

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

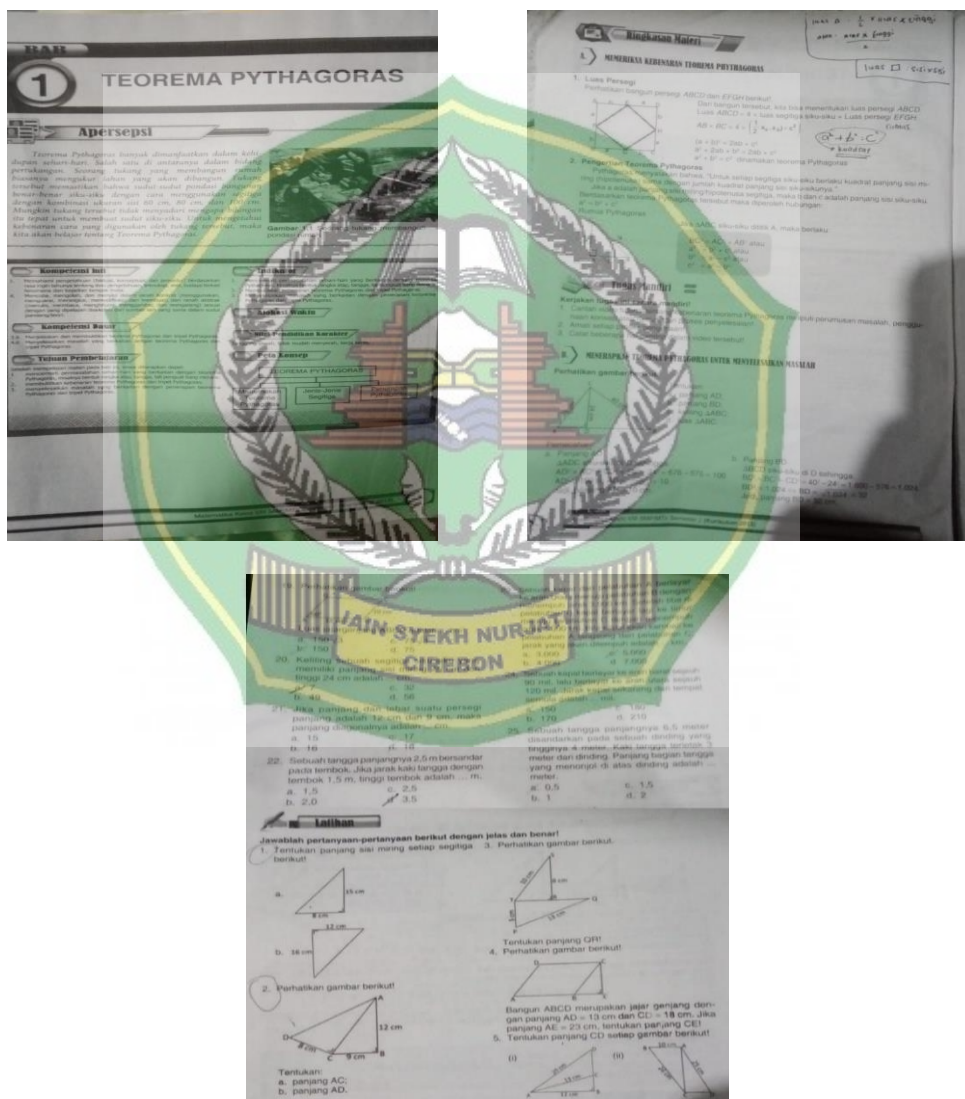
### **1. 1. Latar Belakang**

Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi ringkasan materi dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, yang mengacu pada kompetensi dasar yang ingin di capai (Dachi & Perdana, 2021). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memiliki peranan penting bagi guru untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran (Kristyowati, 2018). Sejalan dengan Puspita dan Dewi (2021) penggunaan LKPD dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, menjadi lebih menyenangkan, pembelajaran menjadi interaktif, dan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih, termotivasi, dan mandiri. Selain itu, LKPD juga dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok (Fannie & Rohati, 2014).

LKPD yang berkualitas menurut Asmaranti, Pratama, dan Wisniarti (2018) harus memuat unsur-unsur yang menjadi pondasi penting dalam proses pembelajaran. Pertama, judul yang jelas dan menggambarkan isi LKPD merupakan hal yang sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami tujuan pembelajaran. Selain itu, petunjuk belajar yang mudah dipahami akan mempermudah siswa dalam melaksanakan tugas-tugas pembelajaran. Kompetensi dasar atau materi pokok yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku juga harus ada dalam LKPD untuk memastikan keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Informasi pendukung seperti gambar, ilustrasi, tabel, atau grafik memberikan dukungan visual yang memperjelas materi. Tugas-tugas atau langkah kerja yang sesuai dengan kompetensi dasar harus dirancang sedemikian rupa agar menarik bagi siswa. Terakhir, penilaian berupa tes, kuis, atau penugasan.

