

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional telah diatur di dalam undang-undang No.20 tahun 2003. Menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan serta untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat adalah fungsi dari pendidikan nasional (Sujana, 2019:30). Pendidikan merupakan kunci sebuah bangsa sehingga pendidikan memiliki peran yang sangat strategis. Pendidikan di Indonesia seringkali mengalami perubahan kurikulum di mana kurikulum yang paling terbaru saat ini yaitu Kurikulum merdeka belajar. Perubahan ini merupakan sebuah konsekuensi logis dari terjadinya perubahan sistem politik, sosial budaya, ekonomi, dan iptek dalam masyarakat (M. Wahib MH et al., 2022:85)

Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan ilmu dan teknologi (Rahmawati & Juandi, 2022:150). Depdiknas menyatakan bahwa mata pelajaran matematika sangat perlu untuk diajarkan dan diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif karena dengan belajar matematika kemampuan tersebut akan mudah untuk dikembangkan (Depitasari et al., 2021:58).

Pembelajaran matematika di Indonesia saat ini mengalami tingkat yang rendah karena banyaknya peserta didik yang menganggap bahwa matematika itu sulit. Untuk menghilangkan persepsi bahwa pembelajaran matematika itu sulit, guru harus dapat mengubah pembelajaran matematika yang biasanya monoton menjadi lebih bervariasi (Gazali, 2016:182). Menurut Rahmita (2016:183), agar peserta didik dapat menikmati pembelajaran matematika guru harus dapat menyesuaikan atau mengaitkan materi pembelajaran dengan

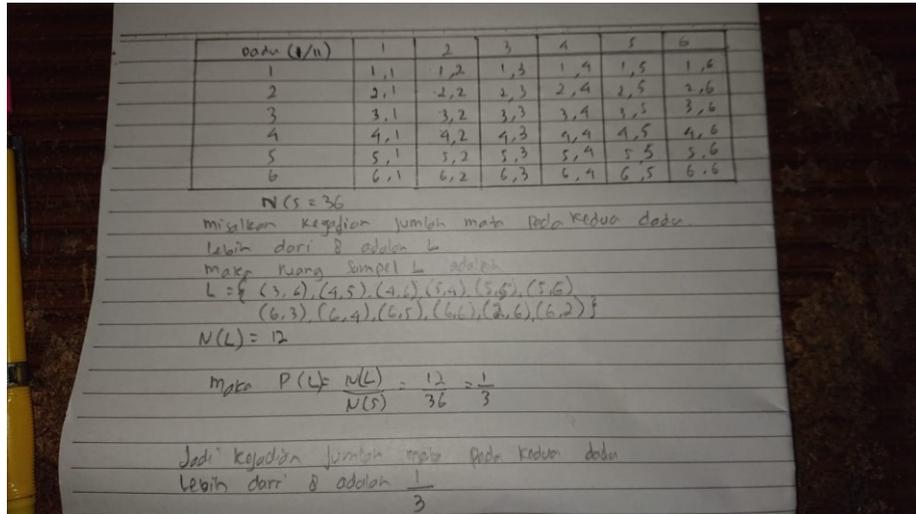
kondisi peserta didik, hobi peserta didik, lingkungan dan bekal yang telah dimiliki peserta didik.

Menurut Harry, dkk (2018:19) kemampuan pemahaman matematis berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk memahami suatu konsep di mana peserta didik diharapkan mampu memahami dan menjelaskan hubungan antar konsep dengan tepat dalam menyelesaikan masalah, mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari, menggunakan konsep pada situasi yang berbeda, dan mengembangkan suatu konsep. Berdasarkan hasil data yang disampaikan oleh TIMSS pada tahun 2003 dan 2007 menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik masih lemah dalam menyelesaikan soal yang jarang ditemukan atau tidak rutin (Putra dkk., 2018:20). Pada kurikulum yang digunakan saat ini, guru dituntut untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang efektif dan tepat agar peserta didik nyaman dalam melaksanakan pembelajaran.

