

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan indikator penting untuk mengukur tingkat kemajuan suatu negara. Ini adalah proses pembelajaran yang dijalani oleh setiap peserta didik dengan tujuan agar mereka memperoleh pemahaman, pengetahuan, kedewasaan, dan kemampuan berpikir kritis.² Ini sesuai dengan Undang Undang Dasar 1945 Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menegaskan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”³

Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi komponen kunci yang tidak dapat dipisahkan.⁴ Pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan

² Abd Rahman et al., “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan,” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia, “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional” 4 (2003): Pasal 3 Ayat (2).

⁴ Fadiyah Windi Anisa, Lisa Ainun Fusilat, and Indah Tiara Anggraini, “Proses Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2020): 158–163, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

yang telah ditetapkan.⁵ Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu penyampaian ide atau penjelasan dari pendidik ke peserta didik. Penyampaian informasi tidak selalu mendapatkan penjelasan saja dari pendidik ke peserta didik melainkan memberikan situasi yang baru sehingga membuat peserta didik turut serta dalam timbal balik untuk perubahan dalam tingkah laku.⁶

Pembelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang mempelajari suatu bilangan dan operasi hitung. Selain itu, pembelajaran matematika ini merupakan pembelajaran yang tidak bisa diterka-terka oleh logika. Akan tetapi, harus melalui perhitungan yang pasti, oleh karena itu pembelajaran matematika sering disebut juga dengan ilmu pasti.⁷ Matematika sebagai suatu ilmu memiliki peran penting dalam dunia pendidikan.⁸ Dalam pendidikan, matematika membantu peserta didik mengembangkan

⁵ Eveline Siregar and Reto Widyaningrum, *Belajar Dan Pembelajaran*, Penerbit Ghalia Indonesia, vol. 09, 2015.

⁶ Moh Junaidi et al., “Pengembangan LKPD Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Materi Bangun Ruang Sisi Datar,” *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)* 9, no. 2 (2023): 218–230.

⁷ Dwi Junia Lestari and Maryono, “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Rumus Keliling Dan Luas Persegi Panjang Pada Peserta Didik Di Kelas IV MIT Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung,” *The Elementary Journal* 1, no. 2 (2023): 23–26.

⁸ Erina Dwi Susanti and Ummu Sholihah, “Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola,” *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2021): 37–46.

kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis.⁹ Keterampilan ini tidak hanya penting dalam studi akademis tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika harus dimulai dengan masalah kontekstual, kehidupan nyata, dekat dengan jiwa peserta didik dan sesuai dengan masyarakat yang memiliki nilai kemanusiaan.¹⁰ Dalam penelitian yang dilakukan Muhartini dkk, Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar dimana pendidik menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.¹¹

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam membuat pembelajaran matematika yang berbasis kontekstual dan menarik, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Iklimah bahwa dengan kemajuan teknologi, bahan ajar kini dapat menggunakan perangkat elektronik sebagai sarana untuk membantu peserta

⁹ Nurul Rahmaini and Salsabila Ogylva Chandra, "Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 1 (2024): 1–8.

¹⁰ Audrey Bellyana and Musrikah Musrikah, "Kemampuan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berstandar Pisa (Programme For International Student Assesment) Ditinjau Dari Adversity Quotient Di Kelas VIII MTsN 5 Tulungagung," *Journal on Education* 6, no. 3 (2024): 16540–16548, <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/5509>.

¹¹ Muhartini, Amril Mansur, and Abu Bakar, "Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2023): 27–36.

didik lebih mudah memahami materi pelajaran.¹² Teknologi pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. Dengan memanfaatkan teknologi, media pembelajaran dapat disajikan secara lebih visual, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik.¹³

Media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi harus mampu mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa selalu bergantung pada penjelasan langsung dari pendidik. Salah satu media yang mendukung kebutuhan tersebut adalah Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).¹⁴ E-LKPD merupakan media pembelajaran elektronik yang berisi rangkuman materi serta arahan saat melaksanakan tugas belajar yang dilakukan oleh peserta didik.¹⁵ Ketika dikembangkan dengan pendekatan kontekstual, E-LKPD tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengaitkannya dengan permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan

¹² Risma Iklimah, Cecep Anwar, and Hadi Firdos, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Geogebra Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *Jurnal Wilangan : Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika* 4, no. 3 (2023): 266–274.

¹³ Nursiya Bito and Abd. Kadim Masaong, "Peran Media Pembelajaran Matematika Sebagai Teknologi Dan Solusi Dalam Pendidikan Di Era Digitalisasi Dan Disruption," *Jambura Journal of Mathematics Education* 4, no. 1 (2023): 88–97.

¹⁴ Rosa Andria Syafitri and Tressyalina, "The Importance of the Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID-19" 485, no. 1 (2020): 284–287.

