

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Dimasa pemulihan akibat pandemi Covid19 sistem pendidikan di Indonesia mulai bangkit dan mulai berkembang ke ranah yang lebih baik. Dibalik semua itu, ada sebuah paradigma baru yang berkembang di masyarakat saat ini bahwa proses belajar dimasa pemulihan ini identik dengan mengumpulkan tugas saja atau dapat diartikan sebagai buku dan menulis saja, dalam hal ini secara tidak langsung telah mematikan kreatifitas tenaga pendidik kita (guru) selama ini untuk mengeksplorasi sistem pembelajaran yang dinamis dan efektif dimasa pandemi ini. Dari hal itu, banyak sekali keluhan yang disampaikan berbagai pihak bahwa sistem pembelajaran di sekolah khususnya Madrasah Tsanawiyah (MTs) dalam kelas adalah sistem pembelajaran yang terlalu membosankan dan monoton. Salah satu penyebab kurangnya kiat guru untuk membangun sebuah hubungan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar adalah kurangnya pengetahuan guru tentang pengembangan dan kegunaan bahan ajar alternatif.

Bahan ajar merupakan hal yang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa (Syafmen & Wati, 2021). Bahan ajar merupakan sarana kelengkapan keperluan dalam menjalankan sebuah kegiatan atau aktivitas belajar mengajar di sekolah yang menjadi sumber belajar. Media sumber belajar adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat (Nugrawiyati, 2018). Sesuatu yang tidak dapat disampaikan itu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Sehingga alat bantu dapat melahirkan umpan balik yang lebih baik kepada siswa. Dengan menggunakan alat bantu bahan ajar yang mudah diterima, guru dapat merangsang motivasi belajar siswa.

Perkembangan bahan ajar dalam pendidikan sesuai dengan perubahan zaman semakin maju dan modern, semestinya pula dibarengi dengan pengadaan dan penemuan bahan ajar yang modern dan dapat diterapkan pada pembelajaran.

Sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Hal itu, menuntut guru untuk terus berkembang dan berinovasi dalam bahan ajar, senantiasa mencari terobosan mengadakan bahan ajar yang belum ada menjadi ada sehingga siswa mudah menerima pelajaran. Jika siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan lebih giat dan lebih maju (Nurmadiyah N, 2016). Dalam hal ini siswa membutuhkan penunjang dalam proses pembelajarannya seperti LKPD.

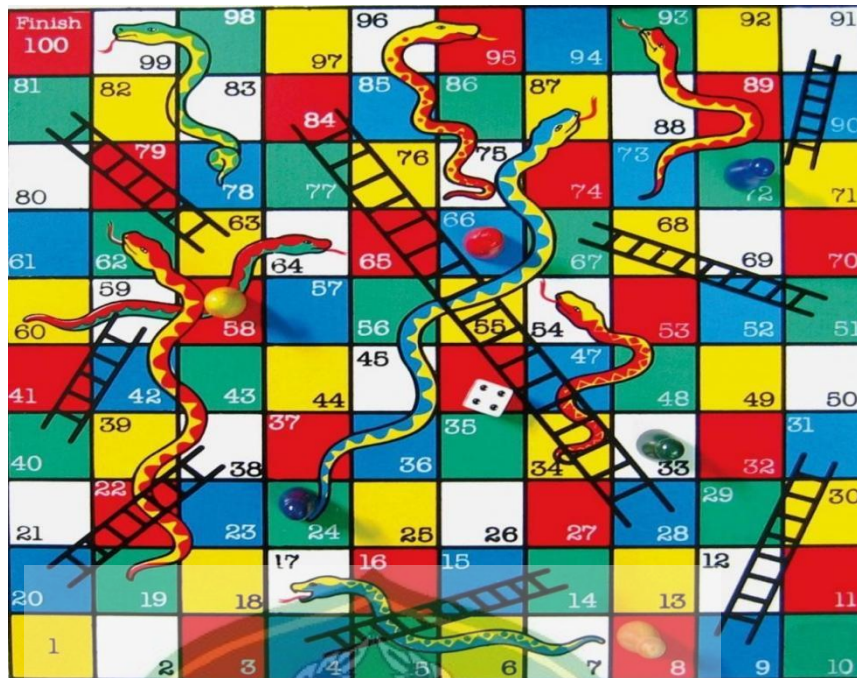
LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan salah satu sumber belajar dan bahan ajar yang berperan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. LKPD maupun LKS dapat digunakan untuk meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Septian, Irianto, & Andriani, 2019). LKPD sebagai bahan ajar juga banyak mengalami perkembangan mengikuti perkembangan zaman, sehingga guru harus mampu bukan hanya saja menyampaikan pelajaran dengan baik dan semenarik mungkin, namun bisa mengembangkan LKPD yang menarik agar peserta didik senang dan suasana dalam mempelajari pelajaran menjadi lebih aktif dan bersemangat, khususnya pelajaran matematika.

