

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu matapelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa (Ali, 2020). Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Menurut Alwi & Marcelina (2023), tujuan pelajaran bahasa Indonesia adalah untuk membekali siswa dengan empat keterampilan komunikasi yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Metode komunikasi meliputi berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis digunakan untuk melakukan proses komunikasi. Keempat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia.

Menurut Fitriani (2022) puisi merupakan bentuk karya sastra yang diungkapkan melalui pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengkonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan mengkonsentrasikan

struktur fisik dan struktur batin. Mengajarkan puisi memang bukan hal yang mudah, karena puisi memiliki keunikan tersendiri yang terletak pada bahasa yang digunakan, karena bahasa yang digunakan puisi berbeda dengan bahasa yang dipakai dalam drama dan fiksi. Namun, pembelajaran menulis puisi perlu diajarkan kepada siswa sekolah dasar sampai tingkat menengah ke atas, karena pembelajaran menulis puisi dapat dipakai untuk melatih kepekaan seseorang terhadap nilai-nilai kehidupan di sekitar manusia.

Struktur kurikulum merdeka terdiri dari kegiatan intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar Pancasila, dan ekstrakurikuler. Alokasi jam pelajaran pada struktur kurikulum dituliskan secara total dalam satu tahun dan dilengkapi dengan saran alokasi jam pelajaran jika disampaikan secara reguler/mingguan. Oleh karena itu mata pelajaran yang dipilih adalah bahasa Indonesia. Dalam pelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa materi terutama tentang materi puisi. Tujuan pelajaran bahasa Indonesia materi puisi adalah agar siswa mampu memahami dan menulis puisi yang baik dan benar.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) suatu perangkat pembelajaran yang penting dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara guru dengan peserta didik serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. LKPD dapat membantu siswa belajar secara terarah dan dapat dijadikan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas.

Pada proses pembelajaran, untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam memahami pembelajaran dapat dilakukan dengan suatu penilaian hasil belajar yang harus berdasarkan pedoman nasional (PAP). PAP (Penilaian Acuan

Patokan) adalah suatu penilaian yang menunjukkan batas kemampuan peserta didik untuk mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan yang telah ditentukan. Berdasarkan PAP, peserta didik dinyatakan lulus apabila memiliki penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 90% dengan predikat sangat tinggi (Agung, 2020). Mengacu pada hal tersebut, maka peserta didik diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 90% pada penguasaan kompetensi pengetahuan dengan predikat sangat tinggi. Peserta didik akan mampu memiliki tingkat penguasaan yang baik, apabila peserta didik antusias dan merasa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi di SD No. 2 Sembung khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia, belum terlihat adanya motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni dari 23 orang siswa hanya terdapat 7 orang siswa yang dinyatakan lulus dengan memperoleh skor rata-rata 91,00 pada kategori sangat baik, sedangkan 16 orang siswa lainnya dinyatakan belum tuntas dengan memperoleh skor rata-rata 70,00 pada kategori cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kompetensi pengetahuan rendah, sehingga berdasarkan PAP sebagian besar siswa dinyatakan tidak sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar minimal 90% pada penguasaan kompetensi pengetahuan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena dalam pembelajaran siswa hanya menerima informasi serta sumber belajar seperti buku-buku maupun lembar kerja siswa yang telah tersedia. Selain itu, sebagian besar siswa belum mengetahui manfaat atau kegunaan dari belajar materi-materi bahasa Indonesia khususnya pada materi puisi yang disampaikan oleh guru,

sehingga cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, persoalannya bukan pada kemampuan siswa yang rendah, namun perlu dikaji lebih mendalam penyebab kompetensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang belum optimal.

Kondisi pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan siswa dalam pembelajaran, karena pada saat belajar siswa tidak mendapat informasi dan materi pembelajaran seperti buku, latihan soal (LKS) tidak tersedia. Selain itu LKPD yang sering digunakan di sekolah juga mempunyai kekurangan yaitu kualitas yang kurang baik, halaman sobek dan masih belum bisa menggunakan LKPD yang menarik dalam proses pembelajaran, guru hanya memberikan LKPD dalam bentuk kertas dan tidak berwarna.

