

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 yaitu kurikulum terpadu sebagai sebuah konsep dapat dikatakan sebagai sebuah sistem dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu atau mata pelajaran/bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada siswa. Kurikulum berbasis kompetensi adalah outcomes-based curriculum dan oleh karena pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang telah dirumuskan. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh siswa (Poerwati dan Amri, 2013).

Dalam proses belajar mengajar mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu membangun dan mengembangkan potensi siswa. Pendidik sebagai pemimpin dalam proses belajar mengajar diharapkan mampu mendesain pembelajaran dengan baik. Dasar-dasar proses belajar mengajar dijelaskan belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang

menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar (Sudjana, 2017:222).

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran (Laili dan Maskhurotul, 2019). Dari pengertian beberapa ahli di atas bahwa menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar yang dilakukan agar terciptanya suatu interaksi antara pengajar dan siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu pengalaman belajar yang berpengaruh pada pengetahuan sikap dan keterampilan.

Peran teknologi sangat penting pada pelaksanaan pembelajaran di saat pandemi *covid-19*. Peran teknologi yaitu sebagai media saat melakukan interaksi antara pendidik dan siswa saat pembelajaran daring. Peran teknologi juga memfasilitasi pendidik agar dapat menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berlangsung meskipun tidak dilakukan secara tatap muka. Pada masa pandemi *covid-19*, pembelajaran yang dilakukan secara daring atau jarak jauh memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk pelaksanaan pembelajaran. Guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk mampu menghadirkan proses pembelajaran yang memberikan ruang gerak bagi siswa untuk mampu bereksplorasi, memudahkan interaksi antar pendidik maupun siswa dengan guru. Penyusunan materi serta penggunaan alat peraga, bahan ajar atau media pembelajaran dalam proses pembelajaran secara daring yang dilakukan oleh guru dengan siswa harus

disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa lebih mudah dalam memahami materi maka membutuhkan teknologi.

Sebagai bahan ajar segala bentuk sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran berlangsung. Bahan ajar ada beberapa jenis yaitu bahan ajar langsung maupun bahan ajar yang tidak langsung. Salah satu bahan ajar langsung yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Untuk melengkapi jaman yang semua sudah serba digital, keberadaan LKPD haruslah dikemas dengan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa LKPD interaktif.

LKPD merupakan kumpulan dari lembaran yang berisikan kegiatan siswa yang memungkinkan siswa melakukan aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari. LKPD berfungsi sebagai panduan belajar siswa dan juga memudahkan siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar. LKPD juga dapat didefinisikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai (Prastowo, 2011). Tugas-tugas yang diberikan kepada siswa dapat berupa teori dan atau praktik. Penggunaan LKPD dalam bentuk cetak mempunyai kelebihan pada saat pembelajaran luring tetapi pada masa pandemi siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat di akses oleh guru dan siswa secara daring. Siswa membutuhkan visualisasi berupa audio visual agar dapat memudahkan dalam memahami materi. Sekolah tersebut masih membutuhkan beragam media dan bahan ajar yang mengoptimalkan teknologi agar memudahkan siswa belajar terutama IPA. Salah satunya dengan menciptakan LKPD interaktif yang dikemas dengan menarik. Dengan dikemasnya LKPD secara digital tentu dapat memudahkan siswa dalam mengakses dimanapun

mereka berada sebagai salah satu upaya guru dalam mengemas pembelajaran daring disituasi pandemi.

Pada kurikulum 2013 banyak sekali pendekatan yang dapat digunakan salah satunya adalah pendekatan saintifik. Secara konsep pendekatan saintifik lebih mengarah pada model pendidikan humanis, yaitu pendidikan yang memberikan ruang kepada siswa untuk berkembang sesuai potensi kecerdasan yang dimilikinya. Siswa menjadi pusat belajar, tidak menjadi obyek pembelajaran sehingga karakter, keterampilan, dan kognisinya dapat berkembang secara lebih optimal. Untuk lebih memahami ruang lingkup pendekatan saintifik, pada penelitian ini akan dibahas tentang konsep pendekatan saintifik, hakikat pendekatan saintifik, kriteria pendekatan saintifik dan non-saintifik, serta implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran (Suja, 2019).

Pendekatan saintifik erat kaitannya dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu kumpulan pengetahuan, tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum sebatas pada gejala alam. (Kumala, 2016). Pembelajaran IPA di SD merupakan sarana yang tepat untuk mempersiapkan para siswa agar dapat memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang baru sehingga apa yang mereka peroleh dapat dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Muatan materi IPA menuntut agar siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75,00%.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 September 2021 dengan wali kelas VA yaitu bapak I Putu Arta Darwika, S.Pd. di SD 3 Kedonganan Badung. Ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal, proses pembelajaran belum interaktif, inspiratif, dan kurang memotivasi siswa untuk

berpartisipasi aktif. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala yang meliputi: Pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), guru belum memaksimalkan penggunaan LKPD yang menarik bagi siswa. Sumber Belajar yang digunakan hanya buku tematik dan LKS. Dari permasalahan tersebut, poin pertama merupakan masalah yang menonjol. Apalagi pada situasi pandemi *covid-19*, pembelajaran yang dilakukan secara daring tidak semaksimal dengan pembelajaran yang dilakukan dengan cara tatap muka. Berbanding terbalik pada situasi normal pembelajaran dapat berjalan dengan inovatif, dimana pembelajaran dirancang oleh guru dan guru didalam menyajikan materi pembelajaran mengarah pada pola berpikir kritis siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan memperoleh kemajuan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar ataupun prestasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran diperlukan sebuah LKPD interaktif yang mampu menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar walaupun pembelajaran dilakukan secara daring. Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk muatan pelajaran IPA yaitu dengan menggunakan LKPD interaktif. Dengan adanya pemanfaatan teknologi LKPD interaktif diharapkan dapat menjadi jembatan bagi guru dalam menyampaikan pesan pendidikan sehingga tujuan dari pendidikan dapat tercapai.