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di MTs Miftahul Falah dengan memberikan 2 soal tentang materi peluang yang telah disusun berdasarkan dengan indikator kemampuan pemahaman matematis. Berdasarkan hasil studi pendahuluan terkait kemampuan pemahaman matematis yang telah peneliti lakukan di MTs Miftahul Falah, didapat hasil berikut ini :

Indikator kemampuan pemahaman matematis yang digunakan pada pertanyaan pertama yaitu mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu. Pertanyaan no.1 yaitu tentang menentukan banyaknya ruang sampel pelemparan dua dadu yang jumlah mata dadu berjumlah lebih dari 8. Dari hasil jawaban peserta didik diperoleh bahwa peserta didik dengan jawaban yang benar hanya sebanyak 10 orang dan selebihnya masih keliru dalam menjawab pertanyaan tersebut. indikator pengelompokan objek berdasarkan sifat-sifatnya sesuai dengan konsep ini diperoleh persentase sebesar 50,75% dengan kriteria

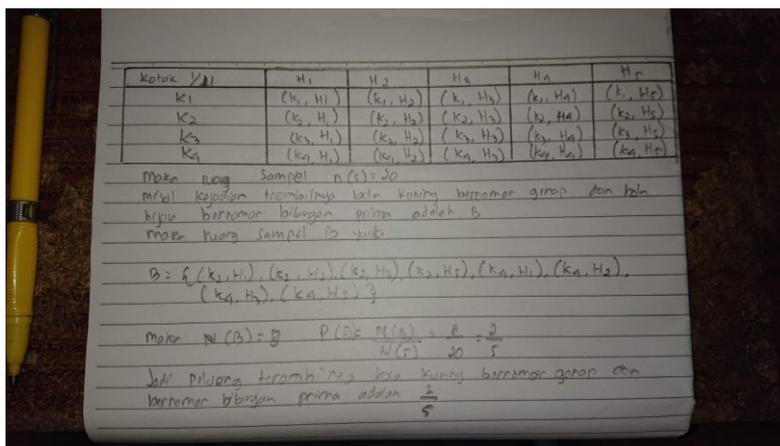
sedang. Dapat dikatakan bahwa untuk indikator yang pertama ini belum memenuhi kriteria.



Gambar 1. 1 Jawaban Peserta Didik yang Kurang Tepat pada Soal Nomor 1

Indikator kemampuan pemahaman matematis yang digunakan pada pertanyaan kedua adalah menyatakan kembali sebuah konsep. Berdasarkan jawaban peserta didik diperoleh data terdapat 16 peserta didik belum bisa menjawab soal secara benar, peserta didik yang dapat mengerjakan soal, tetapi ada beberapa kekurangan dalam menentukan banyaknya ruang sampel dari peluang terambil bola berwarna kuning dengan nomor genap dan bola berwarna hijau dengan nomor bilangan prima dengan ketentuan apabila selesai pengembalian sebuah bola, bola tersebut diletakkan kembali kekotak semula. Namun dijumpai ada yang tidak mampu mengerjakan soal dengan tepat dan benar. Peserta didik tidak bisa memahami sebuah konsep ruang sampel dari suatu kejadian dan kurangnya ketelitian dalam mengerjakan soal, hal ini yang menyebabkan kesalahan dalam menuliskan banyaknya ruang sampel dari pengambilan bola tersebut. Perolehan persentase dari indikator kemampuan menyatakan kembali sebuah konsep dengan rata-rata 55,6%, membuktikan banyak peserta didik yang masih bingung dengan ruang sampel dari suatu kejadian. Salah satu contoh kesalahan peserta didik dalam indikator pertama ini

tentang kemampuan menyatakan kembali sebuah konsep seperti gambar berikut:



Gambar 1. 2 Jawaban Peserta Didik yang Kurang Tepat pada Soal Nomor 2

Dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mulyani dkk (Nurdiyana dkk., 2022:2737), Hasil tes awal kemampuan pemahaman matematis peserta didik masih rendah karena peserta didik belum memahami konsep pengoperasian dan membuat kesalahan dalam penerapannya. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Badraeni pada tahun 2020 menyatakan bahwa kemampuan pemahaman matematis peserta didik masih sangat kurang karena tidak memahami soal dan konsep matematika sehingga hal tersebut menjadi salah satu faktor penghambat peserta didik untuk mengerjakan soal (Nurdiyana dkk., 2022:2737).

