

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam meningkatkan, memperbaiki, penyesuaian pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik (2016) pendidikan ialah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya bisa menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya serta dengan demikian, akan mengakibatkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan berfungsi dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan bangsa. Dalam dunia pendidikan, siswa dituntut untuk memiliki karakter yang baik. Dalam membentuk siswa yang berkarakter baik memerlukan pendidikan formal berupa pendidikan di sekolah.

Berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu “ada 3 jalur pendidikan yang dapat ditempuh untuk dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya”. Salah satu bentuk pendidikan formal adalah pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah diselenggarakan melalui proses belajar mengajar yang berjenjang dan berkesinambungan. Jenjang pendidikan yang termasuk di sekolah yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan

jenjang pendidikan formal pertama yang akan menentukan arah pengembangan potensi peserta didik, salah satunya adalah Sekolah Dasar. Sekolah Dasar merupakan sekolah yang diperuntukkan untuk membentuk anak dalam hal-hal yang paling mendasar dalam menimba ilmu. Pendidikan formal di sekolah sangat erat kaitannya dengan pembelajaran.

Pembelajaran adalah usaha untuk mengajar individu atau kelompok dengan pendekatan, metode, dan strategi yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan (Majid, 2016). Kemudian menurut Pane & Darwis (2017) pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasikan lingkungan di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa untuk melanjutkan proses belajar. Kegiatan pembelajaran diharapkan mampu memberi perubahan kepada peserta didik. Apalagi di masa pandemi covid-19, proses pembelajaran dituntut mempergunakan teknologi sebagai solusi agar pembelajaran tetap berjalan. Hal ini memaksa guru untuk berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran agar tetap menarik, bermakna dan membantu siswa memahami dan mengingat materi pelajaran secara langsung.

Masa pandemi covid-19 membuat perubahan yang sangat berpengaruh di masyarakat dunia dan berbagai sektor termasuk sektor pendidikan. Dimana sekolah yang menjadi tempat anak-anak bangsa memperoleh pendidikan ditutup dan digantikan menjadi pembelajaran daring. Tentu membuat banyak siswa menjadi kurang siap karena yang biasanya belajar secara tatap muka namun saat pandemi pembelajaran menjadi tatap maya. Untuk mengatasi hal tersebut, tentu saja guru dan siswa dituntut untuk memahami cara menggunakan dan memanfaatkan teknologi agar bisa tetap menjalankan proses pembelajaran. Peran seorang guru

sangat penting dalam merancang pembelajaran dimasa pandemi covid-19 agar pembelajaran bisa efektif dan membuat suasana pembelajaran yang nyaman bagi siswa. Apalagi adanya keberagaman cara belajar setiap siswa, ada siswa yang mudah memahami materi dan ada pula siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi memberi tantangan tersendiri bagi guru dalam merancang pembelajaran agar semua siswa bisa memahami materi. Saat ini pembelajaran di sekolah dasar menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak (Prastowo, 2019). Pembelajaran tematik dimulai dengan satu topik tertentu dan kemudian dikembangkan dari aspek yang berbeda atau dilihat dari perspektif yang berbeda dalam mata pelajaran yang biasanya diajarkan di sekolah. Pembelajaran tematik dirancang untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dengan mengangkat pengalaman siswa yang memiliki jejaring dari berbagai aspek kehidupan dan pengetahuannya. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam tematik ialah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun secara khusus, yaitu melalui pengamatan, penelitian, penarikan kesimpulan, perumusan teori, dan lain-lain (Fadhil, 2021). IPA di sekolah dasar digunakan sebagai program dalam menanamkan kemudian mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan dan nilai ilmiah dari siswa serta menumbuhkan rasa cinta terhadap alam. IPA di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah ilmiah dan lingkungan. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya mengarahkan siswa untuk dapat tampil kreatif dalam memecahkan

berbagai masalah kehidupan sehari-hari melalui pengalaman langsung (Yulianti & Lestari, 2019). IPA berkaitan dengan cara menemukan alam secara sistematis sehingga ilmu pengetahuan tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip, tetapi juga suatu proses dalam penemuan sesuatu.

