

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat yang tercantum dalam UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Setiap individu memiliki hak mendasar untuk mendapatkan pendidikan, karena sebagai individu yang berakal dan memiliki pemikiran yang luas maka pendidikan menjadi hal terpenting bagi setiap individu dalam kehidupannya.

Dalam dunia pendidikan matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting untuk dikuasai dan dipelajari. Hudojo (1998) menyatakan bahwa: “matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya dedukti, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi.” Sedangkan menurut (Siagian, 2016) Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Dengan demikian matematika adalah salah satu objek vital yang harus dimiliki dan harus dikuasai oleh setiap individu manusia dikarenakan peranannya yang sangat banyak mempengaruhi kehidupan manusia. Untuk bisa mempelajari matematika setiap individu dituntut untuk

memiliki kemampuan, pemahaman dan penalaran yang mumpuni agar memudahkan individu tersebut untuk mempelajari matematika.

Kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu baik itu pengetahuan maupun kemampuan sosial dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang baik, guna mendapatkan tujuan dalam proses kegiatan pembelajaran yakni perubahan sikap yang lebih baik. Tujuan pembelajaran secara umum yakni perubahan kehidupan individu kearah yang lebih baik. tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Kemampuan dalam mengoptimalkan pembelajaran harus memperhatikan proses guru dan siswa dalam memberi dan menerima pembelajaran. Sebagaimana dalam (Q.S Al-Mujadalah:11) “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara mu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah, sebab seperti dikatakan Reber, belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan (Suprijono, 2009:3).

Allah Subhanahuwa Ta’ala berfirman:

دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أَوْ تَوَّأُوا وَالَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرَفَعُ

Artinya: Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. (Q.S Al-Mujadalah:11)

Dalam belajar matematika pengetahuan awal atau kemampuan awal sangat diperlukan karena konsep matematika yang satu dengan konsep matematika yang lainnya saling berkaitan. Pengetahuan matematika yang diketahui siswa sebelumnya menjadi dasar pemahaman untuk mempelajari materi selanjutnya sehingga kemampuan ini dianggap dapat memprediksi keberhasilan belajar siswa untuk masa selanjutnya, baik dalam mempelajari matematika. Rendahnya nilai siswa dalam mata pelajaran matematika terjadi bukan hanya karena kemampuan masing-masing siswa melainkan juga masih banyak terdapat berbagai faktor lain.

Dengan meningkatnya kemampuan belajar siswa akan lebih mudah beradaptasi dalam kondisi apapun. Biasanya siswa yang belajar akan sulit untuk mencerna setiap ilmu pelajaran maupun pengetahuan yang ada. Menurut Muhibbin Syah (2008: 141), kemampuan belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program. Kemampuan belajar merupakan pengukuran dan penilaian hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan proses pembelajaran yang kemudian dibuktikan dengan suatu tes dan hasil pembelajaran tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol baik dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai. Dengan mengetahui hasil kemampuan belajar yang berbeda-beda maka dapat diketahui pula bahwa pemahaman peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbeda-beda pula. Peningkatan kemampuan belajar siswa di sekolah berkaitan langsung dengan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

Penerapan kurikulum 2013 pada pelajaran matematika pada standar proses intrakulikuler sudah dilaksanakan tapi belum maksimal, sehingga akan lebih

maksimal melakukan pengembangan perangkat pembelajaran seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mensukseskan kompetensi pencapaian pada pembelajaran. Persiapan media pembelajaran seperti LKPD menjadi suatu tanggung jawab pendidik untuk pelaksanaan pembelajaran.

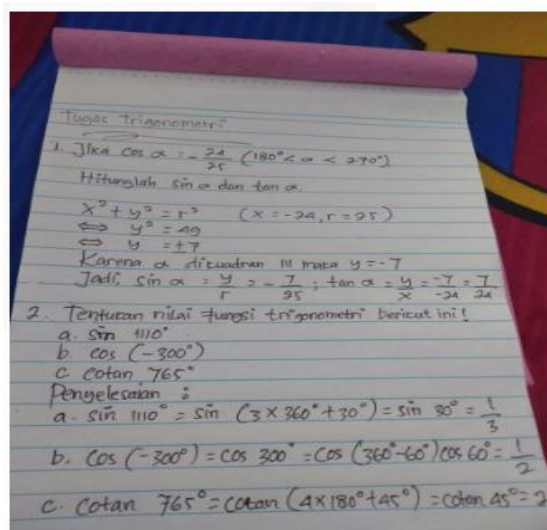
Lembar kerja peserta didik (LKPD) menurut Depdiknas (2008) merupakan salah satu sarana yang dalam proses pembelajaran dapat membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran yang terjadi mampu mengiringi peserta didik untuk menemukan konsep yang bisa digunakannya dalam menyelesaikan masalah secara sistematis. Menurut Sugiyono, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) atau dalam kata lain Lembar Kerja Siswa (LKS) atau *worksheet* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar (Beladina dan Kusni, 2013)

