengan mudah diubah-ubah oleh peserta didik. LKPD *online* berbantuan *software* geogebra dipilih karena memiliki fitur pengukuran geometri untuk materi hubungan antar sudut.

LKPD *online* berbantuan *software* geogebra tentunya juga harus bisa memudahkan peserta didik dalam belajar materi hubungan sudut, sehingga peneliti menambahkan *Mathmagic* didalamnya. *Mathmagic* yang digunakan merupakan langkah-langkah atau cara mudah dalam membelajarkan matematika. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Mathmagic* Berbantuan Geogebra Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tanggul”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses Pengembangan LKPD *Mathmagic* Berbantuan Geogebra Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tanggul.
2. Untuk mengetahui hasil Pengembangan LKPD *Mathmagic* Berbantuan Geogebra Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VIIA SMP Negeri 1 Tanggul.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan *geogebra*. LKPD tersebut berisi tentang :

1. Halaman sampul LKPD terdapat kalimat pembuka yang ditujukan untuk peserta didik agar mengetahui bahwa yang akan dipelajari adalah LKPD *Mathmagic* yang mempelajari tentang Hubungan antar Sudut.
2. Di halaman LKPD selanjutnya memuat petunjuk penggunaan LKPD, materi, contoh soal beserta latihan soal untuk peserta didik.
3. Di dalam LKPD terdapat materi yang dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik dengan adanya ilustrasi gambar sudut yang dapat diubah-ubah oleh peserta didik
4. Dilengkapi dengan contoh soal yang berisikan cara-cara mudah dalam belajar matematika dengan disertakan petunjuk kecil untuk menyelesaikan soal dengan mudah.
5. Diakhir LKPD dilengkapi dengan latihan soal untuk siswa agar siswa dapat berlatih mengerjakan soal menggunakan *mathmagic* yang tersedia pada contoh soal.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan ilmu dan sebagai sarana dalam menuangkan ide secara ilmiah serta memperoleh pengalaman dalam penelitian.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk guru, peserta didik, sekolah dan peneliti.

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan, membantu memahami dan menyelesaikan soal matematika.
- b. Bagi guru, memberikan masukan yang bermanfaat bagi guru untuk menentukan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.
- c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah khususnya pembelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti agar memiliki peran dalam pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan belajar.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Peneliti berasumsi bahwa keberhasilan pembelajaran dapat dicapai dalam kondisi lingkungan belajar yang kondusif, dan dalam pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru dalam menciptakan situasi kondusif dan mewujudkan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar (Arsyad 2017: 4).

Sedangkan dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini peneliti mengalami beberapa keterbatasan diantaranya adalah

1. Kemampuan peneliti dalam mengembangkan LKPD masih terbatas.
2. Pengembangan hanya dilakukan oleh satu orang peneliti saja sehingga dalam pelaksanaan uji coba hanya terbatas pada lingkup peneliti.
3. *Geogebra* tidak dapat memuat gambar berformat *gif*.

1.6 Definisi Operasional

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang merupakan salah satu sarana untuk mempermudah dan membantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dan guru yang kemudian digabungkan dengan penggunaan *mathmagic*.
2. *Mathmagic* adalah cara cepat yang dapat digunakan siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam mengerjakan soal utamanya hubungan antar sudut. Sebab dalam *mathmagic* yang disajikan dikemas secara menarik dan tidak terlalu banyak tulisan, namun juga menyajikan gambar/ ilustrasi sudut yang memudahkan siswa memahami materi.
3. LKPD *mathmagic* digunakanlah *geogebra* sebagai media pembelajarannya. *Geogebra* adalah *software* geometri interaktif yang didalamnya terdapat berbagai objek dasar geometri antara lain titik, vektor, segmen, polygon, garis lurus, dan fungsi.
4. Hubungan Antar Sudut merupakan salah satu materi matematika yang termuat dalam pokok bahasan Garis dan Sudut.