

Da

**PENGEMBANGAN LKPD DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR
KELAS IV SD NEGERI 10 BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Ratna Wati
1711080005



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023**

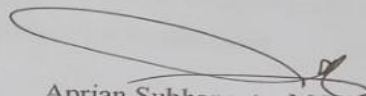
Da

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN LKPD DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATERI KELILING BANGUN DATAR
KELAS IV SD NEGERI 10 BANDA ACEH

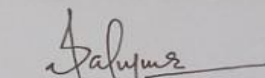
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 30 Mei 2023

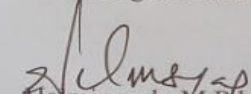
Pembimbing I,


Aprian Subhananto, M.Pd.
NIDN: 1320048701

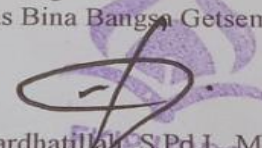
Pembimbing II,


Safrina Junita, M.Pd
NIDN: 1317069101

Menyetujui,
Ketua Program Studi


Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN : 1312049101

Daftar Isi

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Deskripsi Teoritik	7
2.1.1 Definisi Lembar Kerja Peserta Didik	7
2.1.2 Lembar kerja peserta didik (LKPD)	7
2.1.2.1 Fungsi dan Tujuan Lembar Kerja Siswa (LKPD).....	8
2.1.2.2 Langkah – Langkah LKPD.....	9
2.1.2.3 Kegunaan LKPD	11
2.1.2.4 Unsur- Unsur Lembar kerja Peserta Didik (LKPD).....	12
2.1.3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital.....	12
2.1.3.1 Teknologi Digital	12
2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan LKPD Digital.....	14
2.1.4 Pengertian Matematika Sekolah Dasar	15
2.1.4.1 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	15
2.1.5 Materi Bangun Datar	16
2.2 Kajian Relavan.....	18
2.3 Kerangka Berpikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Prosedur Penelitian	22
3.3 Subjek Penelitian	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	26

3.6 Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Deskripsi Penelitian	32
4.2 Hasil Penelitian	32
4.2.1 Hasil Analisis Media LKPD Digital.....	32
4.2.2 Hasil Uji Normalitas	44
4.2.3 Hasil Uji Hipotesis	46
4.3 Pembahasan	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sudah mengalami beberapa perubahan sistem dalam penerapannya seperti perubahan kurikulum, dari KTSP hingga menjadi Kurikulum 2013. Tindakan atau perubahan ini dilakukan bukan menjadi bahan cobaan pemerintah, namun dilakukan perubahan ini sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan di sini adalah perkembangan pendidikan yang sudah memasuki era keterbukaan atau era globalisasi. Era keterbukaan atau era globalisasi ditandai dengan mudah mendapatkan informasi melalui media atau teknologi. Teknologi dalam abad era globalisasi sering disebut dengan era digital atau era revolusi industri 4.0 yang mengharapkan sumber daya manusia berkualitas atau memiliki keterampilan.

Menurut UU No. 20 tahun 2013 (Depdiknas, 2014 hlm 1) Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Permasalahan yang sering dihadapi oleh Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan. Sehingga, dunia pendidikan harus mampu merespon kebutuhan yang diperlukan agar kualitas pendidikan semakin baik.

Kurikulum 2013

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah

satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika sangat penting untuk dipelajari karena matematika dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang makin dibutuhkan pada masa kini dari masa-masa sebelumnya. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika. Marti (2010) mengemukakan bahwa, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Tujuan pembelajaran secara umum adalah membekali peserta didik dengan pengetahuan yang baru. Pembelajaran dalam kelas memerlukan sarana dan prasarana pendukung berupa media pembelajaran sebagai penunjang. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang berisi materi pembelajaran tertentu sebagai sumber belajar. Media pembelajaran akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan membuat tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih optimal.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Kehadiran media membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menghasilkan. Penggunaan media,

siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Media merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (messages) yang disampaikan oleh sumber kepada penerima agar pesan dapat diserap dengan cepat dan sesuai dengan tujuan (Indriana, 2011:13).

LKPD merupakan suatu perangkat pembelajaran yang penting dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara guru dengan peserta didik serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Lembar kerja peserta didik adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah (Trianto, 2012:222). LKPD dapat membantu siswa belajar secara terarah dan dapat dijadikan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV-B SDN 10 Banda Aceh. Data yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa terhadap hasil belajar matematika masih sangat rendah terutama materi keliling bangun datar. Hal ini dilihat dengan adanya tes tulis dan rata-rata siswa mendapat nilai yang kurang maksimal. Dari 20 siswa hanya 6 siswa yang dapat mengerti keliling bangun datar. Siswa-siswa tersebut mendapat nilai yang kurang dari indikator keberhasilan (75) yang ditentukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Aisyah. Guru kelas IV-B SDN 10 Banda Aceh diketahui bahwa 70% siswa kelas IV-B masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika materi keliling bangun datar. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV-B terlihat bahwa penggunaan LKPD Digital masih sangat kurang digunakan oleh guru bahkan

disekolah tersebut belum menggunakan LKPD Digital, LKPD yang digunakan masih LKPD konvensional dan memiliki isi yang menekankan pertanyaan tanpa adanya penjelasan terlebih dahulu sehingga membuat siswa bosan. Beberapa siswa terlihat sangat bosan mengikuti pembelajaran dan kurang menyimak saat pembelajaran berlangsung. Sehingga LKPD yang digunakan untuk pembelajaran harus ditingkatkan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, dalam pembelajaran matematika perlu diadakan upaya perbaikan, permasalahan-permasalahan tersebut harus dicari solusinya. LKPD Digital diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga tidak mudah bosan serta mengaktifkan siswa agar siswa lebih fokus dalam pembelajaran.

Penelitian ini mengupayakan pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika SD, dengan menggunakan pengembangan ini diharapkan dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru selain itu siswa juga lebih aktif dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media LKPD Digital yang akan membantu siswa memahami pembelajaran pada materi keliling bangun datar. Dengan menggunakan media LKPD Digital ini dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengembangan LKPD Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keliling Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 10 Banda Aceh.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. LKPD yang digunakan masih kurang menarik.
2. Belum adanya LKPD yang berbasis Digital.
3. Hasil belajar materi keliling bangun datar masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

1. Pengembangan yang dibuat adalah pengembangan LKPD yang berbasis Digital.
2. Materi yang digunakan adalah Bangun Datar.
3. Kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk dari Identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana kelayakan pengembangan LKPD digital untuk meningkatkan hasil belajar materi keliling bangun datar kelas IV SD Negeri 10 Banda Aceh?
2. Apakah pengembangan LKPD Digital dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling bangun datar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan seperti berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan LKPD digital untuk meningkatkan hasil belajar materi keliling bangun datar kelas IV SD Negeri 10 Banda Aceh
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika materi keliling bangun datar dengan menggunakan media LKPD Digital.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari kegiatan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.
2. Bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajarsehingga pembelajaran lebih menarik.
3. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat memberi informasi sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki proses pembelajaran Matematika.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan gambaran dan pengetahuan tentang pengembangan media LKPD Digital dalam pembelajaran Matematika SD.