Tidak hanya kemampuan pemahaman matematis saja yang perlu diperhatikan, terdapat kemampuan matematis lainnya salah satunya yaitu resiliensi matematis. Menurut Grotberg (Fatimah & Purba, 2021:152), ia menyatakan bahwa resiliensi adalah kemampuan seseorang untuk menilai, mengatasi, dan meningkatkan diri ataupun mengubah dirinya dari keterpurukan atau kesengsaraan dalam hidup, karena setiap orang pasti memiliki suatu masalah atau kesulitan. Jadi, kemampuan resiliensi matematis bisa dikatakan

sebagai kemampuan peserta didik untuk menghadapi, mengatasi, menjadi kuat ketika menghadapi sebuah rintangan. Dalam sudut pandang akademik, resiliensi berarti sebuah proses dinamis yang mencerminkan kekuatan dan ketangguhan peserta didik untuk bangkit dari pengalaman emosional negatifnya disaat menghadapi sebuah situasi sulit yang menekan ketika sedang melaksanakan aktivitas belajar (Rianto dkk., 2022:90). Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa resiliensi matematis adalah suatu kemampuan untuk menghadapi dan mengatasi segala kesulitan dan hambatan selama pembelajaran matematika berlangsung. Sehingga kemampuan resiliensi matematis ini memiliki kemungkinan untuk memengaruhi hasil pembelajaran matematika peserta didik (Iman & Firmansyah, 2019:358).

Dari hasil studi pendahuluan dengan mewawancarai beberapa murid yang memiliki hasil tes yang rendah, peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik merasa tidak yakin dan percaya diri dengan jawaban yang diberikan. Peserta didik juga merasa malu setiap diberi kesempatan untuk bertanya jika masih belum memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini menyatakan bahwa kemampuan resiliensi peserta didik masih rendah karena indikator kemampuan resiliensi tidak terpenuhi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dilla pada tahun 2018 menyatakan bahwa makin tinggi tingkat resiliensi matematis peserta didik maka makin tinggi pula kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman matematisnya (Fatimah & Purba, 2021:152). Kemampuan resiliensi ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman peserta didik untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.

LKPD merupakan sebuah alat pembelajaran yang sangat berperan penting dalam proses pembelajaran (Sariani & Suarjana, 2022:165). LKPD Elektronik atau biasa juga disebut dengan e-LKPD merupakan sebuah media pembelajaran yang , di mana e-LKPD ini berisi lembaran latihan yang dapat

dikerjakan oleh peserta didik secara digital dan berkesinambungan untuk jangka waktu tertentu (Supriatna dkk., 2022:4026)(Supriatna dkk., 2022:4026).

E-LKPD dapat digunakan secara daring maupun tatap muka, sehingga guru akan dimudahkan dengan adanya e-LKPD. Kelebihan e-LKPD bagi peserta didik yaitu memudahkan peserta didik untuk belajar karena memudahkan sifatnya yang praktis dan disajikan dengan menarik yang dapat meningkatkan semangat belajar (Sariani & Suarjana, 2022:165). Salah satu kelebihan lain dari e-LKPD ini yaitu penggunaan yang fleksibel. Penggunaan e-LKPD tidak harus selalu di kelas, dapat dikerjakan dirumah atau di manapun.

Saat ini, penggunaan e-LKPD masih sedikit digunakan karena masih banyak guru yang hanya terpaku pada LKPD ataupun buku cetak. Untuk mengatasi permasalahan penggunaan LKPD yang belum sesuai tersebut diperlukan pengembangan LKPD yang berorientasi pada suatu model, metode ataupun pendekatan.

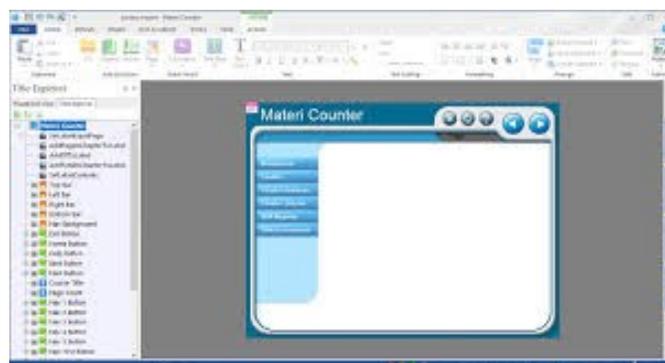
Penggunaan Model Pembelajaran LAPS-*Heuristik* adalah salah satu solusinya. Menurut Nuansyah dkk (2019: 164) model pembelajaran LAPS-*Heuristik* adalah sebuah model pembelajaran yang menuntun peserta didik dalam memecahkan masalah dengan kata tanya apa masalahnya, adakah alternatif penyelesaian, apakah solusinya, dan bagaimana sebaiknya mengerjakannya. Teori yang mendasari strategi pembelajaran heuristik adalah teori belajar bermakna dengan advance organizer dari Ausubel, *discovery* dari Bruner, dan peristiwa belajar dari Gagne (Vidyasary et al., 2023: 52). Model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri dalam menyelesaikan permasalahan matematika. pemilihan model pembelajaran *heuristik* ini untuk pengembangan e-LKPD adalah karena penggunaan e-LKPD yang dikembangkan sejalan dengan model pembelajaran *heuristik* karena e-LKPD akan menjadi fasilitas yang disediakan oleh peneliti untuk peserta didik dapat memahami dengan sendirinya materi yang akan diajarkan.