LKPD yang digunakan di sekolah juga lebih menekankan pada pertanyaan, pengisian pertanyaan tanpa menjelaskan bagaimana isi pembelajaran dalam LKPD, proses yang dialami siswa ketika menjawab pertanyaan masih tercermin sebagai suatu kegiatan yang melekat, inisiatif, kreativitas dan inovasi siswa belum berkembang sehingga mudah bosan dalam proses pembelajaran. Memang benar, LKPD digunakan secara kurang luas atau kurang menarik. LKPD dapat dikatakan menarik apabila memenuhi aspek dan kriteria yang telah ditentukan. Guru kelas IV Ibu Murtiasih, S.Pd juga menyampaikan bahwa sekolahnya tidak menggunakan E-LKPD.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) merupakan rangkaian kegiatan yang digunakan peserta didik dalam melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah. Penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran memberikan

dampak terhadap aktivitas belajar siswa menjadi menyenangkan dan menarik, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang menyenangkan secara tidak langsung dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Semua aspek tersebut dapat dikembangkan pada semua mata pelajaran, salah satunya di mata pelajaran bahasa Indonesia.

E-LKPD menjadi salah satu solusi untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Alasan menggunakan E-LKPD karena dapat menampilkan gambar dan video berwarna pada perangkat keras sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran supaya tidak bosan, memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas, dan memberikan pemahaman baru kepada guru dan peserta didik mengenai E-LKPD.

Menurut Syabani (2018) penggunaan E-LKPD sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan LKPD berbasis elektronik akan menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik serta kontekstual sesuai situasi dan kondisi sekolah ataupun lingkungan sosial budaya siswa. Dalam proses pembelajaran juga diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengasah keaktifan siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

*Problem Based Learning* adalah seperangkat model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri model pembelajaran ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam

kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya. Permasalahan yang diajukan pada model *problem based learning*, bukanlah permasalahan “biasa” atau bukan sekedar “latihan”. Permasalahan dalam PBL menuntut penjelasan atas sebuah fenomena. Fokusnya adalah bagaimana siswa mengidentifikasi isu pembelajaran dan selanjutnya mencarikan alternatif-alternatif penyelesaian. Tahapan dari model pembelajaran *problem based learning* meliputi (1) memberikan orientasi tentang permasalahan, (2) mengorganisasikan siswa untuk meneliti, (3) membantu pemecahan mandiri atau kelompok, (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran. Model pembelajaran *problem based learning* memiliki lima karakteristik yaitu: (1) *learning is student centered*, yaitu proses pembelajaran lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai pembelajar, (2) *authentic problems from the organizing focus for learning*, masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa dengan mudah mampu memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya, (3) *new information is acquired through self-directed learning*, dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya, (4) *learning occurs in small group*, agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, proses belajar mengajar dilaksanakan dalam kelompok kecil, kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas, dan (5) *teachers act*

as *facilitators*, pada pelaksanaan proses belajar mengajar, guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif, efektif dan fleksibel yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi pendidikan saat ini. Untuk itu perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi Untuk Siswa Kelas IV SD No. 2 Sembung Kabupaten Badung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diteliti, yaitu:

- 1) Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih minim dan tidak menarik.
- 2) Kurangnya konsentrasi dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.
- 3) Belum dikembangkannya media pembelajaran E-LKPD pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan media ini dibatasi karena belum adanya media interaktif yang memotivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar dalam bentuk E-LKPD berbasis *problem based learning*. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang

telah dipaparkan, maka dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu terbatas pada muatan bahasa Indonesia dalam pengembangan E-LKPD berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun E-LKPD berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung?
- 2) Bagaimanakah kelayakan E-LKPD berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi dari segi isi, dan desain untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung?
- 3) Bagaimanakah efektifitas E-LKPD berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun E-LKPD berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung.



- 2) Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis *problem based learning* materi puisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia dari segi isi, dan desain untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung.
- 3) Untuk mengetahui efektifitas E-LKPD berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis *problem based learning* ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoritis penelitian ini membantu proses belajar mengajar di sekolah menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa lebih cepat memahami pelajaran dengan mudah, selain itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran E-LKPD diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, memberikan pengalaman secara menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

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

- 1) Siswa

Penelitian ini dapat menghasilkan bahan ajar berupa E-LKPD sebagai salah satu sumber belajar yang membantu siswa dalam mempelajari

materi puisi secara mandiri dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam mempelajari materi tersebut.

#### 2) Guru

Penelitian ini menjadi alternatif bahan ajar berupa E-LKPD yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi puisi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa.

#### 3) Sekolah

Penelitian pengembangan memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya lebih kreatif serta inovatif dalam menggunakan bahan ajar media pembelajaran serta mendorong siswa untuk termotivasi dalam belajar.

#### 4) Pengembang

Pengembangan media pembelajaran ini untuk menambah wawasan peneliti tentang pengembangan media interaktif salah satunya E- LKPD agar pengetahuan yang diperoleh peneliti dapat diterapkan untuk menghadapi masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

E-LKPD berbasis *problem based learning* materi puisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung dikembangkan dalam bentuk luring dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa E-LKPD berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD berorientasi pada kurikulum merdeka.
- 2) E-LKPD berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia akan membuat siswa lebih aktif untuk belajar berfikir dan bernalar lebih dari pada biasanya.
- 3) E-LKPD berbasis *problem based learning* ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi puisi.
- 4) Program yang digunakan dalam perancangan produk ini yaitu melalui aplikasi *liveworksheets*.
- 5) E-LKPD berbasis *problem based learning* di desain dengan gambar dan warna sehingga terlihat lebih menarik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang relevan. Terkadang banyak guru yang hanya memberikan materi dan latihan tanpa memperhatikan materi pembelajaran yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Di era modern dan teknologi ini, perlu adanya pengembangan materi pembelajaran yang mudah diakses dan menarik untuk lebih meningkatkan semangat belajar siswa. Kualitas produk dapat ditentukan melalui tiga aspek yaitu yang pertama persepsi, yang kedua merupakan hasil, dan yang terakhir adalah sikap. Namun dalam penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis *problem based learning* ini yang dilakukan hanya melihat bagaimana keefektifan dari media

ini dapat membantu siswa belajar agar materi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan E-LKPD berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi untuk siswa kelas IV SD No. 2 Sembung kabupaten Badung ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

- 1) Dengan menggunakan E-LKPD berbasis *problem based learning* dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi puisi diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran jarak jauh yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa meskipun tanpa dukungan langsung mempunyai dampak yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang lebih kompleks diterima oleh siswa di sekolah.
- 2) Belum tersedianya media pembelajaran berupa E-LKPD.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan diantaranya:

- 1) E-LKPD berbasis *problem based learning* ini hanya memuat materi mengenai puisi untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

- 2) Membutuhkan laptop dan LCD dalam penggunaan E-LKPD.

### 1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan padapenelitian ini, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Pengembangan adalah upaya untuk menggabungkan suatu produk yang efektif berupa bahan-bahan pembelajaran, media, materi, perangkat, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori.
- 2) E-LKPD merupakan lembar tugas yang diberikan kepada siswa dalam bentuk elektronik.
- 3) Puisi merupakan bentuk karya sastra yang diungkapkan melalui pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengkonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan mengkonsentrasikan struktur fisik dan struktur batin.
- 4) Tingkat kelayakan produk adalah kemampuan suatu produk dapat bermanfaat dan berguna untuk siswa maupun guru dalam memahami isian materi terkait.
- 5) Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan seperangkat model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri model pembelajaran.
- 6) Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari Tahap Analisis (*Analyze*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan

(*Development*), Tahap Impementasi (*Implementation*) dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

