

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Majunya perkembangan teknologi secara pesat telah mempengaruhi kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk membuat suatu bangsa atau negara menjadi lebih maju. Salah satu cara untuk bisa meningkatkan kualitas sumber daya manusia supaya bisa lebih baik lagi adalah dengan cara menempuh jenjang pendidikan. Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan setiap manusia yang berbangsa, itu bertujuan untuk menjamin keberlangsungan perkembangan dalam bangsa itu sendiri. Dalam membentuk karakter dan juga mental seorang anak, pendidikan memiliki peranan yang sangat besar. Berarti pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, jadi setiap individu berhak memperoleh pendidikan supaya dapat mengembangkan kemampuan anak itu secara maksimal pada bidang yang ingin dicapainya melalui pendidikan sehingga anak tersebut dapat mengangkat harkat dan martabat dirinya, keluarga dan juga bangsa dan negara (Sanjaya, 2010).

Informasi, teknologi dan pengetahuan sangat pesat perkembangannya, selain itu pendidikan juga dituntut perkembangannya. Dalam keadaan ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah yang ada pada proses pembelajaran di kelas. Guru, kurikulum, sumber belajar, lingkungan belajar serta siswa itu sendiri adalah beberapa faktor yang

berpengaruh dalam keberhasilan suatu proses belajar. Guru dan siswa adalah faktor yang terpenting dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas (Mutia, 2018).

Pembelajaran adalah aspek yang memiliki unsur-unsur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kadir, 2013). Pembelajaran di sekolah adalah salah satu faktor utama agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan juga dinamis namun terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran harus diciptakan di dalam sekolah itu. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan strategi, metode, media dan perangkat pembelajaran yang tepat sehingga dapat menunjang keefektifan proses pembelajaran di sekolah tersebut tidak terkecuali pada pembelajaran mata pelajaran IPA.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar seharusnya lebih membebaskan siswa dalam membuat dan menafsirkan suatu hal tertentu dalam kegiatan pembelajarannya yang akan menuntun siswa untuk mengambil kesimpulan secara mandiri (Muliani, 2019). Siswa diharapkan dapat menghasilkan suatu karya secara mandiri namun bermakna setelah memahami dan mengikuti proses pembelajaran IPA. IPA merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang peristiwa yang terjadi di alam semesta (Mardyastuti, 2016). IPA juga merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta dan usaha sebagai bidang studi yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa alam untuk dijadikan bahan untuk memperoleh pengetahuan (Susanto, 2013). Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tersebut, jadi IPA adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang mencangkup semua gejala atau semua peristiwa yang ada di alam semesta.

Pentingnya belajar IPA di sekolah dasar, yaitu (1) IPA bisa membantu pengetahuan secara baik pada anak-anak untuk bisa memahami mata pelajaran lain terutama bahasa dan juga matematika, (2) IPA di sekolah dasar merupakan pendidikan awal untuk anak-anak, berarti selama di sekolah dasar mulai dari itulah mereka dapat mengenal lingkungan secara logis dan sistematis, (3) IPA di sekolah dasar benar-benar dapat menyenangkan jika guru dapat menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran supaya anak-anak tidak bosan dalam kegiatan belajar (Sudana, 2016).

Pada kenyataannya proses pembelajaran IPA di lapangan masih belum mencerminkan kegiatan mandiri, menyenangkan dan juga kreatif (Muliani, 2019). Kegiatan pembelajaran IPA di sekolah dasar masih banyak ditemukan kecenderungan mengarah kepada guru yang menjadi pusat pembelajaran, itu biasa disebut dengan *teacher center* dan siswa biasanya hanya mencatat materi yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif atau menjadi pasif dalam belajar IPA, misalnya siswa hanya fokus mendengarkan guru memberikan materi sehingga siswa mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil observasi yang ditemukan di lapangan terkait dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya Di SD Negeri 2 Patemon, dan SD Negeri 5 Patemon, yaitu (1) siswa kurang fokus pada saat guru menjelaskan materi bahkan beberapa siswa ada yang bermain dengan teman sebangkunya dikarenakan bosan pada saat proses pembelajaran IPA, (2) siswa kurang berperan aktif atau hanya pasif dalam pembelajaran IPA, (3) guru kurang berkreasi dalam memberikan bahan ajar, media, perangkat pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang digunakan pada

saat pembelajaran IPA, dan (4) mengembangkan perangkat pembelajaran dalam pembelajaran IPA secara mandiri masih minim.

Perangkat pembelajaran adalah komponen yang disiapkan oleh guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Perangkat pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan itu bertujuan agar kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dari. Pengembangan perangkat pembelajaran perlu untuk dilakukan oleh guru agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kompetensi yang ditetapkan pada Kurikulum 2013 dapat tercapai secara maksimal. Penggunaan perangkat pembelajaran akan mampu mendorong siswa untuk lebih semangat dan juga berpikir lebih kreatif dalam memecahkan suatu masalah tertentu dalam proses pembelajaran. Salah satu penggunaan perangkat pembelajaran pada kegiatan belajar di Sekolah Dasar, yaitu Lembar Kerja Peserta Didik atau biasa disingkat menjadi LKPD.

LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang berisi materi dan juga soal-soal yang memiliki tujuan untuk mengarahkan siswa supaya dapat memahami materi yang diberikan secara maksimal. LKPD juga dapat diartikan sebagai materi pembelajaran yang sering digunakan oleh guru supaya siswa lebih bisa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan juga nilai secara maksimal dengan memberikan pemahaman tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Pengembangan penelitian ini karena permasalahan pada LKPD di Sekolah Dasar yang kurang menarik di mana dalam LKPD itu hanya memuat materi dan juga soal-soal yang membuat siswa menjadi kurang semangat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPA.

Pembuatan LKPD seharusnya sistematis, sederhana, praktis, dan mudah dimengerti supaya siswa dapat menggunakannya secara optimal. Penggunaan LKPD sebagai media pembelajaran adalah sebuah cara supaya siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar dalam kegiatan pembelajaran (Haqsari, 2014). Dari permasalahan LKPD yang kurang menarik maka penelitian pengembangan LKPD ini dikembangkan menjadi LKPD berbasis elektronik (E-LKPD) Interaktif. E-LKPD Interaktif adalah panduan lembar kerja peserta didik supaya siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang di dalamnya berisi materi dan juga soal-soal disertai dengan gambar menarik yang berkaitan dengan materi, hal ini membuat E-LKPD Interaktif lebih menarik ketimbang LKPD biasa yang hanya berisi materi dan juga soal-soal.

Dalam pembelajaran bukan hanya perangkat pembelajaran yang harus dipertimbangkan supaya pembelajaran tersebut bisa membuat siswa dalam mengikuti pembelajaran lebih aktif dan juga mampu berpikir secara kritis, namun guru juga harus mempertimbangkan metode pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing adalah salah satu metode pembelajaran yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis inkuiri adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa mampu melibatkan kemampuannya secara penuh untuk menyelidiki permasalahan dengan sendirinya secara kritis, logis, dan juga sistematis sehingga siswa bisa merumuskan penemuannya dengan penuh keyakinan (Nurlaela & Ismayanti 2015). Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran di mana guru akan membimbing siswa melakukan kegiatan dengan memberikan suatu permasalahan untuk diselesaikan secara mandiri supaya siswa mampu berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah dalam

pembelajaran. Pembelajaran inkuiri terbimbing ini memiliki tujuan, yaitu siswa supaya bisa mengurangi cara belajar yang masih menghafal materi, guru berperan hanya sebagai fasilitator dan membimbing siswa, sedangkan dalam pembelajaran siswa harus bisa mencari dan menemukan materi dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Muatan IPA Materi Macam-macam Gaya Beserta Pemanfaatannya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang diatas maka adapun identifikasi masalah yang didapat, yaitu sebagai berikut.

- 1) Siswa kurang fokus pada saat guru menjelaskan materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya pada muatan belajar IPA.
- 2) Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran IPA.
- 3) Masih minimnya pengembangan perangkat pembelajaran yang inovatif, bervariasi, dan menarik.
- 4) Guru belum mengembangkan perangkat pembelajaran secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat masih banyaknya permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini, akan tetapi dikarenakan ruang lingkup yang luas serta adanya kendala lain

seperti waktu dan keterbatasan kemampuan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya hanya mencangkup pada pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis inkuiri khususnya pada materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya siswa kelas 4 Sekolah Dasar. E-LKPD Interaktif ini dalam penggunaannya harus menggunakan alat elektronik seperti *handphone* atau laptop dan juga harus tersambung pada jaringan internet agar dapat mengakses link E-LKPD Interaktif ini. Perangkat pembelajaran ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli materi, ahli media) dan uji praktisi (guru dan siswa).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis inkuiri terbimbing muatan IPA macam-macam gaya beserta pemanfaatannya kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas perangkat pembelajaran E-LKPD Interaktif berbasis inkuiri terbimbing pada muatan IPA materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana respon guru/praktisi terhadap perangkat pembelajaran E-LKPD Interaktif berbasis inkuiri terbimbing pada muatan IPA materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya kelas IV Sekolah Dasar?

- 4) Bagaimana respon siswa terhadap perangkat pembelajaran E-LKPD Interaktif berbasis inkuiri terbimbing pada muatan IPA materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis inkuiri terbimbing muatan IPA macam-macam gaya beserta pemanfaatannya kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengembangkan E-LKPD interaktif pada muatan IPA materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya di Sekolah Dasar yang teruji validitasnya.
- 3) Untuk mengetahui respon guru/praktisi terhadap perangkat pembelajaran E-LKPD interaktif pada muatan IPA materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya di Sekolah Dasar.
- 4) Untuk mengetahui respon siswa terhadap perangkat pembelajaran E-LKPD interaktif pada muatan IPA materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan bacaan untuk menambah wawasan dan juga dapat dijadikan sebuah referensi oleh penelitian sejenis. Selain itu, bisa digunakan untuk menjadi sumber bacaan dalam melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Pengembangan E-LKPD interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih memahami materi pembelajaran dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa bisa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Hasil pengembangan E-LKPD Interaktif ini bisa dijadikan contoh untuk mengetahui bahkan membuat E-LKPD Interaktif, sehingga guru bisa meningkatkan kemampuan diri sendiri dalam merancang kegiatan belajar yang inovatif dan juga kreatif, supaya dapat menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas.

3) Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan E-LKPD Interatif ini diharapkan mampu dijadikan sebagai referensi oleh para peneliti lain dalam mengembangkan produk sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan di dalam penelitian pengembangan ini adalah perangkat pembelajaran berupa E-LKPD Interaktif. Perangkat pembelajaran ini bertujuan untuk mengatasi persoalan yang dialami oleh para siswa baik dalam

mencerna maupun memahami materi yang disampaikan oleh para guru. Mata pelajaran yang dimuat dalam perangkat pembelajaran E-LKPD Interaktif ini yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya.

Perangkat pembelajaran E-LKPD Interaktif dirancang semenarik mungkin dengan tulisan dan juga gambar berwarna agar menarik minat baca dan mempermudah siswa dalam memahami isi materi tersebut. selain untuk menarik minat baca, perangkat pembelajaran E-LKPD Interaktif ini juga dirancang agar siswa tidak mudah merasa bosan ketika membaca dan memahami isi materi, mengingat rendahnya angka minat baca di Indonesia. Kelebihan dari perangkat pembelajaran E-LKPD Interaktif ini yaitu dapat digunakan dalam berbagai situasi, baik melalui sistem daring maupun luring. Dilihat dari kondisi saat ini, dimana sekolah masih belum sepenuhnya berjalan dengan normal dikarenakan pandemi Covid-19 yang belum teratasi dengan maksimal sehingga para siswa masih lebih banyak menghabiskan waktu belajarnya di rumah daripada di sekolah. Hal ini tentunya menjadi persoalan tersendiri bagi para orang tua yang juga harus membimbing anaknya dalam memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga media pembelajaran ini diharapkan menjadi sebuah solusi dari permasalahan tersebut. Proses dalam pengembangan perangkat pembelajaran E-LKPD Interaktif ini diawali dengan merancang materi sesuai dengan sub bab yang berlaku serta pemilihan gambar dan juga warna agar sesuai dengan isi materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya. Jika materi dan bahan yang digunakan sudah digabung menjadi satu produk yang menggunakan software pendukung microsoft

office word 2019 yang berbantuan *website live worksheet* untuk dirubah menjadi E-LKPD Interaktif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya mengembangkan sebuah perangkat pembelajaran E-LKPD Interaktif pada muatan IPA yang berbasis inkuiri terbimbing pada materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya supaya dapat meningkatkan minat belajar serta dapat membuat siswa berpikir secara kritis. Dari beberapa guru yang telah diwawancarai mereka masih belum mengembangkan LKPD, dan itu membuat siswa menjadi bosan dalam kegiatan pembelajaran karena isi dari LKPD tersebut hanya berupa soal dan juga materi tanpa menyertakan hal yang menarik, oleh karena itu guru harus mampu mengembangkan perangkat pembelajaran LKPD menjadi interaktif supaya siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa akan mampu berpikir tingkat tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajar, karena perangkat pembelajaran ini berbentuk E-LKPD Interaktif yang berbasis inkuiri terbimbing dengan sajian materi berupa gambar-gambar yang menarik sehingga dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran sangat penting dilakukan, karena perangkat pembelajaran ini memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu (1) dapat membuat siswa untuk lebih lebih meningkatkan daya ingatnya, (2) siswa bisa mendapat pengetahuan yang lebih efektif dengan melakukan pengamatan secara langsung, dan (3) serta dapat mengembangkan pendapat, pikiran, dan imajinasi siswa (Busyaeri, 2016).

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

E-LKPD Interaktif ini berisi gambar-gambar yang mendukung penyampaian materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya. Asumsi pada penelitian pengembangan media E-LKPD Interaktif ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Sesuai dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar
- 2) Guru sudah memiliki pemahaman tentang perangkat pembelajaran berupa LKPD
- 3) Guru sudah bisa mengembangkan serta membuat LKPD sederhana untuk membantu dalam proses pembelajaran
- 4) Pada umumnya peserta didik akan lebih tertarik belajar apabila guru menggunakan perangkat pembelajaran yang menarik pada saat proses belajar sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan produk E-LKPD Interaktif, mata pelajaran yang dimuat dalam E-LKPD Interaktif ini yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi macam-macam gaya beserta pemanfaatannya di Sekolah Dasar. Pengembangan perangkat ini mengaju pada model ADDIE. Pengembangan tahap ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap *development*.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan sebagai berikut :

- 1) Penelitian pengembangan adalah proses penelitian yang mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang dapat bermanfaat dan mengatasi suatu permasalahan pembelajaran di kelas.
- 2) E-LKPD Interaktif adalah lembar tugas peserta yang di dalamnya berisi materi, gambar-gambar, video penjelasan dan berupa soal-soal latihan dalam bentuk elektronik.
- 3) Inkuiri terbimbing merupakan bagian dari model pembelajaran inkuiri, inkuiri terbimbing ini lebih menekankan pada keaktifan siswa dimana guru membimbing siswa untuk melakukan kegiatan dengan memberikan pertanyaan awal dan mengarah pada suatu diskusi
- 4) IPA merupakan mata pelajaran yang tak hanya erat kaitannya dengan mempelajari gejala alam, namun siswa dituntut untuk berfikir secara kritis di dalam pembelajarannya.