Pada penelitian ini dikembangkan sebuah penelitian yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Muatan Materi Ekosistem Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD 3 Kedonganan Badung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa faktor masalah sebagai berikut.

- 1.2.1. Kompetensi guru yang masih perlu dikembangkan.
- 1.2.2. Guru dituntut melakukan inovasi dalam pengemasan LKPD.
- 1.2.3. LKPD bersifat satu arah.
- 1.2.4. LKPD yang digunakan belum bersifat interaktif.
- 1.2.5. Minat belajar pada siswa bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian hanya membatasi masalah pada LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan materi ekosistem pembelajaran IPA siswa kelas V SD 3 Kedonganan Badung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka diajukan beberapa masalah yang dirumuskan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah Rancang Bangun LKPD Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Muatan Materi Ekosistem Pembelajaran IPA siswa kelas V SD 3 Kedonganan Badung?

1.4.2 Bagaimanakah Validitas LKPD Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Muatan Materi Ekosistem Pembelajaran IPA siswa kelas V SD 3 Kedonganan Badung?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan, sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan materi ekosistem pembelajaran IPA siswa kelas V SD 3 Kedonganan Badung.

1.5.2 Untuk mengetahui validitas LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan materi ekosistem pembelajaran IPA siswa kelas V SD 3 Kedonganan Badung.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang diambil melalui manfaat hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian teoritis bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan, konsep-konsep, teori-teori yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan LKPD dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

1.6.1 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Dengan penggunaan LKPD interaktif dapat membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa juga dapat lebih aktif serta dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga lebih bermakna dan bertahan lama dalam memori siswa.

2) Bagi Guru

Penggunaan LKPD interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam mengemas LKPD dalam muatan materi ekosistem pelajaran IPA kelas V.

3) Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Dengan adanya penelitian dapat memperoleh pengalaman terkait menjadi calon guru dan menerapkan pembelajaran yang selama ini didapatkan dari perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa LKPD interaktif IPA dengan mengambil materi ekosistem kelas V sekolah dasar.

1.7.1 LKPD interaktif hasil pengembangan mengarahkan siswa dalam memahami serta menemukan konsep pembelajaran melalui pengalamannya sendiri.

1.7.1 LKPD interaktif memadukan beberapa unsur multimedia diantaranya: teks, gambar, audio dan video.

1.7.1 Unsur yang terdapat dalam LKPD interaktif berisi materi penjelasan berupa video dan latihan soal interaktif.

1.7.1 LKPD interaktif dikembangkan menggunakan aplikasi *articulate storyline*.

1.7.1 Bagian-bagian LKPD yaitu sebagai berikut.

- 1) Cover LKPD
- 2) Identitas LKPD
- 3) Petunjuk penggunaan LKPD
- 4) Kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran
- 5) Video materi pembelajaran berbasis penemuan
- 6) Kegiatan pembelajaran
- 7) Kesimpulan
- 8) Latihan soal

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan LKPD interaktif penting dilakukan mengingat keterbatasan pembelajaran yang terjadi saat pandemi *covid-19*. Sistem pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi sistem pembelajaran daring. Hal tersebut membuat guru harus terus berinovasi dan berpikir kreatif dalam mengembangkan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran IPA yang sifatnya kompleks membuat guru harus berinovasi dalam mengemas LKPD yang diberikan

kepada siswa dan harus disesuaikan dengan sistem pembelajaran daring. Melihat banyaknya kendala dalam pembelajaran daring diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran ekosistem. Dengan adanya pengembangan LKPD interaktif, diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar serta pemahaman materi. Sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar siswa.

1.9 Asumsi Keterbatasan dan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

Asumsi pada penelitian pengembangan LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik dalam muatan materi ekosistem pembelajaran IPA yaitu sebagai berikut.

- 1) LKPD interaktif mampu meningkatkan semangat belajar siswa, karena terdapat video dan soal-soal latihan yang berupa game interaktif.
- 2) LKPD interaktif dapat membantu guru dalam melakukan penilaian lembar kerja dengan cepat.
- 3) LKPD interaktif dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pada saat siswa selesai mengerjakan lembar kerja, siswa juga dapat melihat hasilnya secara langsung.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan LKPD interaktif memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan LKPD interaktif dirancang khusus untuk siswa di kelas V sekolah dasar.

- 2) Materi pembelajaran dalam produk pengembangan LKPD interaktif hanya sebatas pada materi ekosistem.

1.10 Definisi Istilah

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

- 1.10.1 Pengembangan merupakan penyusunan bahan ajar baik yang berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran.
- 1.10.2 LKPD Interaktif adalah LKPD yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, gambar dan teks) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah dari suatu presentasi yang akan terjadi hubungan antara bahan ajar dan pengguna yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa sehingga siswa terdorong bersifat aktif.
- 1.10.3 Pendekatan Saintifik memiliki 5 langkah yang tidak harus dilakukan secara urut, akan tetapi dapat dilakukan sesuai dengan pengetahuan yang akan dipelajari ialah sebagai berikut: mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengolah data dan mengkomunikasikan.
- 1.10.4 Ekosistem adalah bagian hidup dan tidak hidup dalam suatu lingkungan saling berinteraksi antara satu sama lainnya. Ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas.