

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di masa sekarang merupakan perkembangan yang tergolong sangat pesat. Segala sesuatu di zaman sekarang sudah bergantung dengan teknologi. Dunia pendidikan pada masa ini juga sangat memerlukan bantuan teknologi dalam menjalankan segala keperluan, termasuk dalam proses pembelajaran. Teknologi dapat berperan sebagai akses untuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* yaitu diantara lainnya *handphone*, laptop, dan tablet yang dijadikan alat alternatif baru karena dapat memudahkan pengguna dengan dapat diakses dimanapun dan kapanpun (Sarrab, 2012).

Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam berlangsungnya suatu pembelajaran di dalam kelas. Perangkat pembelajaran akan mendukung segala sesuatu yang membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Saat ini, kurikulum pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka. Nugraha (2022), kurikulum merdeka adalah kurikulum yang lebih menitikberatkan kebutuhan dan fokus kepada siswa dibandingkan dengan guru. Dalam hal ini guru mempersiapkan segala kebutuhan pembelajaran untuk siswa dengan kebebasan dalam memilih penggunaan media pembelajaran, bahan ajar serta perangkat pembelajaran yang lainnya. Pengintegrasian teknologi didesain menyesuaikan kebutuhan guru dan siswa yang

ditunjukkan melalui pengalaman dan konten dalam membentuk pengetahuan (Hernandez, 2017).

Pada penelitian Nuraini, dkk (2016) menyatakan bahwa salah satu penyebab hal tidak tercapainya tujuan pembelajaran adalah kurangnya penggunaan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan itu, kegiatan belajar mengajar perlu di dukung dengan fasilitas berbasis teknologi yang mendukung proses pembelajaran (Dewi dkk, 2023). Di lapangan, guru sudah mendapat pelatihan dalam bagaimana pembuatan media pembelajaran yang baik untuk siswa namun, dalam Rohmatillah (2023) mengatakan bahwa guru seringkali tidak mendapatkan pelatihan yang cukup tentang inovasi-inovasi pembelajaran, sehingga mereka tidak memiliki referensi yang baik untuk membuat media pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran abad 21 menuntut adanya perubahan sistem pembelajaran konvensional ke sistem pembelajaran berbasis teknologi (Fasa & Purwanti, 2023). Transformasi digital di era ini sangat menuntut perubahan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang berbasis teknologi yang kini disesuaikan dengan tujuan pendidikan 4.0.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di SD Negeri 1 Nawa Kerti, beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran di dalam kelas masih jarang melibatkan teknologi. SD Negeri 1 Nawa Kerti merupakan sekolah yang sudah difasilitasi teknologi berupa jaringan internet, *chromebook*, serta komputer, hanya saja pemanfaatan fasilitas dalam membuat media untuk menunjang pembelajaran masih tergolong jarang. Teknologi yang kerap digunakan hanyalah proyektor yang dimanfaatkan untuk menayangkan video pembelajaran yang bersumber dari *platform youtube*. Beliau juga mengatakan bahwa penggunaan

media pembelajaran masih jarang diaplikasikan kepada siswa. Bahkan LKPD cetak pun jarang di gunakan pada saat proses pembelajaran. Selain itu, karena kurangnya waktu yang dimiliki guru, menyebabkan guru tidak menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung dengan metode konvensional.

Media interaktif di SD Negeri 1 Nawa Kerti, yang paling sering diandalkan adalah aplikasi *youtube* yang digunakan untuk menayangkan video pembelajaran yang menjadi media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas IV di SD Negeri 1 Nawa Kerti cenderung kurang dalam mengeksplorasi pengetahuan serta keterampilan mereka karena kurangnya fasilitas yang menunjang pembelajaran mereka. Namun, dengan kurang variatifnya media pembelajaran yang disediakan oleh guru, siswa cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga kurang menangkap materi yang diberikan oleh guru.

Selain dengan dukungan teknologi dalam proses pembelajaran berupa media pembelajaran, menurut Nugraha (2017) pendidikan saat ini mengharuskan setiap murid wajib memiliki keterampilan berpikir kritis jika mereka ingin menghadapi tantangan dunia. Sejalan dengan pendapat Sulistiani (2016) yang mengatakan bahwa meningkatkan kualitas pendidikan merupakan cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan sumber daya manusia. Fenomena teknologi serta keharusan seorang siswa untuk memiliki penalaran yang kritis merupakan fokus pada penelitian ini.

Dimensi yang terdapat dalam Profil Pelajar Pancasila salah satunya adalah Bernalar kritis. Amalia & Alfiansyah (2022) menjelaskan bahwa Proyek Profil Pelajar Pancasila memungkinkan siswa menjadi peserta aktif dalam penalaran

kritis, salah satunya dalam tahap penentuan proyek yang akan dilaksanakan, guru memberikan tugas proyek kepada siswa dan melakukan telaah dan akhirnya mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Bernalar kritis didefinisikan sebagai proses pengetahuan dalam melaksanakan analisis secara spesifik dan sistematis dari suatu masalah, kecermatan dalam membedakan masalah, dan mengidentifikasi informasi untuk merencanakan strategi pemecahan masalah (Azizah et al., 2018). Selain muatan IPA dan Matematika, muatan Bahasa Indonesia juga membutuhkan kemampuan bernalar kritis. Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, prestasi belajar dan kemampuan bernalar kritis (Putra & Salsabila, 2021). Bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila melibatkan kemampuan untuk memperoleh dan memproses informasi, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir, serta mengambil keputusan yang tepat, dengan penjabaran tersebut dapat dikatakan bahwa karakter bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila dapat diintegrasikan sebagai kemampuan bernalar kritis yang memiliki konsep yang sama dengan kemampuan berpikir kritis.

