**BAB I  
PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No.20 thn 2003 pasal 1:1). Sedangkan menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang”. Pemerintah menyelenggarakan pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.Kecerdasan itu diperlukan oleh setiap orang untuk menghadapi perkembangan zaman yang sudah memasuki era globalisasi.sehingga menuntut perubahan pendidikan yang mendasar. Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.Upaya perubahan pendidikan salah satunya yakni dengan melakukan perubahan kurikulum 2013 secara bertahap dengan pengaplikasian model dan metode pembelajaran yang inovatif (Kemdikbud, 2016).

Menurut Kemendikbud (2013) pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 menekankan pada proses pencarian pengetahuan. Peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, serta nilai-nilai baru yang diperlukan untuk kehidupannya dan fokus pembelajarannya diarahkan pada pengembangan keterampilan siswa dalam memproseskan pengetahuan, menemukan dan mengembangkan sendiri fakta, konsep dan nilai-nilai yang diperlukan. Selanjutnya menurut Depdiknas (2007) salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara akurat, efisien, dan tepat dalam mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas masalah.

Pembelajaran matematika juga dapat menuntun peserta didik untuk lebih logis dalam menentukan masalah serta siswa dituntun untuk sering menggunakan tahap-tahap dedukatif dalam penyelesaian masalah sehari-hari.Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme.Menurut Suparlan (2019) teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang dapat memberikan ruang yang luas kepada peserta didik untuk memahami sesuatu yang telah dipelajari dengan menerapkan konsep-konsep yang diketahuinya sehingga dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.Pada teori belajar konstruktivisme peserta didik diberi kebebasan mengembangkan ilmu yang telah didapatkan tersebut, baik dengan latihan, melakukan percobaan maupun diskusi. Dengan hal seperti itu maka ilmu dari peserta didik akan berkembang dan bertambah.

Dalam menciptakan pembelajaran matematika yang sesuai dengan konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari, maka seorang guru perlu menggunakan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dapat memudahkan proses pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo (2014) LKPD bisa dibuat sendiri dan bisa jauh lebih menarik serta konstektual sesuai situasi dan kondisi sekolah ataupun lingkungan sosial budaya siswa.Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar LKPD sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Serta penggunaan LKPD dapat menambah pengetahuan bagi siswa dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar lebih menarik atau langkah-langkah yang membuat siswa aktif serta untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Namun ternyata berdasarkan hasil observasi awal di SDN 060911 Medan Denai ditemukan berbagai masalah pada saat proses pembelajaran berlangsung dimana guru cendrung memberikan tugas hanya dari buku paket saja dan buku paket yang tersedia belum mengakomodasi kearifan lokal daerah sekitar, halinidibuktikandenganhasilobservasiyangdilakukandalampelaksanaanpembelajarangurulebihseringmenggunakanbukupaket dalammengajar. Selain itu, sekolah tersebut belum pernah menggunakan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara.Kemudian kurangnya penggunaan teknologi dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) oleh guru, dalam hal ini pelaksanaan pembelajaran di UPT SDN 060911 Medan Denai guru lebih menyukai belajar konvensial dikarenakan guru kurang mampu dalam memanfaatkan dan memodifikasi sertamengintegrasikanpembelajaranmatematikakedalamsebuahmedia pembelajaran.Siswa menganggap bahwa pelajaran matematika sulit dan membosankan sehingga mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, halinidibuktikandenganpernyataansiswayangmenyatakanbahwa pelajaranmatematikamerupakanpelajaranyangsulitdanrumitdanhanyalahberisiperhitungandan rumus-rumusyangkurang memilikimaknadalamkehidupan. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, dalam menyampaikanmateripembelajaran guru belum menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran sehingga siswa cendrung pasif dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Dari beberapa masalah yang terdapat di SDN 060911 Medan Denai tersebut, perlu adanya solusi yang tepat agar siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik. Guru harus memberikan inovasi pembelajaran dan menggali kemampuan mengajar dengan merancang dan mengembangkan bahan ajar (Furman Shaharabani & Yarden, 2019). Bahan ajar yang dikembangkan yaitu dengan menyediakan soal dengan ranah kognitif yang mampu mendukung siswa untuk berpikir secara kritis.Selain itu, bahan ajar tersebut di desain dengan memanfaatkan teknologi yang disertai materi, latihan soal, dan lembar kerja guna mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.Bahan ajar tersebut kemudian dikemas dalam bahan ajar yang berupa LKPD berbasis budaya lokal dan teknologi.Penggunaan LKPD berbasis budaya lokal dan teknologi sangat penting dan efektif digunakan dalam pembelajaran agar membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan “Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Budaya Sumatera Utara Menggunakan Aplikasi *QuizWhizzer*Pada Materi Pecahan Di kelas V UPT SDN 060911 Medan Denai”.

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat didefiniskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Guru cendrung memberikan tugas hanya dari buku paket saja dan buku paket yang tersedia belum mengakomodasi kearifan lokal daerah sekitar.
2. Sekolah tersebut belum pernah menggunakan LKPD berbasis kearifan lokal Sumatera Utara.
3. Kurangnya penggunaan teknologi dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) oleh guru disekolah tersebut.
4. Siswa menganggap bahwa pelajaran matematika sulit dan membosankan sehingga mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.
5. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa cendrung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

## Batasan Masalah

Masalah yang teridentifikasi diatas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus untuk mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah pada:

**Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*pada materi pecahan di kelas V UPT SDN 060911 Medan Denai.**

## Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan Batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan dikemukakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*pada materi pecahan di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*pada materi pecahan di kelas V SD?
3. Bagaimana respon siswa terhadap LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*pada materi pecahan di kelas V SD?

## Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*pada materi pecahan di kelas V SD. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*pada materi pecahan di kelas V SD.
2. Untuk menguji kelayakan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*pada materi pecahan di kelas V SD.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*pada materi pecahan di kelas V SD.

## Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi beberapa pihak terkait. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia Pendidikan khususnya pada sekolah dasar, serta menjadi bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian berikutnya, mengenai pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer.*

1. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer.*

1. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer.*

1. Bagi anak didik

Anak didik sebagai subyek penelitian, dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui LKPD berbasis kearifan lokal budaya Sumatera Utara menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*.

1. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan LKPD yang tepat digunakan dalam materi pecahan kelas V SD.