

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan belajar yang melibatkan interaksi antar guru dan siswa yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kompetensi-kompetensi yang dimilikinya melalui pengalaman belajar di sekolah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan di era digital sangat mempengaruhi penyelenggaraan proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Teknologi merupakan salah satu aspek yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas, sebagai sarana dan prasarana penunjang pembelajaran. Bentuk dari pemanfaatan teknologi pada pembelajaran tampak pada semakin banyaknya bahan ajar digital yang menunjang proses pembelajaran. Kondisi ini dapat memberikan pengaruh terhadap guru selaku praktisi dan pendidik yang menjalankan sistem pendidikan. Perubahan sistem pembelajaran merupakan tantangan bagi guru yang tidak memiliki persiapan matang memunculkan hambatan-hambatan yang menyebar ke semua jenjang termasuk jenjang pendidikan dasar.

Tantangan yang dihadapi oleh guru adalah perkembangan teknologi yang sangat pesat yang menghasilkan pola pembelajaran baru. Proses pembelajaran adalah suatu pola yang mengaitkan satu keutuhan komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan sesuai dengan yang telah ditetapkan (Putria dkk, 2020). Adanya perkembangan teknologi membawa pembelajaran berbasis digital, sehingga pendidikan dasar berupaya menyesuaikan diri secara cepat agar tetap memberikan pembelajaran yang inovatif kepada siswa.

Merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan kewajiban guru. Maka dari itu guru memiliki tugas yang penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa karena ke depannya pembelajaran dirancang *blended learning* yakni perpaduan antara pembelajaran luring dan daring. Sistem pembelajaran *blended learning* merupakan bentuk pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran berbasis digital.

Pelaksanaan pembelajaran berbasis digital memanfaatkan aplikasi pendukung pembelajaran yang berupa aplikasi komunikasi pada *smartphone* seperti, *Whatsapp*, *Telegram*, *Google Meet*, *Zoom Meeting* serta platform pendidikan seperti *Google Classroom*, *Edmodo* dan yang lainnya. Kelangsungan proses pembelajaran *blended learning* akan bergantung pada beberapa faktor, seperti tingkat persiapan sekolah, kesiapan peserta didik dan orangtua serta kesiapan guru (Wahyono dkk, 2020). Untuk membuat variasi belajar, guru menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan pembelajaran daring dan pembelajaran luring, yaitu dengan memanfaatkan bahan ajar elektronik yang berupa buku elektronik, modul elektronik, media video, audio dan lain sebagainya. Tentunya masih banyak guru dan siswa yang hanya menggunakan bahan ajar seperti buku paket, buku LKS dan bahan ajar cetak lainnya tanpa menggunakan bahan ajar elektronik. Guru menugaskan siswa untuk mempelajari buku paket dan mengerjakan buku LKS sesuai dengan muatan pembelajaran, sehingga pengalaman yang peroleh siswa kurang bervariasi.

Bahan ajar adalah segala macam bentuk sarana yang berisi teks, visual, audio, atau gabungan anantara tiga komponen, yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk dipelajari dalam rangka menunjang aktivitas belajar, guna mencapai

kompetensi yang diharapkan. Salah satu fungsi bahan ajar yaitu sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang dirumuskan dalam silabus mata pelajaran (Aisyah dkk, 2020). Terdapat berbagai jenis dan bentuk dari bahan ajar yang dapat membantu guru dalam menunjang proses belajar-mengajar. Salah satunya adalah bahan ajar lembar kerja peserta didik (LKPD). Dalam perkembangan di era digital pemanfaatan LKPD perlu dikemas dengan berbasis teknologi yakni berupa LKPD elektronik interaktif. Tidak lagi berupa lembaran-lembaran kertas melainkan berupa digital yang sesuai dengan kondisi pembelajaran daring dan luring.

LKPD merupakan sekumpulan yang berisi kegiatan dasar siswa untuk memaksimalkan pemahaman terkait materi pembelajaran dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai kompetensi dasar dan indikator pencapaian belajar yang harus dicapai peserta didik. Dalam LKPD termuat panduan bagi peserta didik yang terdapat lembaran-lembaran memuat materi, petunjuk dan soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik sehingga dapat menambah kompetensi di aspek kognitif (Pratama & Saregar, 2019). Pemanfaatan LKPD interaktif dapat menyajikan materi, dan dilengkapi dengan video dan animasi yang dapat menguatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan dalam pembelajaran daring. Penggunaan LKPD secara elektronik dapat membantu siswa dalam pembelajaran daring dimana siswa dapat mengaksesnya dengan mudah dimana saja dan kapan saja sesuai dengan muatan materi pembelajaran yang disajikan. Tidak terkecuali pada muatan lokal bahasa Bali.

