

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aspek utama yang dibutuhkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi (IPTEK). Di Indonesia, perhatian pemerintah terhadap dunia pendidikan terlihat dari adanya undang-undang hingga ketetapan lain yang mengatur tentang penyelenggaraan pendidikan. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang tetap berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang berbunyi “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”. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut banyak usaha yang telah dilakukan pemerintah Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikan seperti: (1) penyempurnaan kurikulum, (2) kegiatan kelompok kerja

guru, (3) pengadaan *workshop* terkait sistem pendidikan dan kurikulum, dan (4) penyediaan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pendidikan.

Penyempurnaan kurikulum di Indonesia terus dilakukan dengan mengubah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 (K-13) dan kemudian disempurnakan kembali menjadi Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka adalah konsep pendidikan yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka siswa diberikan kebebasan untuk menentukan jalannya pembelajaran sesuai minat dan bakatnya. Konsep ini menuntut adanya peningkatan kualitas pendidikan dan model pembelajaran yang inovatif. Selaras dengan tuntutan yang muncul, guru sebagai agen pendidik juga perlu semakin inovatif dalam memfasilitasi pembelajaran dengan media-media dan bahan belajar yang menarik dan mendukung proses belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran, media, maupun bahan belajar yang inovatif akan sangat membantu siswa karena mampu menciptakan interaksi aktif dan pengalaman langsung selama proses belajar. Meskipun demikian, saat ini masih banyak guru yang belum dapat menerapkan atau memfasilitasi pembelajaran di sekolah dengan model, bahan, dan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Bukian, dapat diketahui bahwa penerapan kurikulum yang baru menimbulkan banyak tantangan bagi guru di sekolah. Kurikulum merdeka yang belum lama ini diperkenalkan mengharuskan para guru melakukan banyak penyesuaian dalam penerapannya di kelas. Beberapa perubahan pada kurikulum yang baru mengharuskan guru untuk belajar dan mempersiapkan perangkat yang akan menunjang pembelajaran seperti modul dan perangkat pembelajaran lainnya. Berkaitan dengan hal tersebut, guru-

guru di SD Negeri 2 Bukian juga menyampaikan bahwa mereka masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan model, media dan perangkat belajar yang mampu menarik perhatian dan keterlibatan peserta didik untuk belajar. Untuk pembelajaran di kelas, guru-guru SD Negeri 2 Bukian lebih banyak menggunakan media PPT dan buku pegangan siswa sebagai sumber belajar. Penggunaan media-media pembelajaran juga cukup terbatas karena hanya digunakan pada materi-materi tertentu seperti IPAS dan MTK saja. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan belum cukup bervariasi karena lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional dan hanya sesekali menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif seperti model kooperatif. Guru SD Negeri 2 Bukian juga menyampaikan bahwa sebagian siswa terlihat tidak bersemangat dan pasif saat pembelajaran di kelas. Rendahnya ketertarikan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mengakibatkan rendahnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal tersebut juga semakin diperkuat dari perolehan hasil kuesioner kebutuhan guru dan wawancara dengan guru khususnya kelas IV.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, dibutuhkan suatu produk yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan akan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Penelitian yang dilakukan oleh (Suryani dkk, 2018) menunjukkan bahwa penerapan model *example non example* dalam pembelajaran lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional pada materi IPA. Penelitian lain yang menggunakan model *example non example* dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil yang serupa. Dengan demikian, peneliti akan

menggunakan model *example non example* dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk LKPD interaktif.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi langkah-langkah yang memandu kegiatan belajar agar mampu mengantarkan kepada ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Subakti, dkk (2021) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu perangkat yang berisi tugas-tugas yang harus diikuti peserta didik untuk membantu menemukan dan mengembangkan konsep maupun keterampilan proses selama pembelajaran. LKPD membantu peserta didik dalam pemahaman materi yang dipelajari. Salah satu tujuan utama LKPD adalah membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan saat kegiatan pembelajaran dengan menyediakan instruksi yang jelas dan langkah-langkah yang terstruktur. LKPD dirancang untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri karena memuat petunjuk dan langkah-langkah yang terstruktur di dalamnya. Dengan adanya LKPD peserta didik dapat mengatur waktu dan mengatur dirinya sendiri dalam mengerjakannya. Oleh sebab itu, LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat mendukung penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar.

Penggunaan LKPD terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. LKPD cetak dapat digantikan dengan E-LKPD interaktif agar materi menjadi lebih dinamis, lebih mendalam, dan mampu meningkatkan kreativitas serta inovasi siswa dalam proses pembelajaran. E-LKPD interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih untuk mendukung proses pembelajaran karena memuat materi dan latihan soal yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer atau ponsel (Latifah dkk, 2021).



Model *example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran. Model ini dipilih karena efektif untuk menarik perhatian siswa dengan berbagai contoh-contoh gambar yang disajikan serta dapat mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dengan melakukan analisis dan memecahkan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan contoh-contoh gambar yang disajikan. Model pembelajaran *example non example* merupakan pendekatan proses pembelajaran yang dapat menggunakan video atau gambar-gambar yang relevan dengan kompetensi dasar atau capaian pembelajaran. Melalui model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat memilih dan menyesuaikan contoh-contoh yang ada melalui gambar tersebut sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Uno, 2012). Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan model *example non example* adalah model pembelajaran yang menyajikan media gambar atau video yang terkait dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat menganalisis dan melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui contoh yang ditampilkan.

E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menarik karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan perangkat pembelajaran yang digunakan. Peserta didik akan disajikan gambar dan video yang menarik untuk memudahkan mereka memahami dan menganalisis bahasan sebelum beralih ke latihan soal berupa contoh-contoh kasus. E-LKPD interaktif ini dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop dan *smartphone* sehingga fleksibel dan dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri di mana saja dan kapan saja.

Dalam mengatasi permasalahan kesulitan belajar siswa, diperlukan adanya suatu pembaharuan yang dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar melalui bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan E-LKPD Interaktif Berbasis Model *Example Non Example* Muatan IPAS Kelas IV Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku di SD Negeri 2 Bukian Tahun Ajaran 2023/2024.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas dapat ditemukan identifikasi masalah yang akan diteliti, yakni:

- 1) Rendahnya pemanfaatan perangkat pembelajaran yang menarik serta inovatif pada kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 2) Model dan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas kurang bervariasi sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memiliki semangat serta minat belajar.
- 3) Dalam kegiatan pembelajaran partisipasi peserta didik masih kurang sehingga kegiatan pembelajaran kurang aktif dan hasil belajar tidak optimal.
- 4) Pada kegiatan pembelajaran kemandirian peserta didik masih kurang karena pembelajaran selalu berpusat pada guru sebagai sumber materi.
- 5) Peserta didik kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi di kelas.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah untuk memfokuskan penelitian yang akan diteliti. Fokus

permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Model *Example Non Example* Muatan IPAS Kelas IV Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku di SD Negeri 2 Bukian Tahun Ajaran 2023/2024.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* muatan IPAS kelas IV materi norma dalam adat istiadat daerahku di SD Negeri 2 Bukian Tahun Ajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimana validitas E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* muatan IPAS kelas IV materi norma dalam adat istiadat daerahku di SD Negeri 2 Bukian Tahun Ajaran 2023/2024?
- 3) Bagaimana efektivitas E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* muatan IPAS kelas IV materi norma dalam adat istiadat daerahku di SD Negeri 2 Bukian Tahun Ajaran 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pengembangan pada rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* muatan IPAS kelas IV materi norma dalam adat istiadat daerahku di SD Negeri 2 Bukian Tahun Ajaran 2023/2024.

- 2) Untuk mengetahui validitas E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* pada muatan IPAS kelas IV materi norma dalam adat istiadat daerahku di SD Negeri 2 Bukian Tahun Ajaran 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* pada muatan IPAS kelas IV materi norma dalam adat istiadat daerahku di SD Negeri 2 Bukian Tahun Ajaran 2023/2024.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian dapat memberikan informasi dan wawasan khususnya di bidang pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar yang lebih inovatif. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk memperdalam teori berkaitan dengan pengembangan E-LKPD interaktif.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka siswa dapat lebih mudah memahami materi serta meningkatkan daya tarik siswa pada kegiatan pembelajaran khususnya materi norma dalam adat istiadat daerahku.



## 2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi tenaga pendidik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

## 3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian yang diperoleh dapat menambah perangkat pembelajaran di sekolah dan dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

## 4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi bagi peneliti lain di bidang yang berkaitan dengan pendidikan.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) interaktif yang berisikan materi norma dalam adat istiadat daerahku. Adapun beberapa uraian singkat mengenai media E-LKPD interaktif adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan nantinya akan disajikan berbentuk digital berupa link yang dapat diakses oleh siswa, yang berisikan materi, gambar-gambar yang berwarna dan video pembelajaran yang diciptakan menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang dibuat dengan bantuan teknologi. Selain menumbuhkan minat belajar siswa E-LKPD interaktif ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi karena diberikan contoh dari gambar maupun video dalam E-LKPD interaktif tersebut.

- 2) E-LKPD interaktif ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran langsung dengan cara ditayangkan melalui layar proyektor, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa melalui *smartphone*.
- 3) E-LKPD interaktif ini memuat materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV.
- 4) E-LKPD interaktif ini menggabungkan unsur kata, gambar, dan video sebagai contoh-contoh yang mampu menambah wawasan siswa.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Perkembangan zaman dan teknologi menuntut guru untuk cepat beradaptasi dengan merancang hingga melaksanakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan situasi dan kebutuhan peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, guru perlu merancang pembelajaran hingga perangkat pembelajaran yang memuat berbagai konten yang menunjang berlangsungnya proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan tercapai. Dalam hal ini peserta didik membutuhkan perangkat pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri serta mampu merangsang minat belajar dan kemandiriannya.

Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* ini dianggap penting karena diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran seperti rendahnya partisipasi, kemandirian, hingga minat belajar siswa yang salah satu penyebabnya berkaitan dengan rendahnya penggunaan perangkat dan model pembelajaran yang inovatif. Dengan ini, diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu merangsang minat belajar siswa. Siswa akan mudah

memahami materi yang dipelajari karena materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar dan video yang sesuai dan menarik perhatian siswa. Materi disajikan dengan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa diharapkan mampu memahami konsep materi muatan IPAS dengan lebih baik, mampu merangsang siswa untuk belajar, menuntun siswa menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya membuat kesimpulan. Penggunaan bahasa yang sederhana membuat materi pelajaran yang dimuat dalam E-LKPD interaktif ini mudah dipahami dan dimengerti siswa serta mudah diakses oleh siswa maupun guru di mana saja dan kapan saja.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu E-LKPD interaktif berbasis model *example non example* pada muatan IPAS Kelas IV khususnya pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. Materi dan desain pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan muatan IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku.
- 2) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, mudah digunakan oleh guru dan siswa sekolah dasar.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Penggunaan E-LKPD interaktif membutuhkan perangkat elektronik tambahan seperti *smartphone* atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet.
- 2) Perangkat pembelajaran E-LKPD interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik materi kelas IV, sehingga produk hasil pengembangan ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV saat mempelajari materi terkait.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kekeliruan terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk mengatasi suatu masalah dengan mengembangkan atau menghasilkan suatu produk yang dapat berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran.
- 2) E-LKPD interaktif adalah suatu perangkat pembelajaran digital yang berisi langkah-langkah yang harus diikuti peserta didik untuk menyelesaikan suatu tugas atau mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Model *example non example* adalah model pembelajaran yang melibatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui media gambar untuk menyampaikan materi.



- 4) Muatan IPAS adalah muatan pelajaran yang mengintegrasikan rumpun ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan dalam kurikulum merdeka khususnya pada jenjang sekolah dasar (SD).
- 5) Materi norma dalam adat istiadat daerahku adalah materi yang terdapat dalam muatan pelajaran IPAS kelas IV jenjang Sekolah Dasar (SD).