Sutriono, dkk (2019, p. 31) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang ada selama ini belum memfasilitasi peserta didik untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan yang dapat merangsang kreativitas peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang berisi petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas (Daryanto & Dwicahyono, 2014). Lembar kerja peserta didik yang sesuai dan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka adalah LKPD yang mampu mengarahkan peserta didik untuk berinovasi sendiri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMK 2 Swasta Nurhasanah Medan bahwa dalam pembelajaran matematika guru tidak menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik dan model pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan model pembelajaran biasa, ceramah dan masih

mengikuti tuntutan kurikulum sehingga peserta didik bersifat pasif dalam proses belajar. Selain itu, guru kekurangan waktu untuk menjelaskan materi sampai peserta didik paham sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika terutama pada soal Trigonometri. Kurangnya peserta didik dalam memahami soal Trigonometri membuat peserta didik menjadi pasif dan merasa jenuh dalam proses belajar. Akibatnya kemampuan belajar peserta didik tidak meningkat dan tidak berkembang dengan baik.

Sebagaimana hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa SMK 2 Swasta Nurhasanah Medan dalam menyelesaikan soal-soal Trigonometri yang belum menggunakan LKPD dalam proses pembelajaran. Hasil observasi dapat di lihat dari tabel 1.1



Gambar 1 Hasil jawaban tes siswa

Nilai Tes	Frekuensi
10 – 24	6
25 – 39	7
40 – 54	2
55 – 69	1
70 – 84	1

Tabel 1 Hasil Observasi Tes Awal Siswa

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal matematika siswa dalam mengerjakan soal yang diujikan kepada 17 orang siswa SMK 2 Swasta Nurhasanah Medan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Dari tabel 1.1 dapat dilihat ada 15 siswa atau 88% siswa tidak mampu menjawab soal dengan baik dan ada 2 siswa atau 12% siswa yang mampu menjawab soal dengan baik. Rendahnya tes awal siswa ini merupakan kurangnya kemampuan belajar siswa terhadap pembelajaran matematis. Untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa pada materi Trigonometri di perlukan metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

Dwiyugo (2018: 60) menjelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* (PBBL) adalah pembelajaran yang mengombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara daring (*internet dan mobile learning*). Pada akhirnya pembelajaran *blended learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar mandiri tanpa terikat waktu dan tempat. *Blended learning* memerlukan pengajar dengan dukungan yang sesuai, antara lain bantuan teknis, bantuan mengajar, pengembangan profesional, ruang mengajar, dan waktu persiapan (Bower et.al., 2015; Catalano, 2014)

Peneliti ingin meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan mengembangkan LKPD berbasis *Blended Learning* dengan sedemikian rupa sehingga mempermudah siswa dalam pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik yang di kembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dan akan lebih memudahkan siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika. Proses pembelajaran dilakukan tatap muka secara langsung. Berdasarkan pada hal tersebut,

maka LKPD saat ini harus disesuaikan dengan materi yang di sajikan secara menarik dan mampu mendukung peserta didik untuk mampu meningkatkan kemampuan belajar matematika. Peserta didik akan merasa nyaman dengan bentuk pembelajaran yang sejalan dengan era saat ini dan tidak membuat mereka bosan. Dengan dmenggunakan LKPD yang berbasis *blended learning* akan lebih meningkatkan kemampuan belajar siswa dan pembelajaran yang di lakukan lebih efektif dalam proses pembelajaran di kelas. pembelajaran dengan *blended learning* memberikan kontribusi antara lain memperlancar proses pembelajaran, mempermudah siswa belajar dimanapun, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Supandi dkk (2016) menyakatan bahwa Pembelajaran dengan *blended learning* di sekolah sangat penting untuk terus dikembangkan, karena dengan *blended learning* siswa dapat mencari materi sekolah secara mandiri tanpa dibatasi waktu di sekolah untuk mengembangkan pemahaman materi yang dilakukan secara intensif di sekolah dengan tatap muka dengan guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Lembar Kerja Peserta didik sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan judul “ **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Trigonometri di Sekolah Menengah Atas.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang pada pembahasan sebelumnya, maka dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan LKPD pada saat proses pembelajaran
2. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran trigonometri

3. Model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah membuat peserta didik pasif yang mengakibatkan kemampuan belajar yang rendah dan jenuh dalam belajar