Saat ini sudah banyak terdapat *software* yang mendukung untuk pembuatan media pembelajaran dan memudahkan guru dalam penyusunannya, salah satunya yaitu *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan sebuah program yang efektif dalam membuat media pembelajaran dan merupakan *software* pengembangan bahan ajar elektronik yang relative mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih (Mariam dkk., 2019:103). Tampilan dari *Lectora Inspire* akan mudah dikuasai terlebih jika sudah mampu menguasai aplikasi *microsoft word*. Dengan menggunakan *Lectora Inspire*, materi pembelajaran dapat didesain semenarik mungkin karena dapat menampilkan video, gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan pelajaran.

Lectora Inspire memiliki bentuk tampilan yang simple sehingga memudahkan guru untuk membuat ataupun menyusul e-LKPD untuk para peserta didik. Berikut merupakan bentuk tampilan awal dari *Lectora Inspire*



Gambar 1. 3 Tampilan Awal *Lectora Inspire*



Gambar 1. 4.Tampilan Awal Pembuatan Media LKPD

Pada penelitian kali ini, peneliti memfokuskan pada pengembangan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik karena pada saat pelaksanaan studi pendahuluan masih banyak peserta didik yang tingkat kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik. Penggunaan *Lectora Inspire* masih jarang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang , oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran e-LKPD ini menggunakan *Lectora Inspire*.

Materi yang akan disampaikan didalam e-LKPD ini yaitu materi bilangan berpangkat. bilangan berpangkat merupakan suatu bilangan yang dikalikan secara berurutan sebanyak n faktor. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan tingkat kelas peserta didik dan juga disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 71 Bandung.

Kebanyakan e-LKPD biasanya hanya berbentuk seperti pdf, sehingga kebaruan dari penelitian ini yaitu terletak pada *output* atau hasil akhir dari e-LKPD ini di mana nanti akan berbentuk menjadi sebuah software atau aplikasi. Perbedaan antara e-LKPD yang dikembangkan dengan LKPD pada umumnya yaitu e-LKPD ini akan membuat peserta didik menjadi lebih terlibat aktif didalam pembelajaran. Didalam e-LKPD ini nantinya akan banyak media seperti gambar dan video animasi serta kuis yang akan disusun berdasarkan indikator kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (Meilana & Aslam, 2022). Pertimbangan untuk memilih pendekatan ini yaitu model ADDIE merupakan suatu model yang sistematis karena prosedur yang digunakan untuk pengembangan e-LKPD yang sederhana, kemudian ADDIE juga fleksibel untuk digunakan, serta ADDIE mampu digunakan untuk mengukur efektifitas suatu pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA ELEKTRONIK MELALUI PEMBELAJARAN HEURISTIK BERBANTUAN LECTORA INSPIRE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN DAN RESILIENSI MATEMATIS PESERTA DIDIK”**.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang yang sudah diuraikan pada bagian sebelumnya akan dijadikan dasar dari rumusan masalah. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disampaikan. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik.

2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik.
4. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire*.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi Guru

E-LKPD berbantuan *Lectora Inspire* ini dapat digunakan sebagai bahan ajar alternatif pembelajaran matematika dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik.

2. Bagi peserta didik

Dapat melatih peserta didik untuk terbiasa mengembangkan konsep sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis dengan menggunakan e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire*.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan menjadi bahan kajian sekaligus referensi yang berkaitan dengan pengembangan e-LKPD .

