

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif agar memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia (Sisdiknas :2003). Pendidikan di Indonesia berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini yang menjadikan kurikulum dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam, diarahkan untuk membangun dasar bagi kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Begitu juga dengan Kurikulum 2013, untuk mempersiapkan kehidupan masa kini dan masa depan peserta didik Kurikulum tersebut mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupannya dan pada waktu yang bersamaan tetap mengembangkan kemampuan mereka sebagai pewaris budaya bangsa.

Dalam perjalanannya pendidikan di Indonesia saat ini sedang dihadapkan dengan kurikulum 2013, menurut Shobirin (2016:44) kurikulum 2013 menganut pembelajaran yang dilakukan guru dalam bentuk proses yang dikembangkan

berupa kegiatan pembelajaran di sekolah, kelas, dan masyarakat serta pengalaman langsung peserta didik sesuai latar belakang, karakteristik, dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar langsung individu peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum.

Keberhasilan suatu pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajarannya, dimana pendidikan, kurikulum, dan pembelajaran sangatlah berkaitan dan mempunyai sebuah kesinambungan, artinya pendidikan merupakan sebuah tujuan akhir untuk mencapai sebuah kesempurnaan dan untuk mencapai hal tersebut perlu adanya sebuah program yang terencana, program itu adalah kurikulum yang dapat menunjang tercapainya tujuan akhir tersebut. Tapi sebuah program yang terencana tidak akan berhasil tanpa adanya sebuah pelaksanaan yang disebut pembelajaran.

Menurut Sudjana (2004:28) Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik “warga belajar” dan pendidik “sumber belajar” yang melakukan kegiatan membelajarkan. Pada kurikulum 2013 menitikberatkan pada pembelajaran kontekstual yang menghubungkan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapan kehidupan mereka sehari-hari sehingga adanya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata dengan harapan akan menghasilkan suatu pembelajaran yang bermakna.

Belajar bermakna menurut Ausubel (1963) merupakan proses mengaitkan informasi atau materi baru dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif. Ada tiga faktor yang mempengaruhi kebermaknaan dalam suatu pembelajaran, yaitu struktur kognitif yang ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam suatu bidang studi tertentu dan pada waktu tertentu. Artinya proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, namun berusaha menghubungkan konsep-konsep tersebut untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan

Dengan demikian, agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Bila tidak dilakukan usaha untuk memadukan pengetahuan baru dengan konsep-konsep relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa, maka pengetahuan baru tersebut cenderung akan dipelajari secara hafalan. Salah satu yang dapat digali dari siswa adalah pengetahuan tentang kebudayaan yang ada pada lingkungannya dimana kebudayaan tersebut sangat dekat dengan siswa. Agar terpenuhinya keberhasilan dalam sebuah pembelajaran maka perlulah disusun suatu perangkat pembelajaran sebagai panduan atau pemberi arah bagi seorang guru. Hal tersebut penting karena proses pembelajaran adalah sesuatu yang sistematis dan terpola. Masih banyak guru yang hilang arah atau bingung ditengah-tengah proses pembelajaran hanya karena tidak memiliki perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran memberi panduan apa

yang harus dilakukan seorang guru di dalam kelas. Selain itu, perangkat pembelajaran memberi panduan dalam mengembangkan teknik mengajar dan memberi panduan untuk merancang perangkat yang lebih baik.

Kesesuaian perangkat pembelajaran dengan keadaan peserta didik juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satunya adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), harus ada kesesuaian konsep dengan kehidupan sehari-hari dan informasi yang dikemukakan mengikuti perkembangan zaman sehingga siswa dapat menghubungkan konsep-konsep yang telah dimilikinya dan membantu memadukannya dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Dengan demikian akan terciptanya sebuah pembelajaran yang bermakna.

Jika dianalisa mendalam, penggunaan LKPD di sekolah masih menggunakan LKPD yang diterbitkan dari beberapa penerbit dan disebarluaskan secara nasional, sehingga tidak jarang kita menemukan LKPD yang sama di satu daerah dengan daerah yang lain. LKPD yang ada biasanya didesain secara umum sehingga dapat digunakan diberbagai daerah di Indonesia. Penyusunan LKPD yang digunakan hanya mementingkan meteri penggunaan desain yang tidak sesuai dengan kondisi lingkungan pesertadidik. Selain itu, penyajian materi cukup sulit dipahami. Pada aspek fisik LKPD yang digunakan masih banyak kelemahan terutama dalam penggunaan ilustrasi yang kurang menarik. Secara konstruksi, petunjuk mengerjakan soal dalam LKS kurang jelas. Dalam penggunaan bahasa, secara umum telah menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, namun bahasa yang digunakan kurang komunikatif artinya kata yang digunakan

tidak dapat memotivasi siswa untuk membaca dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dijelaskan.

Pendidikan di Indonesia berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan masa kini dan masa mendatang. Artinya internalisasi nilai - nilai budaya terhadap pendidikan perlu dilakukan, salah satunya dengan mengkombinasikan budaya dengan LKPD yang dibuat untuk digunakan oleh siswa sehingga isi dari materi tersebut sesuai dengan konteks yang sedang dialami siswa. Salah satu budaya yang sangat dekat dengan siswa khususnya di Kabupaten Banyumas adalah batik. Batik merupakan salah satu hasil dari kebudayaan yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Di satu sisi, batik mengandung pola pola menarik yang membentuk suatu bidang tertentu sehingga mampu dikombinasikan dengan materi matematika, salah satunya materi Transformasi. Di sisi lain, pada saat ini batik mulai tidak diminati oleh generasi muda. Hal dapat dilihat dari cara mereka berpakaian yang lebih kebarat baratan dan mulai menganggap batik merupakan pakaian yang kuno dan lain sebagainya.

Generasi bangsa Indonesia hari ini tengah mengalami degradasi budaya, dimana rasa cinta terhadap budaya lokal semakin menurun dan tergantikan dengan budaya budaya asing yang masuk melalui globalisasi. Melalui LKPD yang dikombinasikan dengan batik ini juga dapat dijadikan media belajar siswa untuk lebih mengenal kebudayaannya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik matematika yang berjudul “

Pengembangan LKPD Matematika Kontekstual Menggunakan Motif Batik Banyumasan Pada Materi Transformasi Di Kelas IX SMP”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil produk pengembangan LKPD matematika kontekstual Menggunakan Motif Batik Banyumasan pada materi transformasi di kelas IX SMP yang valid, praktis dan efektif ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan LKPD matematika kontekstual menggunakan motif batik Banyumasan pada materi transformasi di kelas IX SMP yang valid, praktis dan efektif .

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. LKPD dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar dan melatih untuk belajar mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap guru.
 - b. LKPD membantu siswa untuk mengenal kebudayaan asli Banyumas.
 - c. LKPD dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan ajar yang mengaitkan materi pelajaran dengan lingkungan di sekitarnya.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai tambahan alternatif dalam penyajian materi transformasi.

- b. Memacu kreativitas dan inovasi guru dalam mengoptimalkan penggunaan bahan ajar.
3. Bagi Sekolah
- a. Menambah referensi perangkat pembelajaran matematika kontekstual menggunakan motif batik Banyumasan .
 - b. Sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk memajukan mutu pembelajaran dengan bermuatan kebudayaan Banyumas.
4. Bagi Penulis
- Menjadi pengalaman yang berharga dalam mengembangkan kemampuan menulis, berkreasi dan bekal untuk menjadi guru yang professional.