LKPD yang dikembangkan oleh Rozali, Suyanti, dan Dewi (2024) mencakup unsur-unsur judul, kompetensi Inti, kompetensi dasar, indikator

pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kegiatan kerja seperti tugas-tugas. Petunjuk belajar dalam LKPD tidak dicantumkan, padahal petunjuk belajar merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Kemudian ketika peneliti melakukan kunjungan ke MTs Salafiyah Kota Cirebon, terlihat bahwa banyak pendidik hanya mengandalkan LKPD yang sudah ada di sekolah, yang seringkali berisi materi dan soal-soal latihan tanpa memperhatikan unsur-unsur LKPD dan elemen desain yang menarik. Berdasarkan kunjungan ke MTs Salafiyah Kota Cirebon, didapati LKPD pada pelajaran matematika yang digunakan disekolah tersebut, disajikan dalam bentuk gambar berikut:



Gambar I.1  
LKPD Matematika di MTs Salafiyah Kota Cirebon

Pada tampilan bab, LKPD menyajikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan peta konsep. Kemudian didalam LKPD terdapat materi dan latihan soal. Namun latihan soal pada LKPD tersebut hanya memuat soal pilihan ganda dan uraian. Serta LKPD tersebut dominan menggunakan warna hitam putih. Berdasarkan ketiga gambar dapat dilihat bahwa unsur-unsur penting yang harus ada pada LKPD belum lengkap dan desain LKPD kurang menarik bagi siswa, sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa MTs Salafiyah Kota Cirebon dalam belajar matematika.

Melihat fakta yang sudah ada, maka peneliti ingin mengembangkan LKPD yang berbeda, yaitu LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan minat siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang berbentuk permainan yang memungkinkan terjadinya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa menarik siswa untuk lebih aktif (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022). Kemudian jika LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *TGT* disusun dengan baik, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Slameto dalam (Alfazani & Khoirunisa A, 2021) minat merupakan rasa suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau kegiatan, tanpa ada yang menyuruh. Adanya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan suatu aktivitas dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat, dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari (Sirait, 2016). Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu, penggunaan LKPD dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kristianti dan Julian (2017) menunjukkan bahwa penggunaan LKPD dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Swasta Darun Nizham Kabupaten Aceh Jaya.

Dilatarbelakangi oleh permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan LKPD Dengan Berbantuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Minat Siswa". Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam pembelajaran matematika dengan mengembangkan LKPD berbantuan model pembelajaran *TGT*,

dengan harapan akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

### **1. 2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) di MTs Salafiyah Kota Cirebon masih bersifat umum yakni berisi ringkasan materi dan latihan soal.
2. Dalam proses pembelajaran pendidik bergantung pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah tersedia di sekolah serta model pembelajaran yang digunakan adalah ceramah.
3. Minat siswa MTs Salafiyah Kota Cirebon terhadap matematika masih tergolong rendah.

### **1. 3. Cakupan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat ditunjukkan cakupan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media cetak yang dikembangkan yaitu LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Materi yang digunakan dalam LKPD adalah Teorema Pythagoras.
3. Fokus penelitian ini untuk mengembangkan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang dapat meningkatkan minat siswa MTs Salafiyah Kota Cirebon.

### **1. 4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat ditunjukkan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*?
2. Bagaimana kelayakan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*?
4. Apakah pengembangan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan minat belajar siswa?

### 1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat ditunjukkan tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Menjelaskan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Mengevaluasi kelayakan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.
3. Menganalisis respon siswa terhadap penggunaan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran matematika.
4. Menilai apakah pengembangan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

### 1. 6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini berpotensi memberikan manfaat kepada siswa, guru di sekolah dan bagi peneliti. Bagi siswa, melalui pengembangan LKPD dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* akan mendapatkan akses ke sumber belajar yang lebih interaktif dan relevan, yang membantu mereka untuk meningkatkan minat belajar terhadap matematika. Dengan pemahaman yang lebih baik dan minat yang meningkat, diharapkan prestasi belajar matematika siswa akan signifikan meningkat, berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan pembangunan sumber daya manusia di masa depan. Kemudian, Penelitian ini akan memberikan manfaat bagi guru di sekolah yaitu guru memiliki kesempatan untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam merancang bahan ajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Hal ini akan membuat guru merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam mengajar matematika, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar siswa.

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti. Peneliti akan memperoleh pengalaman berharga dalam merancang, melaksanakan, dan mengelola penelitian di lapangan. Peneliti juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan penelitian, seperti merancang instrumen penelitian,

mengumpulkan dan menganalisis data, serta menginterpretasikan temuan penelitian. Peneliti akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang tantangan dan potensi dalam meningkatkan minat belajar matematika di lingkungan pendidikan. Hasil penelitian ini juga berpotensi menjadi kontribusi ilmiah yang berharga dan membantu peneliti dalam memperluas pengetahuan dalam bidang pendidikan matematika. Dengan demikian, peneliti akan memperoleh manfaat dalam pengembangan karier profesional dan kontribusi pengetahuan akademisnya.

### **1. 7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan merupakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. LKPD ini mencakup unsur-unsur penting, yaitu judul yang jelas, petunjuk belajar yang mudah dipahami, kompetensi dasar atau materi yang sesuai dengan kurikulum, informasi pendukung berupa gambar, ilustrasi, tabel, atau grafik, contoh soal yang relevan dengan materi, serta latihan soal. Materi yang disajikan dalam LKPD ini adalah Teorema Pythagoras, dan tata bahasa yang digunakan telah disesuaikan dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) yang berlaku. Selain itu, desain LKPD diperindah dengan menggunakan aplikasi Canva guna membuatnya lebih menarik dan menggugah minat belajar siswa. Dengan demikian, LKPD ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika.

### **1. 8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan LKPD ini adalah LKPD yang dikembangkan mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi Teorema Pythagoras. Adapun keterbatasan pengembangan LKPD ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media cetak berupa LKPD untuk membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran.
2. Pengembangan LKPD hanya memuat materi Teorema Pythagoras.
3. Produk diproduksi secara terbatas karena keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan.