

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang digunakan pemerintah untuk mewujudkan cita-cita luhur bangsa, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (UU No. 20 Tahun 2003). Untuk mewujudkan cita-cita luhur tersebut, diperlukan upaya kongkrit dan berkelanjutan mulai dari tingkatan keluarga hingga sekolah dalam hal memberikan pendidikan. Seperti yang dinyatakan Mahmud dan Langeveld (dalam Amanudin, 2019), pendidikan merupakan suatu upaya dari orang tua yang dilakukan untuk membantu dan mempengaruhi anak untuk mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan budi pekerti, sehingga suatu saat dapat membawa anak meraih tujuan dan cita-cita yang paling tinggi. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945” (Pasal 2), dan pada Pasal 3 mengenai fungsi Pendidikan Nasional yang menyatakan,

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.

Rumusan tujuan tersebut merupakan keinginan luhur yang harus menjadi inspirasi demi terwujudnya keinginan luhur bangsa dalam tujuan Pendidikan

Nasional. Lain halnya dengan Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan iklim belajar dan ukuran pembelajaran sehingga siswa dapat secara efektif mengembangkan potensinya. Oleh karena itu pendidikan sesungguhnya ujung tombak dalam menciptakan sumber daya manusia yang mumpuni dalam suatu negara.

Dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional, berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan antara lain dituangkan dalam Rencana Strategis Pendidikan Nasional tahun 2020-2024. Rencana Strategis Pendidikan Nasional tahun 2020-2024 berfokus pada kebijakan merdeka belajar sebagai pedoman bagi pembangunan SDM dalam menata dan memaksimalkan bonus demografi yang menjadi kunci tercapainya bangsa maju yang berkeadilan sosial, seperti yang dicita-citakan oleh para pendiri bangsa. Sesungguhnya terdapat 4 prioritas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang akan dilaksanakan pada Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, salah satunya ialah pengembangan anak.

Perubahan yang diusung oleh kebijakan merdeka belajar menasar cukup banyak elemen diantaranya ekosistem pendidikan, guru, kurikulum hingga sistem penilaian. Berkaitan dengan guru, kebijakan merdeka belajar akan mengubah paradigma guru sebagai penyampai informasi semata menjadi guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar. Dengan demikian guru memegang kendali akan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di ruang kelasnya masing-masing. Penghargaan setinggi-tingginya bagi profesi guru sebagai fasilitator dari beragam sumber pengetahuan akan diwujudkan melalui pelatihan guru berdasarkan praktik yang nyata, penilaian

kinerja secara holistik, dan membenahan kompetensi guru. Dalam hal pedagogi misalnya, kebijakan merdeka belajar akan meninggalkan pendekatan standardisasi. Siswa ditempatkan sebagai pemimpin pembelajaran yang menjadikan kegiatan belajar mengajar bermakna, sehingga pembelajaran akan disesuaikan dengan tingkatan kemampuan siswa dan didukung dengan beragam teknologi yang memberikan pendekatan personal bagi kemajuan pembelajaran tiap siswa, tanpa mengabaikan pentingnya aspek sosialisasi dan keterampilan lunak (*soft skills*) dalam bekerja dengan kelompok untuk memupuk solidaritas sosial. Oleh karena pembelajaran menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka kurikulum yang terbentuk oleh kebijakan merdeka belajar akan berkarakteristik fleksibel, berdasarkan kompetensi, berfokus pada pengembangan karakter dan keterampilan lunak serta akomodatif terhadap kebutuhan.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam setiap proses pembelajaran siswa. Kompetensi seorang guru tidak hanya diukur melalui kompetensi profesional dan pedagogi, melainkan juga diukur dengan kompetensi kepribadian dan sosial. Begitu strategisnya peranan seorang guru dan dibarengi pula oleh perkembangan zaman yang begitu cepat menjadikan guru harus terus adaptif, inovatif serta kreatif. Terus mengasah diri merupakan prinsip yang harus dipegang dengan erat oleh seorang guru di era yang sudah terdisrupsi oleh teknologi. Era disrupsi diartikan sebagai era dimana begitu banyak bermunculan inovasi-inovasi yang tentunya dapat mengganggu tatanan sistem lama dan bahkan mampu menggantikannya. Selain itu era disrupsi sangat rentan dengan perubahan dan pemenangnya ditentukan oleh siapa yang mampu beradaptasi atau bersahabat mengikuti perubahan yang ada. Peranan teknologi informasi dalam era disrupsi memegang peranan strategis dan tentunya