¹⁵ Tri Budi, Rezky Ramadhona, and Linda Rosmery Tambunan, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik," *Student Online Journal (SOJ) UMRAH-Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2021): 1568–1575.

sehari-hari peserta didik.¹⁶ Kelebihan E-LKPD dapat mempermudah dalam penggunaan dimana dan kapan saja sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.¹⁷ Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan E-LKPD kontekstual adalah Liveworksheets.

Liveworksheets merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat serta menggunakan E-LKPD secara gratis.¹⁸ Platform digital ini dirancang untuk mengubah lembar kerja konvensional menjadi format elektronik yang dapat diakses dan diisi langsung oleh peserta didik secara daring.¹⁹ Peserta didik dapat langsung mengerjakan soal secara digital dan memperoleh umpan balik otomatis berupa nilai setelah menyelesaikan tugas. Kemudahan ini mendukung proses pembelajaran yang lebih fleksibel, mandiri, dan selaras dengan perkembangan teknologi di era digital saat ini.²⁰

¹⁶ Muhammad Hammas Shalahuddin and Diesty Hayuhantika, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual Dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII" 5, no. 1 (2022): 71–86.

¹⁷ Siti Suryaningsih and Riska Nurlita, "Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif Dalam Proses Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 7 (2021): 1256–1268.

¹⁸ Ikhlashul Amalia, Maria Veronika Roesminingsih, and Muhammad Turhan Yani, "Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8153–8162.

¹⁹ Ruhsah Triyani et al., "Pengembangan E-Lkpd Matematika Berbasis Liveworksheet Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Siswa Smp," *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2024): 34–52.

²⁰ Elva Riezky Maharani and Dyah Werdiningsih, "Penggunaan Media Liveworksheet Pada Pembelajaran Teks Deskripsi Berkonten Wisata Ekologi Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Nunukan" (2022): 1–16.

Materi dalam pembelajaran matematika yang akan dijadikan fokus dalam pengembangan bahan ajar E-LKPD adalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Standar kompetensi yang harus dipenuhi oleh peserta didik yang mempelajari SPLTV antara lain menyusun SPLTV dari permasalahan kontekstual dan menyelesaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan SPLTV.²¹ Namun, pada praktiknya, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep SPLTV karena penyajiannya yang cenderung abstrak dan jauh dari konteks kehidupan sehari-hari.²² Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengaitkan konsep tersebut dengan situasi nyata yang relevan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.²³

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya pada materi SPLTV adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep matematika dengan konteks

²¹ Yunita Nopyanti, Chandra Novtiar, and Wahyu Hidayat, "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel," *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 6, no. 6 (2023): 2111–2120.

²² Shinta Avera, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Etnomatematika Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik" (IAIN Metro, 2023).

²³ Fauziyah, Sugiman, and Munahefi, "Transformasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa Dan Pemahaman Konseptual," *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 7 (2024): 936–943, <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>.

kehidupan nyata.²⁴ Penggunaan teknologi juga menjadi langkah strategis dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.²⁵ Inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan menyusun E-LKPD menggunakan media seperti Liveworksheets. Media ini memiliki tampilan yang menarik serta fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik mengisi lembar kerja dan memperoleh umpan balik secara langsung. Selain itu, lembar kerja ini dapat dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan fleksibilitas dalam belajar.²⁶ Melalui penggunaan lembar kerja digital ini, diharapkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat, dan pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih baik.

Penelitian ini memiliki sejumlah perbedaan dibandingkan dengan studi-studi terdahulu, baik dari segi materi, media, maupun pendekatan yang digunakan. Selama ini, banyak bahan ajar dalam pembelajaran matematika yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dan belum sepenuhnya menerapkan pendekatan kontekstual. Selain itu, pemanfaatan media digital seperti Liveworksheets dalam pengembangan lembar kerja, khususnya pada materi SPLTV, masih sangat terbatas. Produk yang dikembangkan dalam

²⁴ Hamruni Hamruni, "Konsep Dasar Dan Implementasi Pembelajaran Kontekstual," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 12, no. 2 (2015): 177–187.

²⁵ Santi Cahyo Dewanti and Ummu Sholihah, "Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Koordinat Kartesius Di SMP," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 7, no. 3 (2022): 65–75, <https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/view/22260>.

²⁶ E. Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, ed. Bunga Sari Fatmawati (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2021).

penelitian ini akan memanfaatkan media elektronik berupa Liveworksheets yang dirancang secara kontekstual dengan tampilan visual yang menarik. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Pada saat observasi awal di MAN Kota Blitar, proses pembelajaran masih menggunakan buku ajar dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai media utama. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa konvensional dan kurang menarik bagi sebagian peserta didik, terutama dalam pembelajaran matematika yang identik dengan konsep-konsep abstrak. Meskipun buku ajar dan LKS sudah mencakup materi yang relevan, metode yang digunakan terbatas pada pendekatan yang kurang variatif. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak terlalu aktif dalam proses belajar, cenderung pasif, dan kesulitan dalam menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata mereka. Kondisi ini berpengaruh pada pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, yang sering kali terkesan hanya sebatas hafalan tanpa adanya pemahaman yang mendalam.²⁷

²⁷ Ahmad Arifin, "Peranan Permainan Bahasa Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar Mata Pelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab* 19, no. 2 (2020): 302.