Dalam proses pembelajaran IPA, ada komponen penting yang didalamnya bisa menunjang pembelajaran, yaitu pendidik, siswa, media, sumber belajar dan bahan ajar. Salah satunya adalah bahan ajar, bahan ajar atau bahan pembelajaran pada umumnya yang terdiri dari sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar dikelompokkan menjadi bahan ajar cetak, bahan ajar yang menggunakan audio, bahan ajar yang menggunakan audio visual serta bahan ajar interaktif. Dalam pembelajaran sering kali terjadi permasalahan dimana guru dalam memilih bahan ajar kurang tepat. Pemilihan bahan ajar yang tepat tentu bisa menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan juga senang terhadap pembelajaran yang diberikan sehingga menghasilkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dalam hal ini, bahan ajar yang dapat membantu kegiatan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran ialah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dalam menghadapi perkembangan zaman dimana semuanya serba memanfaatkan teknologi dengan begitu maka LKPD haruslah juga bisa memanfaatkan teknologi yaitu berupa LKPD interaktif. Maka LKPD tidak perlu lagi di cetak berlembar-lembar melainkan sudah bisa digunakan yang berupa digital.

Proses pembelajaran tatap maya atau daring khususnya pada mata pelajaran IPA dari hasil observasi memperlihatkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru. Dimana guru masih mendominasi pembelajaran dan kurangnya interaksi

siswa dalam pembelajaran. Konsep pembelajaran diberikan oleh guru kepada siswa dideskripsikan tanpa diberikan contoh nyatanya kepada siswa. Hal tersebut yang menyebabkan siswa kurang dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Sehingga berdasarkan hal tersebut, perlu adanya suatu pengembangan yang dapat dikemas dalam LKPD yang bersifat interaktif berbasis *problem based learning*.

Problem Based Learning atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual untuk mendorong siswa belajar secara berkelompok, memecahkan masalah dunia nyata, dan membuat siswa penasaran terhadap pembelajaran sehingga memiliki model pembelajaran sendiri (Kemendikbud, 2014). Pendekatan pembelajaran ini menitikberatkan pada masalah yang disajikan oleh guru dan siswa memecahkan masalah tersebut dengan segala pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber yang dapat diperolehnya. Model pembelajaran berbasis *problem based learning* merupakan salah satu model yang direkomendasikan dalam kurikulum 2013 sebagai model pembelajaran inovatif.

Adanya suatu pengembangan LKPD yang interaktif berbasis *problem based learning* bisa membantu siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam memecahkan permasalahan dunia nyata dan membantu siswa melakukan interaksi yang nantinya mampu meningkatkan aktivitas belajar mandiri siswa. Terlebih lagi pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V yang pada pembelajarannya memerlukan penjelasan yang jelas agar siswa bisa memahami materi lebih mudah. Dengan adanya LKPD interaktif tentu saja bisa memudahkan siswa dalam menggunakannya dimanapun berada yang mana bisa sebagai salah

satu solusi guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. LKPD interaktif yang dimaksud adalah LKPD elektronik yang mudah diakses dan digunakan oleh siswa. Interaktif berarti adanya tindakan dan reaksi timbal balik antara guru dan siswa, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat cepat dirasakan baik oleh guru maupun siswa.

Di SD Negeri 19 Dauh Puri khususnya pada kelas V pelaksanaan pembelajaran tatap maya atau daring sudah memanfaatkan beberapa teknologi diantaranya, *WhatsApp*, *Youtube* dan *Zoom Meeting*. Dengan penggunaan dan pemanfaatan beberapa teknologi ini mendapatkan respon yang baik dari siswa dan juga sangat membantu pembelajaran. Kemudian berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 19 Dauh Puri, masih belum maksimalnya penggunaan bahan ajar LKPD dalam pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka terbatas. Selanjutnya dalam situasi seperti ini siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi dalam pembelajaran khususnya sistem pencernaan manusia pada muatan IPA. LKPD yang diberikan kepada siswa masih bersifat satu arah dan kurang timbal balik. LKPD tersebut membutuhkan waktu yang lama untuk dapat mengetahui hasil atau nilai yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Sistem pembelajaran daring dan pertemuan tatap muka terbatas yang telah diterapkan menyulitkan guru untuk mengontrol hasil LKPD siswa, oleh karena itu dikhawatirkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan akan berakibat pada penurunan prestasi belajar siswa. Selanjutnya LKPD yang diberikan kepada siswa terkadang monoton dan cenderung membosankan karena terbatasnya bahan ajar yang dapat digunakan, LKPD yang dirancang guru kebanyakan berupa

tulisan dan gambar diam tanpa bergerak dan terkesan kurang menarik perhatian siswa yang membuat siswa tidak tertarik dalam mengerjakannya. LKPD yang diberikan guru hendaknya bersifat interaktif sehingga bisa membangun ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan juga dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan yang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya pengembangan LKPD interaktif berbasis *problem based learning* untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran serta membantu guru mempercepat proses penilaian LKPD di tengah situasi pandemi covid-19. Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V SD Negeri 19 Dauh Puri”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka disimpulkan beberapa masalah yang dituangkan ke dalam beberapa butir berikut diantaranya :

- 1.2.1 Guru dan siswa dituntut untuk bisa memahami teknologi
- 1.2.2 Siswa kesulitan memahami konsep dan mengingat sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA akibat pembelajaran yang dilakukan secara daring sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa
- 1.2.3 Guru kesulitan dalam memeriksa hasil dari LKPD yang sudah dikerjakan siswa
- 1.2.4 LKPD yang digunakan oleh guru masih bersifat satu arah

1.2.5 LKPD yang digunakan oleh guru kurang menarik atau masih monoton dimana masih berupa tulisan dan juga gambar disertai dengan kurangnya penjelasan materi

1.2.6 LKPD yang digunakan guru masih belum interaktif

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan LKPD interaktif berbasis *problem based learning* pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri 19 Dauh Puri.

1.4 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang di atas, maka berikut dapat diajukan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun LKPD interaktif berbasis *problem based learning* pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri 19 Dauh Puri?

1.4.2 Bagaimanakah kelayakan LKPD interaktif berbasis *problem based learning* pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia dari segi isi, desain dan media untuk siswa kelas V SD Negeri 19 Dauh Puri?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan permasalahan yang diungkap dalam pembahasan terdahulu, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun LKPD interaktif berbasis *problem based learning* pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri 19 Dauh Puri

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan LKPD interaktif berbasis *problem based learning* pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia dari segi isi, desain dan media untuk siswa kelas V SD Negeri 19 Dauh Puri

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat yang bisa tersedia pada pengembangan ini ialah dapat menambah pengetahuan baru mengenai LKPD interaktif. Selain itu, bermanfaat pula dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan LKPD interaktif dapat membantu peserta didik dalam proses belajarnya. Peserta didik juga dapat lebih aktif dan membangun pengetahuannya sendiri agar lebih bermakna dan diingat dalam waktu yang lama.

1.6.2.2 Bagi Guru

Bisa sebagai salah satu referensi guru dalam mengemas LKPD materi sistem pencernaan manusia mata pelajaran IPA di kelas V sekolah dasar dengan

menggunakan LKPD interaktif ini. Kemudian dalam proses pembelajaran bisa menjadi salah satu alternatif guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas.

1.6.2.3 Bagi Penelitian Lain

Hasil pengembangan ini bisa menambah pengetahuan dan dapat memberikan referensi untuk mengembangkan penelitian yang lain serta dapat memotivasi para peneliti lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa LKPD IPA dengan mengambil materi sistem pencernaan manusia untuk peserta didik di kelas V sekolah dasar.
- 1.7.2 Produk yang dikembangkan berupa LKPD interaktif
- 1.7.3 LKPD hasil pengembangan mengarahkan peserta didik dalam memahami serta menemukan konsep pembelajaran melalui pengalamannya sendiri.
- 1.7.4 LKPD interaktif ini berbentuk LKPD *online* yang dikemas untuk pembelajaran mandiri peserta didik dimanapun berada.
- 1.7.5 LKPD interaktif ini memadukan beberapa unsur multimedia diantaranya: teks, gambar, audio dan video.
- 1.7.6 Unsur yang terdapat dalam LPKD ini berisi materi penjelasan berupa video dan latihan soal interaktif.
- 1.7.7 LKPD interaktif ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Power Point Presentation (PPT)* untuk membuat desain LKPD interaktif, kemudian mengkonversi media/publishing menggunakan aplikasi *Ispring Suite 10* dan

dilanjutkan dengan mengubahnya menjadi aplikasi android menggunakan *website 2 apk Bulilder*.