berdampak besar untuk bidang pendidikan. Menilik skor *Programme for International Student Assessment* (PISA) Indonesia tahun 2018, mendapat skor yang rendah dan cenderung terus menurun dari tahun ke tahun. Pengukuran PISA bertujuan untuk mengevaluasi sistem pendidikan dengan mengukur kinerja siswa pada tiga bidang yakni matematika, sains dan literasi. Hasil rilis *Organisation for Economic Co-Operation and Development* (OECD) merilis peringkat Indonesia berada di peringkat 71 dari 78 negara.

Survei tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan siswa di Indonesia masih dibawah rata-rata yang ditetapkan atau distandarkan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS). Indikasi atas permasalahan tersebut menjadikan diperlukan adanya perbaikan baik dalam sistem pendidikan maupun dalam metode pembelajaran ke siswa khususnya dalam bidang matematika, sains dan literasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih Dandin Puri, siswa masih menganggap bahwa pelajaran IPA adalah salah satu pelajaran yang susah dan kurang menyenangkan. Untuk menunjang pembelajaran, salah satu bahan ajar yang digunakan yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam situasi pembelajaran tatap muka terbatas dirasakan kurang maksimal. Selain itu, dengan diberlakukannya sistem pembelajaran tatap muka terbatas membuat guru juga mengalami kesulitan dalam memeriksa hasil LKPD yang dikirimkan peserta didik sehingga dikhawatirkan peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dari observasi tersebut, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, salah satunya pada materi otot manusia. Siswa menganggap belajar tentang materi otot manusia kurang menyenangkan serta banyak konsep yang harus ekstra dipahami. Di satu sisi,

kemauan siswa untuk membaca juga rendah serta metode yang digunakan guru masih mengajar secara konvensional dengan sedikit adanya kreatifitas dari guru. Hal ini pun berdampak pada pasifnya siswa dalam proses pembelajaran.

Mengingat situasi pandemi covid-19 belum berakhir, dunia pendidikan belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran tatap muka (PTM) sebagaimana mestinya, PTM saat ini masih dilaksanakan secara terbatas. Dengan adanya PTM terbatas saat ini membuat beberapa siswa mengeluh karena merasa pembelajaran yang diterapkan kurang menyenangkan sehingga minat belajar siswa mengalami penurunan. Guna memperoleh hasil yang baik dan menjadikan PTM terbatas lebih lengkap dan terintegrasi, penggunaan LKPD dapat dijadikan satu alternatif baru. Maka dari itu, peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan LKPD interaktif berbasis *mind mapping* pada materi otot manusia kelas V sekolah dasar.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa LKPD interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik. Penelitian Widyono, dkk (2020), adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa produk LKPD interaktif berbasis SFCT dengan menggunakan *moodle* sudah valid dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kalima, dkk (2017), adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu bahwa LKPD interaktif kimia berbasis komputer ini telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kemudian sebuah penelitian yang dilakukan oleh Herawati, dkk (2016), adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu skor rata-rata hasil validasi materi sebesar 4,75 termasuk dalam kategori sangat valid. Kevalidan pedagogik 4,60 termasuk dalam kategori sangat valid dan kevalidan media 4,00 termasuk dalam

kategori valid. Kepraktisan LKPD interaktif dilihat dari nilai rata-rata angket pada tahap *one to one evaluation* dan *small group evaluation* sebesar 4,00 (praktis) dan 4,29 (sangat praktis). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Prianoto, dkk (2017), adapun hasil penelitiannya menyatakan bahwa LKPD interaktif kimia ini memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Dan pada penelitian yang dilakukan oleh Shaleha, dkk (2020) adapun hasil yang didapatkan yaitu bahwa E-LKPD berbasis literasi sains layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan persentase rata-rata kelayakan yang sangat tinggi yaitu, 94,6%.

Berdasarkan pemaparan serta hasil penelitian yang telah dilakukan, siswa masih menganggap bahwa pelajaran IPA adalah salah satu pelajaran yang susah dan kurang menyenangkan. Selain itu, salah satu bahan ajar yang digunakan yaitu LKPD dalam situasi PTM terbatas dirasakan kurang maksimal sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti mengembangkan produk berupa “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis *Mind mapping* pada Muatan IPA Materi Otot Manusia Siswa Kelas V SD Negeri 4 Penatih”. Dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada muatan pembelajaran IPA, bahan ajar khususnya LKPD yang digunakan saat PTM dikemas lebih menarik serta dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah paparkan, adapun beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut.

- 1.2.1 Menurut data PISA pada tahun 2018, peserta didik di Indonesia memiliki nilai lebih rendah, dapat dilihat pada keterkaitan kemampuan membaca, matematika, dan sains.
- 1.2.2 Minat belajar peserta didik pada pelajaran IPA masih rendah sehingga banyak peserta didik menganggap pelajaran tersebut sulit dan tidak menarik.
- 1.2.3 Guru dan peserta didik dituntut melek teknologi di tengah situasi pandemi covid-19 dan guru dituntut melakukan inovasi dalam mengemas LKPD IPA di sekolah dasar.
- 1.2.5 LKPD yang digunakan masih memiliki kekurangan seperti terlalu banyak tulisan dan bahasa yang sulit dipahami.
- 1.2.5 Akibat dari adanya pembelajaran tatap muka terbatas, guru mengalami kesulitan dalam memeriksa hasil LKPD.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan penelitian yang dipaparkan diatas, penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan LKPD interaktif berbasis *mind mapping* yang diharapkan dapat mendukung siswa untuk bereksplorasi dan belajar secara mandiri guna meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Sumber belajar ini digunakan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran tatap muka terbatas khususnya pada pembelajaran muatan IPA materi otot manusia siswa kelas V SD Negeri 4 Penatih.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian dan batasan masalah, adapun beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancangan bangun LKPD interaktif berbasis *mind mapping* pada muatan IPA materi otot manusia siswa kelas V SD Negeri 4 Penatih?

1.4.2 Bagaimanakah validitas/kelayakan LKPD interaktif berbasis *mind mapping* pada muatan IPA materi otot manusia siswa kelas V SD Negeri 4 Penatih?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancangan LKPD interaktif berbasis *mind mapping* pada muatan IPA materi otot manusia siswa kelas V SD Negeri 4 Penatih.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas/kelayakan LKPD interaktif berbasis *mind mapping* pada muatan IPA materi oot manusia siswa kelas V SD Negeri 4 Penatih.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari dua segi, yakni manfaat secara teoretis dan manfaat praktis yang dipaparkan sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang teori-teori strategi pembelajaran dan teori-teori pengembangan media pembelajaran, sehingga perkembangan teori-teori strategi pembelajaran dan teori-teori pengembangan media pembelajaran makin maju.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

a. Bagi Peserta didik

LKPD interaktif berbasis *mind mapping* yang dihasilkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran agar lebih semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran IPA materi otot manusia.

b. Bagi Guru

LKPD interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sehingga terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian tentang LKPD interaktif yang dikembangkan dapat dijadikan dasar untuk mengambil satu alternatif kebijakan sekolah dalam memotivasi guru-guru untuk mengembangkan media dalam proses pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala yang dikeluhkan oleh guru.