Konsep tersebut sesuai dengan apa yang difirmankan oleh Allah dalam Surah Al-Baqarah (2:269) yang bermakna “Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barang siapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat”.²⁸

Ayat ini menekankan pentingnya hikmah dan pemahaman dalam proses pembelajaran, di mana hanya orang yang berakal yang dapat benar-benar mengerti dan mengambil pelajaran dari ilmu yang dipelajari.²⁹ Kurangnya pemahaman peserta didik juga dikarenakan kurangnya variasi media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran matematika dalam penyelesaian masalah. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Wedayanti dan Wiarta, yang mengungkapkan bahwa kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik menyebabkan peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.³⁰

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran elektronik yang mampu mengatasi hambatan dalam memahami materi SPLTV, sekaligus mendukung

²⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemah*.

²⁹ Alpin Yapi, “Makna Hikmah Dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 269” (UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM, 2021).

³⁰ Luh Ari Wedayanti and I Wayan Wiarta, “Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD,” *MIMBAR PGSD Undiksha* 10, no. 1 (2022)

pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan **“E-LKPD Kontekstual dengan Media Liveworksheets pada Materi SPLTV Kelas X MAN Kota Blitar.”**

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan paparan pada bagian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih menggunakan media konvensional.
2. Pendidik belum menggunakan media interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi.
3. Peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik kesulitan memahami materi SPLTV yang bersifat abstrak.
5. Liveworksheets belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran SPLTV.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets pada materi SPLTV kelas X di MAN Kota Blitar. Uji coba terbatas pada satu kelas dan pelaksanaan yang disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan penelitian yang telah peneliti kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets pada materi SPLTV kelas X MAN Kota Blitar?
2. Bagaimana tingkat validitas pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets pada materi SPLTV kelas X MAN Kota Blitar?
3. Bagaimana tingkat praktikalitas pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets pada materi SPLTV kelas X MAN Kota Blitar?
4. Bagaimana tingkat efektifitas pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets pada materi SPLTV kelas X MAN Kota Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets pada materi SPLTV kelas X MAN Kota Blitar.

2. Mengetahui tingkat validitas pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets pada materi SPLTV X MAN Kota Blitar.
3. Menilai tingkat praktikalitas pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets pada materi SPLTV kelas X MAN Kota Blitar.
4. Mengukur tingkat efektifitas pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets pada materi SPLTV kelas X MAN Kota Blitar.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini akan menghasilkan produk dengan spesifikasi berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD) kontekstual dengan media Liveworksheets.
2. E-LKPD yang dibuat disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka.
3. Materi difokuskan pada SPLTV dengan permasalahan kontekstual, agar sehingga membantu peserta didik memahami konsep SPLTV dengan lebih mudah.
4. E-LKPD yang dikembangkan berisi sampul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, ilustrasi, permasalahan SPLTV, penyelesaian permasalahan kontekstual, dan penguatan konsep SPLTV.

5. E-LKPD dapat diakses tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan, karena menggunakan platform Liveworksheets berbasis web yang dapat dibagikan melalui tautan (*link*) atau kode QR.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya terkait pengembangan E-LKPD berbasis kontekstual dan pemanfaatan platform digital seperti Liveworksheets dalam pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik, memudahkan proses pembelajaran dengan memberikan perangkat pembelajaran berupa media yang mudah diakses, menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga membuat peserta didik tidak mudah bosan saat belajar.
- b. Bagi pendidik, menyediakan contoh media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- c. Bagi sekolah, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui pemanfaatan media digital yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

- d. Bagi peneliti, menambah pengetahuan, wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, memberikan dasar dan inspirasi untuk mengembangkan penelitian sejenis pada materi atau jenjang yang berbeda, serta memperluas penerapan teknologi dalam pembelajaran.

H. Penegasan Istilah

1. Media pembelajaran adalah segala alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga pesan pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.
2. E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) adalah lembar kerja yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan disusun dalam format digital serta dapat diakses serta dikerjakan secara daring melalui media elektronik.
3. Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata sehingga mendorong peserta didik untuk menerapkan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
4. Liveworksheets adalah platform berbasis web yang digunakan untuk membuat lembar kerja interaktif yang dapat dikerjakan langsung secara *online* dan memberikan umpan balik otomatis.

5. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) adalah materi matematika yang membahas penyelesaian tiga persamaan linear dengan tiga variabel berbeda, dan ketiga variabelnya berpangkat satu. Untuk menyelesaikannya dapat dilakukan dengan memilih salah satu cara dari tiga metode yang ada, yaitu dengan substitusi, eliminasi, dan gabungan (substitusi dan eliminasi).