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 tahun 2009 dalam tujuan pembelajaran salah satunya adalah kemampuan pemahaman matematis. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik dalam pembelajaran matematika harus memiliki penguasaan terhadap kemampuan pemahaman matematis. Adapun indikator kemampuan pemahaman matematis yang

digunakan peneliti adalah menurut Lestari dan Yudhanegara dalam (Shafiyah dkk., 2022:66) yaitu :

1. Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh.
2. Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
3. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.
4. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
5. Menyatakan ulang sebuah konsep.

Selain kemampuan pemahaman matematis, terdapat kemampuan matematis lainnya salah satunya yaitu resiliensi matematis. Resiliensi adalah kemampuan manusia untuk menghadapi, mengatasi, menjadi kuat ketika menghadapi rintangan dan hambatan. Sehingga resiliensi matematis adalah kemampuan peserta didik untuk menghadapi, mengatasi rintangan dalam menyelesaikan berbagai macam soal matematika (Iman & Firmansyah, 2019:357-358). Adapun indikator dari kemampuan resiliensi matematis yaitu :

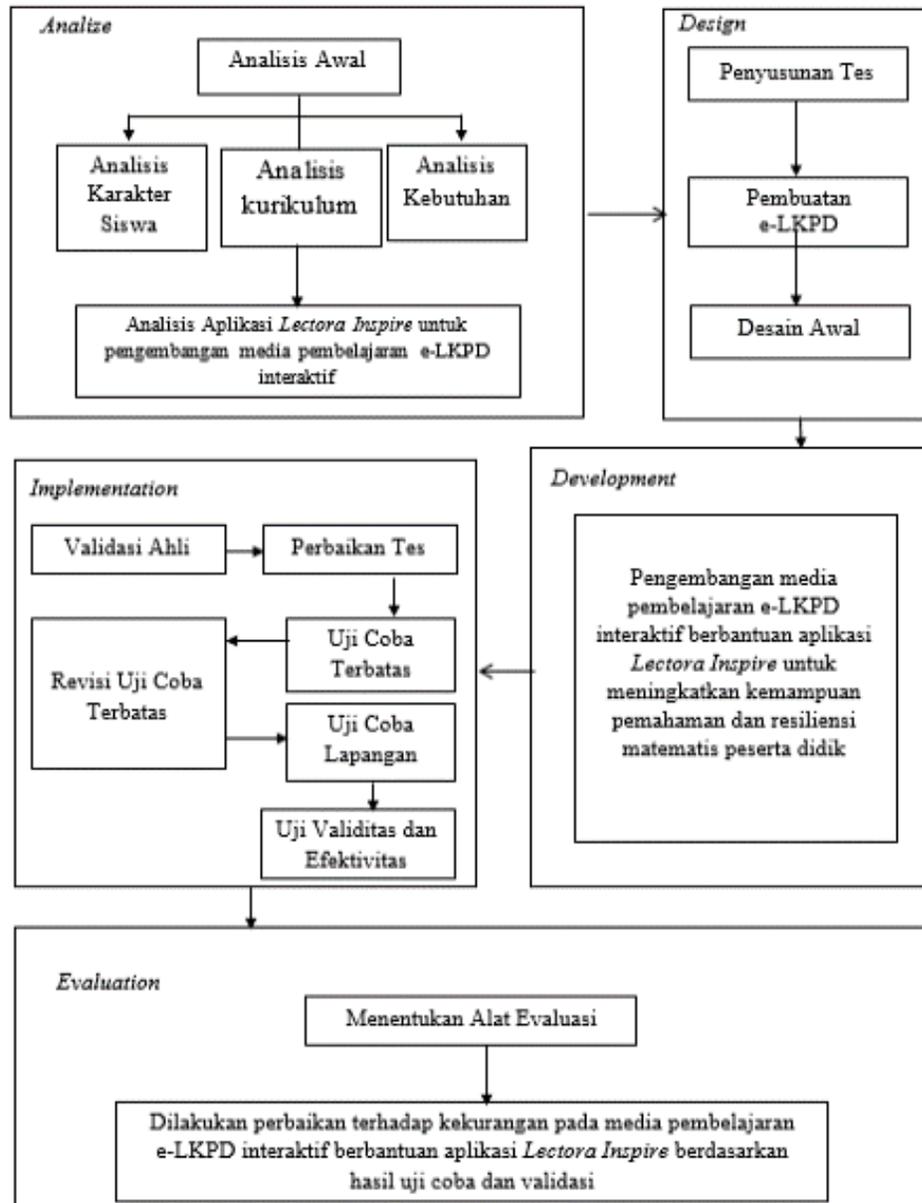
1. Sikap tekun, yakin, percaya diri, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah
2. Keinginan untuk bersosialisasi
3. Menggunakan pengalaman kegagalan untuk membangun motivasi diri
4. Memunculkan ide atau cara baru serta mencari solusi yang kreatif terhadap tantangan
5. Menunjukkan rasa ingin tahu, meneliti, dan memanfaatkan berbagai sumber (Amanda Syahri Nasution, 2023:104)