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah pada pembahasan sebelumnya, penelitian ini dibatasi agar lebih fokus dan mencapai tujuan yang diharapkan, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan LKPD ini adalah model pembelajaran *Blended Learning* dengan pembelajaran tatap muka secara langsung dan secara daring. Dimana pembelajaran secara *offline* menggunakan strategi pembelajaran kooperatif dan secara *online* dengan mengirim materi dan tugas melalui aplikasi *Google Classroom (GCR)*.
2. Materi pembelajaran yang diterapkan selama penelitian adalah Trigonometri pada kelas SMK 2 Swasta Nurhasanah Medan
3. Mengembangkan produk dengan menggunakan model Thiagarajan 4-D yang dilakukan sampai 3 (tiga) saja yakni *Define, Design, Development*.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan paparan dari latar belakang masalah pada pembahasan sebelumnya, permasalahan yang diajukan dalam penelitian yaitu:

1. Apakah LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas *Blended Learning*?
2. Apakah LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan *Blended Learning*?



3. Apakah LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria efektivitas *Blended Learning*?
4. Apakah LKPD yang dihasilkan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik yang di kembangkan berbasis *Blended Learning* untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran Trigonometri di Sekolah Menengah Atas.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Blended Learning* untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran Trigonometri di Sekolah Menengah Atas.
3. Untuk mengetahui keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Blended Learning* untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran Trigonometri di Sekolah Menengah Atas.
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar matematis siswa dalam materi Trigonometri.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan mampu menambah wawasan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai Lembar Kerja Peserta Didik yang di kembangkan berbasis *Blended Learning* yang di gunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran pada kelas X.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, sebagai bahan referensi untuk memudahkan dan memahami pengerjaan soal yang berkaitan dengan materi trigonometri.
- b. Bagi Guru, pendidik mendapatkan informasi dan pengetahuan baru, serta memberikan motivasi dan inovasi dalam mengembangkan sarana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mata pelajaran matematika.
- c. Bagi Peneliti, peneliti mengetahui prosedur pengembangan LKPD matematika berbasis *Blanded Learning* sebagai sumber belajar siswa dan peneliti memperoleh pengalaman yang menjadikan peneliti lebih siap untuk menjadi pendidik yang paham akan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika.
- d. Bagi Sekolah, memberikan sumbangan kepada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya bagi tempat penelitian dan sekolah lain pada umumnya, dan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik yang lebih bermakna dalam pembelajaran matematika.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN PERUMUSAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Teoritis**

Kajian teoritis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Pengertian Matematika**

Matematika berasal dari bahasa Yunani adalah pengetahuan, pemikiran, pengkajian, dan pembelajaran. Menurut Albert Einstein menyatakan dengan tepat bahwa sejauh hukum-hukum matematika merujuk kepada kenyataan tidak pasti dan pasti. Matematika adalah ilmu yang mempelajari hal-hal seperti besaran, struktur, ruang, dan perubahan. (Kline, 1973).

Banyak para ahli yang mengartikan tentang matematika baik secara umum maupun secara khusus. Pengertian matematika menurut Kline adalah sebuah makalah penelitian tentang pola dan hubungan, jalan atau pola berpikir, suatu seni, bahasa dan alat-alat. Sementara menurut Susilo, pengertian matematika tidak hanya kumpulan angka, simbol dan formula yang tidak ada hubungannya dengan dunia nyata. Sebaliknya, matematika tumbuh dan berakar di dunia nyata.

Matematika merupakan bentuk dari tindakan untuk mencari yang terbaik dari setiap kesalahan yang di perbuat serta dengan mampu menyelesaikan setiap masalah baik yang rumit dan sulit. Jadi matematika merupakan sarana untuk berpikir (Hasratuddin, 2018).

Matematika merupakan buah pikir manusia yang kebenarannya bersifat universal tidak memerlukan dukungan data (Ernest, 1991). Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Matematika adalah produk dari berpikir intelektual manusia. Berpikir intelektual itu bisa didorong dari persoalan berpikir belaka maupun dari persoalan yang menyangkut kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan filosofi freudental (1997) yang menyatakan bahwa *the mathematics is human activity*.

## **2. Belajar dan Pembelajaran**

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009 : 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut dari stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh guru. Sehingga belajar menurut Gagne adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana (2010 : 22-23), yaitu:

1. Ranah kognitif, berkenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, berkenan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik, berkenan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ausubel dalam Nasution dan Al Rasyidin (2011) mengatakan bahwa proses belajar terjadi jika seseorang mampu mengasimilasikan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru. Proses belajar akan terjadi melalui tahap-tahap memperhatikan stimulus, memahami makna stimulus, menyimpan dan menggunakan informasi yang sudah dipahami. Sutikno, M.S. (2009), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi tersebut menunjukkan bahwa hasil dari belajar adalah ditandai dengan adanya “perubahan”, yaitu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar.

AllahSubhanahuwa Ta’ala berfirman (Departemen Agama RI: 1994):

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

Musa berkata kepada Khidhr: *“Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?”*. (QS. Al Kahfi: 66).

Allah Subhanahuwa Ta’ala berfirman (Departemen Agama RI: 1994):

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا نُعٰنِي الْاٰيٰتِ وَالنُّذُرِ عَن قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ

Katakanlah: *"Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman"* (QS. Yunus: 101)

Kedua ayat tersebut mengajak manusia agar terus berusaha, belajar dan terus mengembangkan pengetahuannya dengan memperhatikan apa yang ada di langit dan di bumi. Sehingga pada akhirnya, manusia akan terus mengembangkan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan zamannya.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengalaman atau pengetahuan baru sebagai hasil pengalaman dengan lingkungan yang sifatnya relatif konstan atau tetap. Banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran seseorang, namun hal tersebut dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Slamento: 2003). Faktor intern dapat dibagi menjadi tiga faktor, antara lain faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern dibagi menjadi tiga faktor, yakni faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Pada faktor sekolah yang mempengaruhi proses belajar, terdapat cakupan beberapa hal antara lain metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa dan

alat pengajaran. Metode mengajar sendiri merupakan upaya menyajikan bahan ajar kepada peserta didik agar kemudian dapat diolah melalui proses penerimaan, penguasaan dan pengembangan. Metode mengajar tidak lepas dari bagaimana membentuk interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Akibat yang signifikan dari interaksi ini adalah proses belajar-mengajar akan menjadi lancar atau kurang lancar. Dalam proses belajar-mengajar juga tidak akan luput dari alat pengajaran, baik itu buku ajar, papan tulis, media pembelajaran, LAS, dan sumber-sumber belajar lainnya.

### **3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

#### **a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar dan sumber belajar yang berperan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. LKPD maupun LKS dapat digunakan untuk meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Sugiyono dalam Alvina dan Agil (2016) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) atau dalam kata lain Lembar Kerja Siswa (LKS) atau *worksheet* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar. Siswa baik secara individu maupun kelompok dapat membangun sendiri pengetahuan mereka dengan berbagai sumber belajar. Pendidik lebih berperan sebagai fasilitator, dan salah satu tugas pendidik adalah menyediakan perangkat pembelajaran (termasuk LKPD) yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan penjelasan yang disampaikan oleh Sugiyono, jelas bahwa pentingnya LKPD bagi peserta didik merupakan sebagai alat bantu untuk

membangun pengetahuan mereka, dimana LKPD ini yang nantinya akan disiapkan oleh pendidik.

**a. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Lembar Kerja Siswa (LKS) atau biasa disebut Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menurut Prastowo (2012 : 205) memiliki beberapa fungsi dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.
2. Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.
3. Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
4. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka secara umum fungsi LKPD adalah sebagai media yang membantu siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi melalui urutan langkah yang telah dirancang sebelumnya dan siswa dapat mengekspresikan kemampuannya dalam memecahkan masalah.

**b. Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Menurut prastowo (2012 : 206) bahwa terdapat empat poin penting yang menjadi tujuan penyusunan lembar kerja peserta didik, yaitu;

1. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk memberi interaksi dengan materi yang diberikan.
2. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.



3. Melatih kemandirian peserta didik.
4. Memudahkan pendidik memberikan tugas kepada peserta didik.

**c. Unsur-unsur Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Menurut prastowo (2012 : 208) LKPD terdiri dari enam unsur utama dan format dalam penyusunannya.

1. Judul
2. Petunjuk belajar
3. Kompetensi yang akan dicapai
4. Informasi pendukung
5. Tugas atau langkah-langkah kerja
6. Penilaian

**d. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Manfaat dari penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran
2. Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep
3. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses
4. Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran
5. Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar

**e. Syarat-Syarat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Berikut ini syarat-syarat LKPD, yaitu:

## **1. Syarat Didaktik**

Syarat dimana LKPD harus sesuai dengan asas-asas pembelajaran.

Indikator dari syarat didaktik antara lain:

- a. Menggunakan pendekatan pada science proses skill untuk menemukan konsep-konsep.
- b. Mempunyai rangsangan yang variatif agar peserta didik tergugah untuk melaksanakan kegiatan dalam pembelajaran.
- c. Mendorong peserta didik untuk melakukan komunikasi dan diskusi dengan temannya selama pembelajaran berlangsung.

## **2. Syarat Konstruksi**

Syarat yang bersifat ketatabahasaan dan tingkat kesukaran tugas yang harus di selesaikan oleh peserta didik. Indikator dari syarat konstruksi antara lain:

- a. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.
- b. Menggunakan tata aturan ejaan yang disempurnakan (EYD).
- c. Materi yang disajikan sesuai dengan hirarki seperti yang tercantum dalam silabus dan kurikulum.
- d. Menghindari kalimat yang bersifat ambiguitas.
- e. Mengacu kepada sumber referensi yang telah dimiliki oleh peserta didik.

- f. Memiliki ruang yang cukup untuk peserta didik menuliskan jawabannya.
- g. Memuat tujuan pembelajaran yang eksplisit dan jelas.
- h. Memiliki tempat bagi peserta didik menuliskan identitas baik secara pribadi maupun berkelompok.

### **3. Syarat Teknis**

Dari segi teknis memiliki beberapa pembahasan yaitu:

- a. Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi, menggunakan huruf tebal yang agak besar, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah, menggunakan tidak lebih 10 kata dalam satu baris, menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban peserta didik, mengusahakan agar perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi.
- b. Gambar yang baik untuk LKPD adalah yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD. Salah satu yang lebih penting adalah kejelasan isi atau pesan dari gambar itu secara keseluruhan.
- c. Penampilan adalah hal yang sangat penting dalam sebuah LKPD. Apabila suatu LKPD ditampilkan dengan penuh kata-kata, kemudian ada sederetan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, maka hal ini akan menimbulkan kesan jenuh sehingga membosankan atau tidak menarik. Apabila ditampilkan dengan gambaran saja, itu tidak mungkin karena pesannya atau isinya tidak akan sampai. Jadi yang baik adalah LKPD yang memiliki kombinasi antara gambar dan tulisan.

#### 4. Model Pembelajaran *Blended Learning*

##### a. Pengertian *Blended Learning*

Pada awalnya istilah *Blended learning* juga dikenal dengan konsep pembelajaran *hiprida* yang memadukan pembelajaran tatap muka, *online* dan *offline* namun akhir ini berubah menjadi *blended learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi sedangkan *learning* adalah pembelajaran. *Blended learning* terdiri dari kata *blended* (kombinasi/campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybridcourse* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah). Makna asli yang sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*facetoface=f2f*) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). Thorne (2003) menggambarkan *blended learning* sebagai “*It represents an opportunity to integrate the innovate and technological advances offered by online learning with the interaction and participation offered in the best of traditional learning*”.

Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Saat ini istilah *blended* menjadi populer sehingga semakin banyak kombinasi yang dirujuk sebagai *blended learning*. Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* (PBBL) adalah pembelajaran yang mengombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).

Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telepon seluler atau *mobile phone*, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Siswa dan guru/pengajar bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama pembelajaran *blended* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pembelajar agar dapat belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat.

Teori belajar yang mendasari pembelajaran *blended learning* adalah teori belajar konstruktivisme. Konsep teori belajar konstruktivisme yang menuntun siswa untuk membangun pengetahuannya dari pengalaman belajar sendiri dilihat sebagai proses aktif. Siswa diberi kesempatan melakukan aktivitas untuk menerapkan pengelolaan dan pemahaman informasi serta konsep materi pembelajaran secara lebih terintegrasi. Selain itu *blended learning* juga mengadopsi penerapan teori belajar behaviorisme di mana di dalam *blended learning* siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pembelajarannya melalui latihan latihan dengan umpan balik yang cepat.

Pada umumnya pembelajaran *e-learning* atau *online* adalah “*asynchronous*”, di mana pengajar/guru/dosen/instruktur dan orang yang belajar/siswa tidak bertemu di saat yang sama. Ranganathan, Negash, dan Wilcox (2007) membagi empat jenis klasifikasi *e-learning*, yaitu:

- 1) *e-learning* tanpa kehadiran dan tanpa komunikasi;
- 2) *e-learning* tanpa kehadiran tetapi dengan komunikasi;

- 3) *e-learning* dikombinasikan dengan kehadiran sesekali; dan
- 4) *e-learning* digunakan sebagai alat dalam mengajar di kelas.

Jumlah waktu tatap muka dapat sangat bervariasi dari program pembelajaran yang satu ke program lainnya. Beberapa kali melakukan pertemuan kelas tatap muka pertama dan terakhir dalam satu semester. Pembelajaran *blended* dapat dilakukan dengan 25% melalui kehadiran pengajar dan 75% tanpa kehadiran. Ada juga yang melakukan pembelajaran dengan 50% tatap muka dan 50% melalui *e-learning*. Demikian pula, ada yang melakukan 100% kehadiran tatap muka dengan kombinasi kehadiran fisik dan maya. Meskipun tidak ada standar proporsi kehadiran tatap muka dan ketidakhadiran secara fisik, namun yang pasti dalam PBL selalu mengombinasikan kegiatan tatap muka dan *e-learning* sebagai upaya untuk memfasilitasi terjadinya belajar (Ranganathan, Negash, Wilcox, 2007).