Dimasa pemulihan sekarang akibat terdampaknya virus covid19 yang telah meluas ke Indonesia selama kurang lebih 2 tahun , yang berdampak sangat besar pada dunia pendidikan saat ini, banyak sekali guru diluar sana berlomba-lomba untuk menciptakan suasana belajar yang asik, nyaman dan menyenangkan. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran LKPD yang efektif, menarik dan menyenangkan supaya peserta didik termotivasi untuk selalu semangat belajar dimanapun dan kapanpun.

Dalam hal ini, guru dituntut untuk sabar dan kreatif dalam mengembangkan dan menyampaikan materi pelajaran khususnya pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat ditakuti oleh sebagian guru, siswa bahkan masyarakat. Melihat dari cara pengerjaannya yang harus sistematis dan butuh banyak mendalami konsep serta soal-soal matematika, dan pembelajaran matematika ini biasanya tidak hanya menggunakan satu cara tapi bisa dengan cara yang lain. Oleh karena itu matematika tidak hanya

bisa cuman dipandang, namun harus dipahami apalagi ditambah dengan pembelajaran daring yang membuat siswa menjadi bosan dan lebih suka mengeluh tentang pelajaran. Peserta didik harus bisa bangkit dan semangat dalam belajar dengan dibutuhkan suatu media yang bisa membantu peserta didik dalam belajar dikelas dengan nyaman dan menyenangkan. Dengan perkembangan bahan ajar saat ini dapat dibuat bahan ajar cetak yang membantu siswa belajar di kelas. Salah satu bahan ajar cetak yang dapat dijadikan pembelajaran dan dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu pengajar bidang studi matematika di MTs Miftahul Muta'allimin, tampilan LKPD yang digunakan kurang menarik karena hanya menyajikan soal-soal, sehingga saat pembelajaran berlangsung membuat peserta didik secara efektif mudah bosan dengan sistem pembelajaran apalagi sebelumnya belajar melalui daring, serta kurang termotivasi untuk belajar menggunakan bahan ajar LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang diberikan oleh pendidik. Pernyataan ini didukung dengan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti terhadap siswa kelas VIII di MTs Miftahul Muta'allimin mengenai motivasi belajar siswa terhadap penggunaan LKPD yang diberikan guru dengan melihat cara siswa mengerjakan tugas menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa. Karena hal itu guru dituntut bisa mendesain LKPD yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain yang akan dibuat peneliti adalah LKPD Matematika berbasis permainan ular tangga.



Gambar I.1
Permainan Ular Tangga

Permainan Ular Tangga merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang banyak diminati (Hadjarati, Dai, & Haryanto, 2021). Permainan ini adalah jenis permainan kelompok dan tidak dapat digunakan secara individu oleh banyak orang. Dari segi psikologis, ular tangga terbukti meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan kehidupan sosial. Berbeda dengan *media-based games*, dimana *personal play* menjadi fokus utama, anak-anak benar-benar fokus berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, *video game* dan *play station*. Psikolog mengatakan bahwa permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dari pada permainan media elektronik (Putra & PF, 2018).

Memfaatkan budaya lokal untuk pembelajaran inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang benar-benar bermakna (Syafmen & Wati, 2021). Oleh karena itu, dengan memasukkan konteks budaya, pembelajaran penting dapat diberikan dan diciptakan dalam setiap konteks kegiatan yang dilakukan, dengan tujuan dapat digunakan sebagai media atau sumber pembelajaran matematika yang relevan. Hamalik berpendapat bahwa penggunaan bahan ajar dalam proses pendidikan dan pembelajaran dapat merangsang keinginan dan minat baru,

menimbulkan motivasi dan rangsangan bagi kegiatan belajar, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa (Arsyad, 2016).