Seiring berkembangnya teknologi saat ini, bahan ajar yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan karena dapat mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, penggunaan atau pengembangan e-LKPD yang dilakukan oleh guru di sekolah masih minim atau biasa dibilang sedikit. Tak jarang guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah atau LKS. Akan tetapi menggunakan

buku atau LKS tersebut terkadang membuat peserta didik susah untuk memahami materi matematika yang disampaikan guru dan membuat peserta didik tidak suka dengan mata pelajaran matematika.

Berdasarkan dari pemaparan masalah diatas, peneliti ingin mengembangkan e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire* yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran matematika dengan membuat peserta didik menjadi lebih aktif, dan membuat peserta didik dapat menyelesaikan soal latihan secara mandiri. E-LKPD adalah salah satu bahan ajar berbentuk elektronik yang digunakan untuk membantu pembelajaran menjadi efektif, efisien, serta mengutamakan pada kemandirian peserta didik. *Lectora Inspire* merupakan kalkulator matematika yang dapat diakses melalui *smartphone* guna membantu menyelesaikan soal-soal matematika dengan memberikan tahapan-tahapan penyelesaiannya. Prosedur yang digunakan untuk mengembangkan e-LKPD berbantuan *Lectora Inspire* ini adalah ADDIE yaitu *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan e-LKPD dan dibatasi pada peluang kelas VIII semester genap. Metode yang dipakai yaitu penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu tahapan *Analysis* (analisis), tahap *Design* (perancangan), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi) dan tahap *Evaluation* (evaluasi). Saat produk e-LKPD telah didapatkan maka akan dilaksanakan uji validasi oleh ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Kemudian dilaksanakan uji coba kepada peserta didik yang bertujuan untuk memperoleh tanggapan peserta didik sehingga menghasilkan e-LKPD yang berbantuan *Lectora Inspire* yang baik. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik akan diberikan post test pada setiap pertemuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan e-LKPD dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik.



Gambar 1. 5 Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang telah mengkaji tentang e-LKPD dengan model pembelajaran *heuristik*, e-LKPD , dan kemampuan pemahaman

serta resiliensi matematis. Namun setiap penelitian tersebut memiliki karakter masing-masing diantaranya :

1. Penelitian oleh Naazla Nabilla, dkk (2022:1583-1594) dengan judul Pengembangan E-LKPD Matematika Interaktif Berbasis Literasi Digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan literasi peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran matematika. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilaksanakan yaitu pada kemampuan yang ingin dicapai atau diteliti, di mana pada penelitian ini kemampuan yang akan dilihat pada peserta didik yaitu kemampuan literasi digital.
2. Penelitian mengenai penggunaan e-LKPD dalam pembelajaran oleh Himmah, dkk (2019:1–9) dengan judul Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika bahwa penggunaan e-LKPD ini dapat meningkatkan aktifitas belajar serta dapat membantu siswa dalam mengembangkan konsep. Namun pada penelitian ini, peneliti masih menggunakan istilah LKS (Lembar Kerja Siswa) bukan menggunakan istilah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).
3. Penelitian oleh Desi Fitriyani, dkk. (2023:995-1003) dengan judul Pengembangan Lkpd Materi Perbandingan Berbasis Rme Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan LKPD ini berhasil dan valid dengan skor rata-rata 3,78. Kesamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu karena membahas pengembangan LKPD dan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.
4. Penelitian oleh Vivi Puspita dan Ika Parma Dewi (2021:86-94) dengan judul Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan

Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa e-LKPD yang dikembangkan dinilai efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada pendekatan yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan investigasi sedangkan pendekatan yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan atau model pembelajaran *heuristik*.

Dari penelitian-penelitian yang terkait dengan judul yang akan saya teliti, dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian yang secara khusus membahas tentang pengembangan e-LKPD melalui Model Pembelajaran *Heuristik* berbantuan *Lectora Inspire* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan resiliensi matematis peserta didik.