Pembelajaran muatan lokal bahasa Bali merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang terpisah dari pembelajaran tematik dari kelas rendah maupun kelas tinggi. Mata pelajaran bahasa Bali adalah salah satu mata pelajaran muatan lokal yang diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah di Bali. Karena menjadi bagian dari kurikulum pendidikan, bahasa Bali dipelajari juga oleh siswa yang bukan penutur asli bahasa Bali. Hal tersebut membuat guru berupaya membuat inovasi dalam mengemas pembelajaran bahasa Bali agar menarik, bermakna serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran pada era digital saat ini. Namun berdasarkan observasi, pembelajaran daring muatan lokal bahasa Bali guru cenderung hanya memberikan tugas tanpa memberikan penjelasan mengenai materi. Selain itu guru kurang menggunakan media pembelajaran seperti video, audio dan media lainnya. Hal tersebut mengakibatkan minimnya pengetahuan siswa mengenai bahasa Bali yang merupakan kearifan lokal yang ada khususnya penggunaan aksara Bali. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya suatu pengembangan pembelajaran yang dapat dikemas melalui e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan pengetahuan lokal yang digunakan oleh masyarakat setempat untuk menjalani hidup dalam suatu lingkungannya yang melekat dengan sistem kepercayaan, norma, hukum, budaya dan diwujudkan dalam tradisi dan adat istiadat yang diyakini dalam kurun waktu yang cukup lama (Utari dkk, 2016). Kearifan lokal memegang peranan penting dalam melestarikan dan mempertahankan nilai-nilai budaya yang menjadi sumber belajar bagi siswa. Hal ini terlihat dari pembelajaran sastra banyak kearifan lokal yang dapat dijadikan materi pembelajaran. Seperti contohnya pada muatan lokal mata pelajaran bahasa

Bali dengan kearifan lokal sangat berkaitan yaitu pada materi menulis aksara Bali mengenai kegiatan serta alat-alat pertanian yang berhubungan dengan tradisi di desa Jatiluwih. Sehingga melalui materi tersebut siswa dapat memperluas wawasannya mengenai keadaan geografis, kegiatan serta tradisi yang ada di desa tersebut seraya melatih menulis dan membaca aksara Bali. Dengan demikian guru berupaya untuk merancang dan menerapkan pembelajaran yang cocok untuk digunakan di sekolah dasar mengenai pembelajaran bahasa Bali berbasis kearifan lokal dengan memanfaatkan bahan ajar interaktif yaitu e-LKPD interaktif.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan bersama guru mata pelajaran bahasa Bali kelas VB di SD Negeri 8 Banjar Anyar, pemanfaatan bahan ajar dalam pembelajaran daring masih kurang khususnya LKPD. Guru hanya menggunakan bahan ajar yang sudah ada seperti buku paket dan buku LKS yang diproduksi dari suatu penerbit yang terkadang kurang sesuai dengan lingkungan belajar siswa untuk memberikan tugas ke peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan di situasi seperti ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran khususnya muatan bahasa Bali pada materi aksara Bali. LKPD yang diberikan guru cenderung kurang menarik dan sifatnya masih satu arah serta tidak adanya timbal balik. Dilaksanakannya pembelajaran daring pula menyulitkan guru untuk memeriksa pekerjaan siswa. Selain itu LKPD yang diberikan ke siswa cenderung monoton dan tidak menarik, karena hanya berisi tulisan dan gambar yang memiliki resolusi yang rendah. Sehingga siswa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar yang berakibat hasil belajar siswa menjadi menurun. Pembelajaran yang memanfaatkan e-LKPD interaktif dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, siswa akan merasa nyaman sehingga tidak takut untuk bertanya dan

tidak akan membuat siswa tegang (Herawati dkk, 2017). Dengan demikian LKPD yang digunakan dalam pembelajaran daring untuk pemberian tugas ke siswa lebih menarik, bersifat interaktif, terdapat materi yang jelas, dan mudah digunakan serta efektif digunakan sebagai bahan ajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlunya pengembangan e-LKPD berbasis kearifan lokal untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal suatu daerah, meningkatkan wawasan, motivasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu guru dalam melakukan penilaian LKPD pada pembelajaran daring. Sejalan dengan permasalahan tersebut maka dilaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul “ Pengembangan e-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021”.

1. 2 Identifikasi Masalah Penelitian

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Guru di tuntut melakukan inovasi dalam mengemas pembelajaran daring dengan memanfaatkan LKPD elektronik untuk muatan lokal bahasa Bali.
- 1.2.2 Akibat keterbatasan bahan ajar, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi aksara Bali pada mata pelajaran bahasa Bali.
- 1.2.3 LKPD yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring, sulit mendapatkan *feedback* dari siswa maupun guru dengan cepat.

- 1.2.4 Akibat adanya keterbatasan jarak dan waktu, guru merasa kesulitan dalam memeriksa hasil LKPD.
- 1.2.5 LKPD yang digunakan oleh guru kurang menarik karena hanya berisi soal, gambar yang resolusinya rendah dan tidak berisi penjelasan.
- 1.2.6 Kurangnya wawasan siswa mengenai kearifan lokal yang merupakan bagian dari materi pada mata pelajaran bahasa Bali.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya, dan berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka penelitian ini akan difokuskan pada Pengembangan e-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun dari e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari isi dan desain?

- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas dari e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021?

1. 5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun dari e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan dari e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari isi dan desain.
- 1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas dari e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021.