1.7.8 Bagian-bagian LKPD yaitu sebagai berikut.

1. Cover LKPD
2. Identitas LKPD
3. Petunjuk penggunaan LKPD
4. Kompetensi dasar dan indikator
5. Tujuan pembelajaran
6. Video materi pembelajaran
7. Kegiatan
8. Latihan soal

1.8 Pentingnya Pengembangan

Situasi pandemi covid-19 saat ini telah mengubah sistem pembelajaran dari sistem pembelajaran tatap muka menjadi tatap maya walaupun sekarang sudah mulai ada pertemuan tatap muka tapi sifatnya masih terbatas. Akibatnya, guru harus terus berinovasi dan berpikir kreatif ketika mengembangkan materi pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah LKPD dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA yang kompleks ini menuntut guru untuk secara inovatif mengemas LKPD yang diberikan kepada siswa dan menyesuaikannya dengan sistem pembelajaran tatap maya/daring dan pertemuan tatap muka terbatas seperti sekarang. Oleh karena itu, mengembangkan LKPD interaktif sangat penting. Tidak hanya lebih menarik, juga lebih mudah digunakan oleh guru dan siswa. Selain itu, mengingat banyaknya hambatan dalam

pembelajaran tatap maya dan tatap muka terbatas termasuk siswa yang kesulitan memahami konsep yang berkaitan dengan materi ilmiah dan guru membutuhkan waktu lama untuk mengevaluasi pekerjaan siswa. Sehingga menyebabkan siswa lama menerima umpan balik dari guru. Dari adanya kendala tersebut, penting adanya untuk mengembangkan bahan ajar khususnya LKPD interaktif berbasis *problem based learning* pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V SD Negeri 19 Dauh Puri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Asumsi pada penelitian pengembangan LKPD interaktif berbasis *problem based learning* pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia ini yaitu sebagai berikut.

- 1.9.1.1 LKPD interaktif ini mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik karena didalamnya terdapat video dan soal-soal latihan yang interaktif.
- 1.9.1.1 LKPD interaktif ini dapat membantu guru dalam melakukan penilaian lembar kerja dengan cepat.
- 1.9.1.2 LKPD Interaktif ini dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep belajar serta membuat konsep tersebut lebih mudah untuk diingat oleh peserta didik.
- 1.9.1.3 LKPD interaktif ini hasilnya bisa dilihat langsung oleh peserta didik setelah selesai dikerjakan sehingga bisa menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan

Dalam penelitian pengembangan LKPD interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

- 1.9.2.1 Pengembangan LKPD interaktif ini dirancang khusus untuk peserta didik di kelas V SD Negeri 19 Dauh Puri
- 1.9.2.2 Materi pembelajaran dalam produk pengembangan LKPD interaktif ini hanya sebatas materi sistem pencernaan manusia.

1.10 Definisi Istilah

Istilah yang penting dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian dimana menggunakan metode yang berguna untuk mengembangkan produk yang sudah ada menjadi lebih baik atau bisa juga mengembangkan produk baru dengan menguji kevalidan dan keefektivan dari produk tersebut.
- 1.10.2 Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan melalui dalam jaringan atau menggunakan internet saat pelaksanaannya.
- 1.10.3 ADDIE merupakan sinonim dari proses pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluate* (evaluasi).
- 1.10.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu bahan ajar yang berisi materi pembelajaran, petunjuk pengerjaan dan tugas yang saling berkaitan satu sama lain yang dikerjakan oleh peserta didik dimana mengacu pada tuntutan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

1.10.5 Interaktif berasal dari kata interaksi yang mana interaksi ini adalah hubungan antara aksi dan reaksi yang bersifat timbal balik antara satu dengan yang lainnya.

1.10.6 *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik yang dapat membantu mengembangkan pengetahuan peserta didik dalam memecahkan masalah dalam kehidupan nyata sehingga dapat menumbuhkan pengetahuan baru pada diri peserta didik.

