

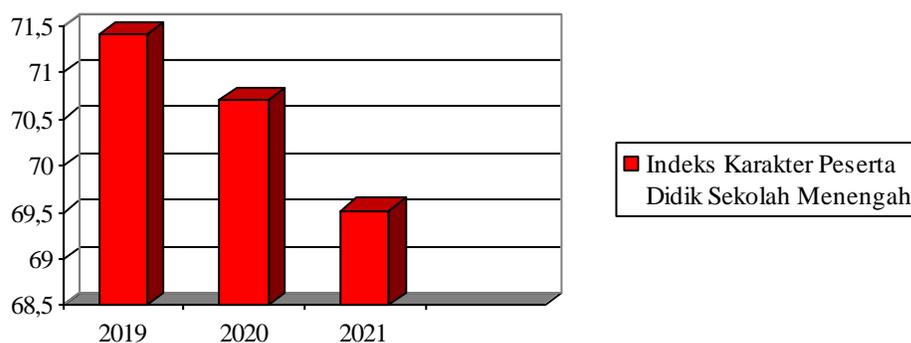
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah Pendidikan. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah suatu usaha yang terencana secara sadar untuk mengimplementasikan suasana proses belajar dalam pembelajaran agar secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dan kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan ketrampilan bagi diri sendiri, masyarakat bangsa dan negara (BPK RI, 2003)”. Fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional terdapat pada UU No 20 Tahun 2003 Pasal 3 Ayat 1, meliputi pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan menciptakan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat sebagai upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Selain itu, pendidikan nasional sebagai peranan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang berakhlak mulia dengan beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadikan diri sebagai Warga Negara yang baik. Oleh sebab itu, tujuan utama pendidikan yaitu untuk membentuk kepribadian yang cerdas serta berkarakter. Berdasarkan surat edaran yang dikeluarkan oleh Kemendikbud Nomor : 36962/MPK.A/HK/2020 dalam

hal pembelajaran daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Adanya keputusan tersebut, teknologi sangat berperan penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran khususnya smartphone maupun laptop, karena teknologi menjadi sangat melekat dalam kehidupan peserta didik maupun perubahan pembelajaran konvensional menjadi berbasis teknologi. Namun hal tersebut mengakibatkan adanya perubahan kebiasaan atau kebudayaan baru dimasyarakat yang berdampak pada permasalahan krisis moral terhadap perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari (Santoso et al., 2020 : 560). Menurut data survei Badan Penelitian dan Pengembangan beserta Pendidikan dan Pelatihan Pendidikan Kementerian Agama RI Tahun 2021 menyatakan angka indeks karakter peserta didik sekolah menengah menurun dibandingkan tahun sebelumnya karena dampak pandemi Covid-19. Data indeks tersebut dapat disajikan dalam diagram dibawah ini:



Gambar. 1. Data Angka Indeks Karakter Peserta Didik Sekolah Menengah

Pendidikan formal dan nonformal merupakan upaya yang strategis dalam penanggulangan krisis nilai karakter. Hal tersebut, karena pada dasarnya pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi erat kaitannya dengan sikap moral dan budi pekerti seseorang. Dalam mengimplementasikan pendidikan karakter dalam satuan pendidikan sekolah, dapat dengan alternatif melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler yang saling berkaitan dengan peran kepala sekolah, kurikulum, guru, maupun sarana dan prasarana yang mendukung. Namun, dalam mengimplementasikan pendidikan karakter diluar sekolah membutuhkan peran lingkungan keluarga dan tokoh masyarakat.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter memiliki peranan penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Hal tersebut didukung oleh Kemendikbud sebagai instansi pemerintah melakukan upaya untuk bisa mencapai tujuan pendidikan tersebut melalui Peraturan Kemendikbud No. 23 Tahun 2018 tentang penguatan pendidikan karakter (PPK) pada satuan pendidikan formal (Kemendikbud, 2018). Dalam peraturan tersebut menyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan bagi peserta didik melalui keselarasan olah hati atau etik, olah rasa atau estetis dan olah pikir atau literasi serta olah raga atau kinestetik. Dilansir dari *cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id*, upaya pengimplementasian gerakan PPK memiliki tiga tujuan, yaitu (1) sebagai upaya dalam membangun dan membekali

peserta didik dalam menghadapi dinamika perubahan sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 mendatang; (2) sebagai upaya dalam mengembangkan *platform* pendidikan nasional yang bertumpuan pada pendidikan karakter dengan jiwa kepedulian yang tinggi terhadap keberagaman budaya; (3) sebagai upaya merevitalisasi serta memperkuat potensi pendidikan. Berdasarkan tujuan tersebut, implementasi PPK mencakup lima nilai karakter utama yang berlandaskan dari Pancasila. Kelima nilai tersebut diantaranya seperti, nilai religius, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan kegotongroyongan. Dari masing-masing nilai tersebut saling berkaitan satu sama lain. Sekolah yang merupakan salah satu instansi pendidikan diharapkan mampu mengembangkan pendidikan karakter melalui proses pembelajaran. Bentuk pengenalan pendidikan karakter tersebut dapat disajikan melalui Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) yang mengandung kelima nilai tersebut. E-LKPD merupakan suatu perangkat pembelajaran digital untuk melatih dan mengembangkan aspek kognitif peserta didik (Rahayu and Budiyono, 2018 : 250). E-LKPD ini dibuat lebih menarik menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional Software* dan *Live Worksheet* yang dilengkapi gambar, animasi, link, navigasi dan video pembelajaran dengan pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal (Parwati, 2015 : 614). Hal tersebut bertujuan untuk membentuk peserta didik yang berkualitas dengan menyelaraskan perkembangan teknologi dan pendidikan karakter. Menanggapi hal tersebut, etnomatematika dapat

menjadi salah satu upaya yang dapat menjembatani budaya dan pendidikan matematika. Etnomatematika diperkenalkan oleh seorang matematikawan dari Brasil yang bernama D'Ambrosio pada tahun 1977. Etnomatematika didefinisikan sebagai antropologi budaya dari matematika dan pendidikan matematika. Melalui etnomatematika, konsep matematika dapat dikaji dalam praktik budaya yang memudahkan peserta didik dalam memahami bagaimana keterkaitan budaya mereka dengan matematika. Nilai-nilai budaya yang diterapkan yaitu budaya Jawa Tengah dengan tujuan untuk mengenalkan karakteristik dan nilai moral dari budaya Jawa Tengah kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) terhadap guru dan peserta didik SMK Semesta Bumiayu terkait pembelajaran mata pelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa di era new normal ini dengan pembelajaran yang kembali ke pembelajaran tatap muka terbatas. Dalam pembelajaran tersebut peserta didik membutuhkan sebuah media pembelajaran yang *modern* dan dikembangkan agar mendukung adanya bentuk realistik atau ilustrasi dari materi. Pembelajaran yang sudah berjalan masih secara konvensional dimana guru ceramah memberikan materi dengan modul, dan memberikan latihan soal secara tertulis menggunakan lembaran kertas. Berdasarkan pengamatan peneliti, peserta didik lebih antusias ketika menggunakan media alat peraga yang digunakan dalam membantu menyampaikan materi yang disajikan dengan ilustrasi atau gambar serta video

penjelasan. Oleh karena itu, diperlukan media kreatif dan inovatif yang sesuai berdasarkan kebutuhan peserta didik. Permasalahan yang dihadapi guru di era new normal ini bukan hanya mengenai media pembelajaran saja tetapi mengenai penurunan pendidikan karakter peserta didik karena kebiasaan dan kebudayaan baru akibat dampak pandemi Covid-19, yakni perlu menguatkan kembali nilai-nilai pendidikan karakter seperti religius, nasionalisme, integritas, kemandirian, dan kegotongroyongan. Sehingga, perlu adanya keseimbangan dalam kegiatan belajar mengajar yang disisipkan nilai-nilai moral sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik. Oleh karena itu, peneliti membantu guru untuk mengatasi masalah tersebut dengan membuat produk media pembelajaran berupa E-LKPD yang dapat digunakan untuk menguatkan pendidikan karakter peserta didik melalui etnomatematika. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan nilai pendidikan karakter terhadap peserta didik salah satunya dengan cara mengajar yang menyenangkan dengan inovasi media pembelajaran berupa E-LKPD. Adapun *software* yang digunakan untuk menggarap E-LKPD adalah *Flip PDF Professional Software* dan *Live Worksheet*. Dari pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran E-LKPD bermuatan etnomatematika sebagai alternatif untuk menjadikan peserta didik belajar matematika dengan budaya setempat, sehingga tidak hanya materi matematika saja yang peserta didik dapatkan tetapi materi tentang kebudayaan setempat, yang harapannya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan diatas yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Etnomatematika Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas X”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka penulis bisa mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru diharapkan ada pengembangan ke media pembelajaran modern.
2. Kurangnya muatan etnomatematika pada pembelajaran matematika.
3. Kurangnya nilai-nilai penguatan pendidikan karakter peserta didik.
4. Lembar kerja peserta didik yang konvensional.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti memberikan pembatasan masalah sebagai ruang lingkup dalam penelitian yang dilakukan, yaitu:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk E-LKPD berbasis etnomatematika sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik kelas X.
2. Prosedur pengembangan E-LKPD menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan) dan *Implementation* (Pelaksanaan) serta *Evaluation* (Penilaian) (Sutarti and Irawan, 2017 : 15-16).

3. *Software* yang digunakan dalam pembuatan E-LKPD adalah *Flip PDF Profesional Software* dan *Live Worksheets*.
4. Penelitian ini akan dibatasi pada penguatan pendidikan karakter dalam penggunaan media berupa E-LKPD berbasis etnomatematika (Kemendikbud, 2018).

D. Rumusan Masalah

berdasarkan penguraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis etnomatematika sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik kelas X berdasarkan kevalidan?
2. Apakah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis etnomatematika sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik kelas X praktis digunakan dalam pembelajaran matematika?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangannya adalah:

1. Menghasilkan E-LKPD bermuatan etnomatematika sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik kelas X yang valid secara konstuk dan isi.
2. E-LKPD berbasis etnomatematika sebagai penguatan pendidikan karakter peserta didik kelas X praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional Software* dan *Live Worksheets*.
2. E-LKPD yang dikembangkan berisi mata pelajaran matematika kelas X semester 1 (ganjil). Jenis media yang dibuat memuat teks, gambar, video, navigasi serta link yang menghubungkan ke *webpage*.
3. E-LKPD yang dikembangkan memuat judul, kompetensi inti dan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan dan pengerjaan serta langkah-langkah pengerjaan permasalahan bermuatan etnomatematika, kesimpulan dan penilaian atau evaluasi.
4. E-LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diakses menggunakan PC/Komputer dan android yang terkoneksi jaringan internet.
5. E-LKPD dapat disajikan dalam format *.exe*, *.app*, *.fbr*, *HTML* dan *PDF* tanpa disertai video didalamnya. Dalam penelitian ini E-LKPD dibagikan dalam bentuk link.

G. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terkait. Manfaat penelitian ini diantaranya:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan media

pembelajaran matematika dan menjadi referensi penelitian yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan memanfaatkan E-LKPD serta menambah kecintaan peserta didik terhadap budaya yang berkembang di lingkungan sekitarnya.

b. Bagi Guru

Produk pengembangan E-LKPD ini dapat dijadikan media untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan kreativitas guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang berkaitan dengan kebudayaan sekitar serta dapat dijadikan referensi ilmiah bagi guru untuk mengembangkan E-LKPD pada materi lain.

c. Bagi Sekolah

Produk E-LKPD ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkan kualitas pembelajaran bagi sekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru serta melatih untuk terus melakukan penelitian dalam bidang pendidikan, serta mengembangkan E-LKPD atau media pembelajaran matematika lainnya baik yang bersifat *online* atau *offline* sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan di era digital ini.

H. Asumsi Pengembangan

1. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan penelitian secara sistematis yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru yang valid dan praktis.
2. E-LKPD bermuatan etnomatematika adalah media pembelajaran elektornik yang tersusun secara sistematis guna membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri, dimana dalam kegiatan tersebut terjadi interaksi antar media pembelajaran dengan peserta didik disertai penyisipan nilai budaya didalamnya.
3. Media pembelajaran berupa LKPD perlu dikembangkan karena kebutuhan peserta didik tidak selamanya belajar menggunakan LKPD konvensional, diharapkan dengan menggunakan LKPD elektronik, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan dengan menerapkan etnomatematika melalui budaya Jawa Tengah (Purwoko, Nugraheni, and Nadhilah, 2020 : 3).
4. Pokok bahasan materi adalah mata pelajaran matematika kelas X semester 1 (ganjil) yang mempunyai korelasi dengan kehidupan sehari-hari khususnya yang mengandung etnomatematika.
5. *Flip PDF Professional Software* dan *Live Worksheet* adalah *software* digunakan untuk membuat E-LKPD bermuatan etnomatematika.