d. Bagi Peneliti Lain

LKPD yang dikembangkan ini diharapkan mampu digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan LKPD yang sejenis meskipun berbeda mata pelajaran.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah LKPD interaktif berbasis *mind mapping* pada mata muatan pembelajaran IPA pokok bahasan otot manusia. LKPD ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa LKPD interaktif berbasis *mind mapping* dengan mengambil materi otot manusia pada muatan IPA di kelas V sekolah dasar.
- 1.7.2 Produk yang dikembangkan berupa LKPD interaktif berbasis *mind mapping*.
- 1.7.3 LKPD berbasis *mind mapping* berupa LKPD *online* dikemas untuk pembelajaran mandiri peserta didik di rumah maupun di sekolah.
- 1.7.4 LKPD interaktif berbasis *mind mapping* dikembangkan menggunakan aplikasi *adobe illustrator* dan *adobe animate*.
- 1.7.5 Unsur yang terdapat dalam LKPD ini berisi materi pembelajaran dan latihan soal.
- 1.7.6 LKPD digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran IPA pada materi otot manusia, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran yang telah diberikan.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Para peserta didik tentunya ingin memperoleh pembelajaran bermakna dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat belajar pada siswa. Hal tersebut membuat guru harus terus melakukan inovasi serta berpikir kreatif dalam mengembangkan sumber belajar yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar.

Salah satu bahan ajar yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu LKPD. Tidak sedikit peserta didik beranggapan bahwasannya pembelajaran IPA dikategorikan pembelajaran yang sulit dipahami, hal tersebut membuat guru harus berinovasi dalam mengembangkan LKPD yang diberikan kepada peserta didik.

Pengembangan LKPD pada kegiatan belajar mengajar tentunya penting dilakukan, selain diciptakan lebih menarik, dalam penggunaannya pun diharapkan lebih mudah diterapkan oleh guru maupun peserta didik, sehingga peserta didik mampu memahami konsep belajar maupun materi yang terkandung dalam sebuah pelajaran. Dari permasalahan tersebut penting adanya suatu pengembangan bahan ajar khususnya LKPD interaktif berbasis *mind mapping* pada materi otot manusia pada mata pelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.9.1 Asumsi

Asumsi pada penelitian pengembangan LKPD interaktif berbasis *mind mapping* pada muatan IPA materi otot manusia kelas V sekolah dasar yaitu sebagai berikut.

1. LKPD interaktif ini mampu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran peserta didik karena *mind mapping* digunakan untuk memudahkan mengingat maupun memahami sebuah pembelajaran.
2. LKPD interaktif ini dapat membantu guru dalam melakukan penilaian lembar kerja dengan mudah.
3. LKPD interaktif berbasis *mind mapping* ini dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep lebih mudah diingat oleh peserta didik.

4. LKPD interaktif berbasis *mind mapping* ini dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pada saat peserta didik selesai mengerjakan lembar kerja, peserta didik dapat melihat hasilnya secara langsung.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan LKPD interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan LKPD interaktif berbasis *mind mapping* ini dirancang khusus untuk peserta didik dikelas V SD Negeri 4 Penatih.
2. Materi pembelajaran dalam produk pengembangan LKPD interaktif berbasis *mind mapping* ini hanya sebatas materi otot manusia pada muatan IPA kelas V SD Negeri 4 Penatih.

### 1.10 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang penting dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugioyono, 2015).
- 1.10.2 LKPD adalah sebuah lembar kerja yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.
- 1.10.3 Interaktif berasal dari kata interaksi dimana interaksi ini merupakan hubungan aksi dan reaksi yang sifatnya timbal balik antara satu dengan yang lainnya.
- 1.10.4 *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran serta dalam pembuatan *mind mapping*

semuanya menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan cara kerja otak.