1. 6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh melalui pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperluas pengetahuan, wawasan dan konsep yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan LKPD dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Bali.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Dengan digunakannya e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih termotivasi dan lebih aktif serta dapat membangun pengetahuannya sendiri sehingga lebih bermakna dan ingatan siswa lebih lama mengenai materi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Pemanfaatan e-LKPD intraktif berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam mengemas LKPD materi aksara Bali pada mata pelajaran bahasa Bali di SD Negeri 8 Banjar Anyar.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat dijadikan motivasi atau referensi untuk mengembangkan penelitian yang lain.

1. 7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa e-LKPD (Lembar Kerja Peserta

Didik Elektronik) dengan mengambil materi aksara Bali untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

- 1.7.2 Produk yang dikembangkan berupa e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal.
- 1.7.3 LKPD hasil pengembangan ini membantu dan mengarahkan siswa dalam memahami materi melalui pengalamannya sendiri serta memperkaya wawasannya mengenai kearifan lokal yang ada.
- 1.7.4 E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal dikemas untuk pembelajaran mandiri siswa di rumah.
- 1.7.5 E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal ini menggabungkan beberapa unsur multimedia seperti: gambar, audio dan video.
- 1.7.6 Unsur yang terdapat pada e-LKPD ini berisi materi pembelajaran berupa video dan soal interaktif.
- 1.7.7 E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi power point, *ispring suite 9* dan aplikasi pendukung lainnya.
- 1.7.8 Bagian-bagian dari LKPD yaitu sebagai berikut.
- a. Cover LKPD
 - b. Identitas LKPD
 - c. Petunjuk penggunaan LKPD
 - d. Kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran
 - e. Video materi pembelajaran berbasis kearifan lokal
 - f. Kegiatan pembelajaran
 - g. Kesimpulan
 - h. Latihan soal

1. 8 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan situasi pembelajaran di era digital, sistem pembelajaran beralih menjadi pembelajaran *blended learning*. Hal tersebut membuat siswa belajar dari rumah tanpa bertemu langsung dengan guru dan beberapa waktu belajar di sekolah. Dengan situasi ini guru berupaya menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif dengan memanfaatkan bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran daring. e-LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Dalam pembelajaran bahasa Bali e-LKPD salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Selain menarik, e-LKPD mudah digunakan oleh guru dan siswa. Sementara itu, adanya kendala-kendala dalam pembelajaran daring yang dialami guru maupun siswa seperti, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan kurangnya pemanfaatan bahan ajar serta penjelasan dari guru mengingat adanya cara-cara penulisan aksara Bali yang tidak bisa dijelaskan hanya melalui tulisan. Dan kendala yang dihadapi guru yaitu dalam memeriksa LKPD membutuhkan waktu yang cukup lama. Selain itu siswa kurang memiliki wawasan mengenai kearifan lokal yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Bali dikarenakan waktu siswa lebih banyak di rumah sehingga cenderung akan lebih sering memainkan gawainya daripada belajar. Maka dengan itu penting adanya pengembangan bahan ajar khususnya e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal materi aksara Bali kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar.

1. 9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Asumsi pada penelitian pengembangan e-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal pada materi aksara Bali ini sebagai berikut.

- a. E-LKPD interaktif ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar karena berisi video, kegiatan pembelajaran dan soal-soal latihan yang interaktif.
- b. E-LKPD interaktif berbasis kearifan lokal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi serta memperluas wawasannya mengenai kearifan lokal.
- c. E-LKPD interaktif ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena setelah selesai mengerjakan soal akan terlihat skornya secara langsung.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan yang dimiliki penelitian pengembangan e-LKPD interaktif ini yaitu sebagai berikut.

- a. Pengembangan e-LKPD ini dirancang khusus untuk siswa kelas V SD Negeri 8 Banjar Anyar.
- b. Materi pembelajaran dalam produk pengembangan e-LKPD interaktif ini hanya memuat materi aksara Bali dalam sub materi *piranti lan geginan ring carik*.

1. 10 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang penting dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian Pengembangan adalah suatu penelitian yang berfungsi untuk mengembangkan suatu produk yang baru maupun produk yang telah ada selain itu juga penelitian ini berguna untuk menguji kelayakan dan efektivitas produk.
- 1.10.2 ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang berisi tahap-tahap proses pengembangan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluate* (evaluasi).
- 1.10.3 LKPD adalah lembaran-lembaran yang memuat pertanyaan-pertanyaan terkait materi pembelajaran secara ringkas yang dapat membantu siswa dalam memahami materi.
- 1.10.4 Interaktif berdasar dari kata interkasi yang berarti komunikasi dua arah yang saling memberikan umpan balik antar satu sama lain.
- 1.10.5 Kearifan Lokal merupakan suatu gagasan, nilai, pandangan, tradisi, hasil bumi, tradisi, budaya dan sumber daya alam yang menjadi keunggulan dari daerah setempat.
- 1.10.6 Aksara Bali merupakan salah satu warisan nusantara yang berupa huruf tradisional yang berasal dan berkembang di Bali.