

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang di ajarkan dari sekolah dasar (SD) hingga ke perguruan tinggi. Matematika juga memiliki peran dalam memfasilitasi pengembangan ilmu pengetahuan, teknik, bisnis hingga pengembangan teknologi (Sari et al., 2019). Hal itu menunjukkan betapa pentingnya peranan matematika dalam dunia pendidikan dan perkembangan teknologi sekarang ini. Untuk membuat siswa memahami matematika dengan baik, dibutuhkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar. (Rosalina & Elly S,2019) menyatakan bahwa matematika itu merupakan pelajaran yang kurang diminati oleh siswa karna terdapat banyak sekali rumus-rumus sehingga dipandang sangat menakutkan karna pengerjaan soalnya dibutuhkan pemusatan pemikiran yang serius.

Oleh karena itu sebagian siswa menganggap matematika adalah pembelajaran yang sulit. Sebagai seorang guru harus membuat proses pembelajaran matematika semenarik mungkin agar peserta didik tidak merasa takut serta sulit dalam pembelajaran matematika. Tugas guru dalam memperbaiki proses pembelajaran hendaknya memperhatikan faktor-faktor yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menyiapkan strategi, metode, model dan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Cahyani & Sowanto, 2021). Salah satu komponen RPP adalah media belajar yang terdiri dari bahan ajar.

Dalam undang-undang nomor 14 tahun 2005 pasal 10 ayat 1 dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki beberapa kompetensi, salah satunya kompetensi profesional yaitu guru dituntut untuk memiliki semangat profesionalisme yang tinggi diantaranya kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar. Demikian juga pada mata pelajaran matematika, bahan ajar pada pembelajaran matematika diharapkan mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika. Perkalian desimal sebagai materi yang wajib diajarkan dalam lingkup pendidikan matematika merupakan materi yang wajib dipahami oleh peserta didik. Dalam materi perkalian, siswa menggunakan metode bersusun dan mengalami kesulitan pada bilangan desimal. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 58 Banda Aceh, ditemukan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan soal perkalian bilangan desimal. seperti kesalahan dalam menempatkan titik desimal pada hasil perkalian, atau kebingungan dalam menentukan langkah-langkah yang tepat. Siswa juga terlihat bingung menentukan jumlah angka di belakang koma yang harus dimunculkan pada hasil akhir. Guru tidak menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sehingga interaksi antara guru dengan siswa kurang, sehingga siswa tidak aktif dan tidak bekerja sama dengan teman lain. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta berdampak pada pemahaman materi yang kurang optimal.

Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep dasar bilangan desimal masih belum tuntas, khususnya dalam materi perkalian. Dengan pengembangan LKPD berbasis *unplugged coding* diharapkan dapat membantu siswa kelas V memahami materi perkalian desimal dan cara yang lebih menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Nurkhaliza Mutmainnah,dkk,2025) dengan judul “Pembelajaran interaktif perkalian bilangan desimal dengan metode *drill and practice*” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi perkalian bilangan desimal untuk siswa kelas V dengan metode drill and practice, yang dikembangkan dengan teknologi HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, Firebase, MathJax, Draw.io, Canva, dan Netlify, termasuk valid. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Nailissa’adah&Juwita rini,2021) dengan judul “Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian bilangan desimal dengan metode latis”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru dalam belajar matematika, mempermudah memahami materi perkalian dan agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh siswa adalah nilai tertinggi 100, terendah 60, yang paling banyak diperoleh 80 dan rata-rata kelas 82,17. Tingkat ketuntasan siswa adalah 86,96%. Penerapan metode latis pada materi perkalian bilangan desimal terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V MI Salafiyah Tanjung Tirto Pekalongan dengan prosentase peningkatan dari siklus I ke siklus II 17,39%.

Dengan latar belakang ini, penelitian bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *unplugged coding* yang dapat digunakan dalam pembelajaran

matematika dengan materi perkalian desimal di kelas V di SD Negeri 58 Banda Aceh. Dengan demikian, peneliti ingin mengkaji lebih dalam dan mengambil judul proposal dengan **“Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *unplugged coding* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian desimal di kelas V SD Negeri 58 Banda Aceh”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *unplugged coding* pada pembelajaran matematika materi perkalian desimal di kelas V SD Negeri 58 Banda Aceh?
2. Apakah pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) berbasis *unplugged coding* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian desimal di kelas V SD Negeri 58 Banda Aceh.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *unplugged coding* pada pembelajaran matematika materi perkalian desimal di kelas V SD Negeri 58 Banda Aceh.
2. Mengetahui efektifitas pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *unplugged coding* pada materi perkalian desimal kelas V di SD Negeri 58 Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat pada Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru: Penelitian ini memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran matematika, khususnya pada materi perkalian desimal. Dengan LKPD berbasis *unplugged coding* ini membantu guru mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.
2. Bagi siswa: penggunaan LKPD berbasis *unplugged coding* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, khususnya dalam memahami materi bangun ruang LKPD dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun secara mandiri.
3. Bagi peneliti lain: penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan dan mengevaluasi model pembelajaran berbasis *unplugged coding*, khususnya dalam mata pelajaran matematika. serta sebagai dasar bagi pengembangan media pembelajaran lain yang relevan dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa.