Dari ungkapan Hamarik dalam Azhar Arsyad dapat dikatakan bahwa desain bahan ajar yang sangat baik dapat memotivasi siswa untuk belajar dan merangsang kegiatan belajar mereka menjadi lebih aktif dan energik. Motivasi adalah jumlah dorongan, keinginan, kebutuhan, dan kekuatan serupa yang mendorong tindakan. Motivasi juga dapat menghasilkan faktor-faktor tertentu dalam suatu organisme yang menghasilkan, mengendalikan, memelihara, dan mengarahkan perilaku menuju suatu tujuan. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi dengan tujuan tertentu (Amrullah, 2021).

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi, motivasi belajar siswa dapat timbul karena 2 faktor *intrinsik* dan *ekstrinsik*, faktor *intrinsik* berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita, sedangkan faktor *ekstrinsik* adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik (Syafmen & Wati, 2021). Namun dari kedua faktor tersebut harus saling diingat bahwa faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat.

Berdasarkan hasil observasi dengan salah satu guru mata pelajaran matematika kelas VIII di MTs Miftahul Muta'allimin diketahui bahwa motivasi belajar siswa rendah. Hal ini ditandai dengan perhatian siswa yang tidak fokus pada pelajaran dikelas, ketika guru menjelaskan pelajaran hanya beberapa siswa yang memperhatikan. Siswa lebih memperhatikan temannya dan sibuk dengan aktivitasnya. Siswa juga mudah mengeluh ketika memberikan tugas yang dirasa sulit oleh guru, meskipun siswa tidak berusaha untuk menyelesaikan tugas tersebut. Salah satu alasan siswa kurang termotivasi untuk belajar adalah guru tidak menggunakan materi yang lebih menarik dan khusus. Ketika guru memahami keadaan psikologis siswanya, mereka akan merancang bahan ajar yang dapat memotivasi mereka untuk belajar (Nuniati, Prasetyo, & Jufriansyah, 2021). Karena guru dapat merancang materi yang tepat, siswa menjadi lebih antusias dan dapat

fokus pada kegiatan belajar mereka. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dalam kaitannya dengan pembelajaran yang dicapai. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI POLA BILANGAN”.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa masih rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Siswa banyak yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani.
3. Siswa masih belum memahami dengan penuh materi yang disampaikan oleh guru.
4. Beberapa guru belum memanfaatkan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak pada mata pelajaran tertentu.

1. 3. Batasan Penelitian

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dengan ruang lingkup permasalahan yang ada pada penelitian ini, maka penulis membatasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian, batasan masalah yaitu :

1. Bahan ajar yang akan dikembangkan adalah LKPD berbasis permainan ular tangga.
2. Pembuatan dan penyusunan bahan ajar LKPD Matematika berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. LKPD pada pokok bahasan mengenal pola bilangan kelas VIII MTs Semester 1.

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka pokok permasalahan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan LKPD matematika berbasis permainan ular tangga untuk memotivasi belajar siswa ?
2. Bagaimana kevalidan LKPD matematika berbasis permainan ular tangga untuk memotivasi belajar siswa ?
3. Bagaimana kepraktisan LKPD matematika berbasis permainan ular tangga untuk memotivasi belajar siswa?
4. Bagaimana keefektifan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika saat menggunakan LKPD matematika berbasis permainan ular tangga ?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan bahan ajar LKPD matematika berbasis permainan ular tangga untuk memotivasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui kevalidan LKPD matematika berbasis permainan ular tangga untuk memotivasi belajar siswa.
3. Untuk mengetahui kepraktisan LKPD matematika berbasis permainan ular tangga untuk memotivasi belajar siswa.
4. Untuk mengetahui keefektifan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika saat menggunakan LKPD matematika Berbasis Permainan ular tangga.

1. 6. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Miftahul Muta'allimin memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi setiap peneliti, jika

penelitiannya mengenai bahan ajar yaitu LKPD pada mata pelajaran matematika berbasis permainan ular tangga di jenjang Menengah Pertama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian hari ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih menarik motivasi belajarnya supaya pembelajaran lebih bermakna karena pembelajaran matematika dengan LKPD berbasis permainan ular tangga.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penggunaan bahan ajar LKPD berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika yang dianggap dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

c. Bagi Sekolah

Mendukung penggunaan bahan ajar sebagai bahan masukan untuk memotivasi belajar siswa dan sebagai pencapaian visi sekolah.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan memberikan informasi baru mengenai bahan ajar LKPD Matematika berbasis permainan ular tangga pada mata pelajaran matematika.