Menurut Marlina (2020) dalam (Putri & Cahayani, 2022) sintaks atau aktivitas pembelajaran *Blended Learning* yakni diawali dengan tatap muka keseluruhan siswa atau secara daring, lalu memberikan petunjuk kepada siswa agar menggali informasi dari berbagai sumber yang ada di internet kemudian diharapkan siswa dapat mengerti, menerapkan, menginformasikan ilmu yang diperoleh serta mampu membuat kesimpulan dari sumber yang ditemukan dengan menggunakan gawai maupun internet. Lebih lanjut (Putri & Cahayani, 2022) mengungkapkan langkah pembelajaran *Blended Learning* yakni dapat menggunakan 2 model pembelajaran tatap muka ataupun daring, materi berupa modul ataupun video yang terlebih dahulu dikirimkan melalui aplikasi yang digunakan antara guru dan peserta didik, guru dan peserta didik harus melakukan interaksi diskusi dan berkomunikasi

dengan baik tentang materi yang dibahas serta guru mengevaluasi hasil pembelajaran atas pemahaman materi yang dilakukan oleh siswa.

### **b. Indikator *Blended Learning***

Terdapat enam indikator utama dalam penilaian pelaksanaan *Blended Learning* menurut Kiranawati (2012) yaitu:

1. penilaian dalam pelaksanaan *Live Event* (pembelajaran tatap muka)
2. *Self Paced Learning* (pembelajaran mandiri dengan media *online* dan *offline*)
3. *Performance Support Materials*
4. *Collaboration*
5. *Assesment*
6. penilaian umum.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Blended Learning***

Pembelajaran *Blended Learning* mempunyai kelebihan yaitu:

1. Siswa berinteraksi langsung dengan isi dari pembelajaran
2. Dapat berinteraksi dengan teman
3. Berdiskusi kelompok atau bertukar pendapat
4. Mengakses *E-library*, kelas virtual
5. Penilaian *online*
6. *E-tuitions*
7. Mengakses dan memelihara *blog* pembelajaran
8. Seminar online
9. Melihat pendidik ahli di youtube
10. Belajar online melalui video dan audio

## 11. Laboratorium virtual

Kekurangan dari pembelajaran Blended Learning adalah:

1. Peserta didik tidak didukung oleh prasana dan sarana yang memadai
2. Kurangnya akses internet ditempat tertentu
3. Kurangnya pendidik mendesain cara pembelajaran atau materi

### **d. Unsur-unsur dalam Pembelajaran *Blended Learning***

1. Tatap muka
2. Belajar mandiri
3. Aplikasi
4. Tutorial
5. Kerja sama
6. Evaluasi

### **e. Manfaat Blended Learning**

1. Efisien secara dan waktu
2. Pembelajaran yang lebih fleksibel
3. Meningkatkan partisipasi peserta didik
4. Memberikan pembelajaran yang menyesuaikan ritme peserta didik
5. Memudahkan untuk mengukur efektivitas peserta didik

## **5. Google Classroom**

### **A. Pengertian GCR (*Google Classroom*)**

Pembelajaran *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang sedang hangat digunakan oleh sebagian besar guru pada sekarang ini. Adanya pandemi *Covid-19* menyebabkan guru harus memiliki inovasi dan variasi dalam memberikan pembelajaran kepada siswa/i nya. Pembelajaran *Blended Learning*



merupakan model pembelajaran yang menggunakan kombinasi antara pembelajaran luring dan daring, dalam pembelajaran luring guru bebas melakukan pembelajaran seperti apa sedangkan dalam pembelajaran luring guru harus menggunakan alat guna membantu memudahkan pemberian pembelajaran. Cukup banyak alat bantu belajar daring yang dapat dimanfaatkan pada saat ini, salah satunya adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* (Google Kelas) merupakan media pembelajaran online yang memungkinkan guru dan murid untuk saling terhubung secara online dari mana pun dan kapan pun. *Google Classroom* diluncurkan pada tanggal 6 Mei 2014 untuk program *Google G Suite For Education*. Kemudian layanan ini dirilis secara publik pada 12 Agustus 2014. Pada tahun 2017, Google memudahkan pengguna Google untuk bergabung dalam kelas tanpa harus memiliki *Google Apps for Education*. Dengan menggunakan *GCR* guru dapat dengan mudah memberikan materi, tugas dan nilai tanpa harus tatap muka. Menurut Afrianti (2018), *Google Classroom* adalah sebuah alat produktivitas yang didesain untuk memudahkan guru dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik.

### **B. Fungsi Google Classroom**

Cukup banyak fungsi yang bisa pengguna dapatkan dari aplikasi *Google Classroom*. Menurut Pradana dan Harimurti (2017), beberapa fungsi dan manfaat *Google Classroom* adalah sebagai berikut:

1. Kelas dapat disiapkan dengan mudah
2. Menghemat waktu dan kertas
3. Pengelolaan yang lebih baik

4. Penyempurnaan komunikasi dan masukan
5. Dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan
6. Aman dan terjangkau

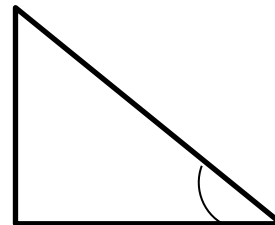
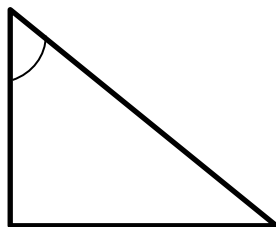
### C. Karakteristik Google Classroom

Ciri khas yang dimiliki *Google Classroom* cukup banyak dan sangat bervariasi dalam pemanfaatannya. Adapun beberapa karakteristik yang dimiliki oleh *Google Classroom* adalah sebagai berikut penugasan, pengukuran, komunikasi, hemat waktu, arsip program, aplikasi dalam telepon genggam, privasi dan masih banyak lagi karakteristik yang menjadi ciri khas *Google Classroom* itu sendiri.

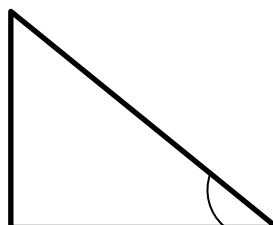
## 6. Materi Perbandingan Trigonometri Segitiga Siku-siku

Di dalam trigonometri sebuah segitiga siku - siku dapat dilihat dari perbandingan panjang sisi dengan dilihat letak sudutnya. Pada saat SMP siswa sudah mengenal segitiga siku - siku, yang mana mempunyai dua sisi tegak dan sebuah sisi miring (hipotenusa).

Letak sudut pada segitiga siku - siku dapat dilihat dari dua sisi. Dilihat dari sudut bagian bawah dari sisi miring atau sudut bagian atas dari sisi miring



Karena sudah memberikan letak sudut, maka bagian ST yang di dalam segitiga siku - siku ada dua sisi akan berubah menjadi sisi bagian depan untuk sisi



yang berada 2.1. Segitiga siku - siku di depan sudut (de) dan sisi bagian samping yang berada di sebelah sudut (sa).

### 1. Sinus

Sinus adalah perbandingan trigonometri antara sisi tegak atau sisi depan dengan miring segitiga siku-siku. Hingga,  $\sin = \text{sisi depan/sisi miring} = a/c$ .

### 2. Cosinus

Cosinus adalah perbandingan trigonometri antara alas segitiga siku-siku dengan sisi miringnya. Hingga,  $\cos = \text{sisi samping/sisi miring} = b/c$ .

### 3. Tangen

Tangen adalah perbandingan trigonometri antara sisi tegak lurus siku-siku dengan sisi alasnya. Hingga,  $\tan = \text{sisi depan/ sisi samping} = a/b$ .

### 4. Cosecan

Cosecan adalah perbandingan trigonometri antara sisi miring siku-siku dengan sisi tegaknya. Sehingga, cosecan merupakan kebalikan dari sinus. Maka,  $\text{cosec} = \text{sisi miring/sisi depan} = c/a$  atau  $\text{cosec} = 1/\sin$

### 5. Secan

Secan adalah perbandingan trigonometri antara miring segitiga siku-siku dengan sisi alasnya. Sehingga, secan adalah kebalikan dari kosinus. Maka,  $\text{sec} = \text{sisi miring/sisi samping} = c/b$  atau  $\text{sec} = 1/\cos$

### 6. Cotangen

Cotangen adalah perbandingan trigonometri antara sisi alas segitiga siku-siku dengan sisi tegaknya. Sehingga, kotangen adalah kebalikan dari tangen. Maka,  $\text{cot} = \text{samping/ depan} = b/a$  atau  $\text{cot} = 1/\tan$ .

## 5. Kemampuan Belajar

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. (Stephen P. Robbins & Timothy A. Judge, 2009: 57). Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan seorang individu dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

Gagne mengkaji masalah belajar yang kompleks dan menyimpulkan bahwa informasi dasar atau keterampilan sederhana yang dipelajari mempengaruhi terjadinya belajar yang lebih rumit. Menurut Gagne ada lima kategori kemampuan belajar, yaitu :

- a. Keterampilan intelektual atau kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya masing-masing dengan penggunaan lambang. Kemampuan ini meliputi:
  1. asosiasi dan mata rantai (menghubungkan suatu lambang dengan suatu fakta)
  2. diskriminasi (membedakan suatu lambang dengan lambang lain)
  3. konsep (mendefinisikan suatu pengertian atau prosedur)
  4. kaidah (mengkombinasikan beberapa konsep dengan suatu cara)
  5. kaidah lebih tinggi (menggunakan beberapa kaidah dalam memecahkan suatu masalah)
- b. Strategi/siasat kognitif yaitu keterampilan peserta didik untuk mengatur proses internal perhatian, belajar, ingatan dan pikiran. Indikator yang harus terpenuhi

adalah kemampuan peserta didik untuk terampil memmanagement waktu dan pembelajaran sendiri, serta mampu mengambil keputusan tanpa ada campur tangan orang lain.

- c. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mengenal dan menyimpan nama atau istilah, fakta, dan serangkaian fakta yang merupakan kumpulan pengetahuan.
- d. Keterampilan motorik, yaitu keterampilan mengorganisasikan gerakan sehingga terbentuk keutuhan gerakan yang mulus, teratur, dan tepat waktu.
- e. Sikap, yaitu keadaan dalam diri peserta didik yang mempengaruhi (bertindak sebagai moderator atas pilihan untuk bertindak). Sikap ini meliputi komponen afektif, kognitif dan psikomotorik.

Salah satu indikator keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari kemampuan belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah (2008: 141), kemampuan belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program. Kemampuan belajar merupakan pengukuran dan penilaian hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan proses pembelajaran yang kemudian dibuktikan dengan suatu tes dan hasil pembelajaran tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol baik dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai. Dalam pendidikan formal, dengan kemampuan belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang, atau lambat. Dengan mengetahui hasil kemampuan belajar yang berbeda-beda maka dapat diketahui pula bahwa pemahaman peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbedabeda pula.

Peningkatan kemampuan belajar siswa di sekolah berkaitan langsung dengan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Berdasarkan hasil

pengamatan peneliti pada saat melaksanakan observasi awal ketika proses pembelajaran berlangsung terdapat banyak peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajar, namun keaktifan siswa muncul ketika peserta didik ditunjuk untuk menjawab pertanyaan dari guru. Tidak sedikit peserta didik yang terlihat pikirannya tidak terfokus pada saat pelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan pemahaman peserta didik kurang sehingga menyebabkan mereka kurang aktif dengan sendirinya dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

### **B. Kerangka konseptual**

LKPD merupakan salah satu bahan ajar dan sumber belajar yang berperan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. LKPD maupun LKS dapat digunakan untuk meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran *Blended Learning* ini, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajarnya.

Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur dalam menentukan kualitas dan mutu seseorang, kemajuan suatu bangsa serta mempersiapkan diri untuk menghadapi sumber daya manusia yang produktif, inovatif, kreatif dan mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat dan peradaban dunia. Hal ini bukanlah suatu jalan yang akan terjadi dengan sendirinya tanpa adanya proses waktu dalam meraih pendidikan yang lebih baik dan mengembangkan kemampuan sumber daya manusia yang berkualitas dan masa depan. Pendidikan dapat dikatakan berhasil ketika pendidikan dapat menciptakan berpotensi. Pendidikan tidak hanya berkualitas, tetapi juga yang bermutu, dan itu dapat dilihat dari hasil belajar berupa aspek kognitif dan aspek afektif.

Kemampuan belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program. Kemampuan belajar merupakan pengukuran dan penilaian hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa setelah siswa melakukan kegiatan proses pembelajaran yang kemudian dibuktikan dengan suatu tes dan hasil pembelajaran tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol baik dalam bentuk angka, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai. Dalam pendidikan formal, dengan kemampuan belajar dapat diketahui kedudukan siswa yang pandai, sedang, atau lambat. Dengan mengetahui hasil kemampuan belajar yang berbeda-beda maka dapat diketahui pula bahwa pemahaman peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbedabeda pula.

Penulis akan mengembangkan LKPD berbasis *Blended Learning* untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Penulis berharap dengan adanya LKPD yang dikembangkan dengan berbasis *Blended Learning*, dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru akan terbiasa memberikan soal-soal kepada peserta didik dan mengetahui seberapa besar kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik secara mandiri. Hasil pengembangan LKPD ini dapat mengembangkan pola berpikir peserta didik dalam meningkatkan kemampuan belajarnya.