Fenomena dalam dunia pendidikan di masa sekarang terletak pada bagaimana memproses pembelajaran. Temuan masalah berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Nawa Kerti yakni mengenai bagaimana siswa dalam berpikir ketika mencerna pembelajaran yang mana menghasilkan indeks nilai yang rendah khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Fakta di lapangan berdasarkan hasil wawancara bahwa siswa di kelas IV SD Negeri 1 Nawa Kerti memiliki kemampuan yang masih kurang dalam menulis, mendeskripsikan sesuatu, serta dalam menjawab soal esai.

Melalui tes kemampuan bernalar kritis berupa 5 butir soal esai dengan mengikuti indikator kemampuan bernalar kritis pada observasi awal mendapatkan hasil yang kurang menunjukkan bahwa di kelas IV SD Negeri 1 Nawa Kerti memiliki kemampuan bernalar kritis yang tinggi. Sejalan dengan pendapat Kurniahtunnisa dkk., (2016) menyatakan bahwa hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang masih rendah pula. Peneliti menggunakan indeks ketercapaian nilai yang digunakan oleh sekolah maksimal ketuntasan 70%, dan rata-rata yang dicapai oleh kedua kelas yaitu kelas IVA dan IVB belum mencapai ketuntasan. Hasil tes dapat dilihat pada Tabel 1.1.

**Tabel 1. 1 Hasil Tes Kemampuan Bernalar Kritis**

Kelas IV SDN 1 Nawa Kerti	Indeks Ketercapaian	Jumlah	Ketuntasan		Rata-Rata	
			Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
IVA	70	26	9	17	35%	65%
IVB		26	10	16	38%	61%

Dari hasil data tersebut, menunjukkan bahwa sebagian besar masih memiliki tingkat bernalar kritis yang rendah, dengan hasil di kelas IVA 35% tuntas dan 65% belum tuntas serta di kelas IVB sebesar 38% tuntas dan 61% belum tuntas.

Berangkat dari masalah yang sudah dijabarkan, maka sangat diperlukan adanya suatu inovasi yang dapat membantu memenuhi kebutuhan siswa kelas IV dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis. Salah satu materi dalam muatan bahasa Indonesia yang digunakan adalah materi Lihat Sekitar yaitu pada topik paragraf argumentasi dengan mengembangkan e-LKPD interaktif berbasis model pembelajaran Tri Kaya Parisudha, yang mana diharapkan mampu untuk membantu dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan Bernalar kritis. E-LKPD interaktif ini adalah salah satu jenis dari e-LKPD yang mana merupakan lembar

kerja yang berbasis digital. E-LKPD adalah berupa lembaran yang berisi petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dalam pembelajaran dengan mengacu pada Kompetensi Dasar melalui elektronik digital atau internet (Farkhati, 2019).

E-LKPD interaktif merupakan lembar kerja peserta didik yang dikemas dalam bentuk digital yang terdiri dari materi pelajaran serta soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa. E-LKPD interaktif ini dapat dilengkapi dengan audio visual maupun animasi digital yang mampu meningkatkan inisiasi siswa dalam belajar. Dengan E-LKPD dapat mengefisienkan waktu siswa maupun guru serta menyiapkan siswa untuk menghadapi era digitalisasi. E-LKPD digunakan agar pembelajaran lebih efektif dan siswa tidak merasa bosan dikarenakan berbantu alat elektronik yang hendaknya dijadikan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa (Prastika & Masniladevi, 2021). E-LKPD interaktif digunakan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan membuat siswa tidak bosan karena didukung oleh perangkat elektronik. Perangkat elektronik digunakan sebagai sarana penunjang dan memperlancar aktivitas pembelajaran dan mampu menunjang kegiatan beserta capaian belajar (Prastika & Masniladevi, 2021).

Pada dewasa ini pengembangan karakter juga merupakan hal yang sangat penting untuk ditanamkan kepada siswa. Trisna et al., (2023) menyatakan implementasi kurikulum memerlukan tindakan lugas berbasis kearifan lokal di Sekolah Dasar yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menentukan cara belajar dan hal-hal yang diminatinya sendiri, desain pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta menggali kreativitas dan kemampuan reflektif

siswa yang berakar pada nilai-nilai kearifan lokal. Salah satu kearifan lokal yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu strategi dalam pengembangan karakter adalah Tri Kaya Parisudha yang mana dalam penelitian Astawan (2018) diintegrasikan sebagai model pembelajaran. Model pembelajaran Tri Kaya Parisudha adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pada sikap dan memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung (Astawan dkk, 2018). Sesuai dengan permasalahan kurangnya efisiensi waktu, model pembelajaran ini dapat menjadi opsi sebagai model pembelajaran yang inovatif yang dapat diterapkan oleh guru di dalam kelas.

Model pembelajaran Tri Kaya Parisudha merupakan pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai ajaran Tri Kaya Parisudha ke dalam proses pembelajaran, dengan fokus pada pengembangan karakter dan keterampilan proses siswa. Astawan (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran trikaya parisudhayang efektif untuk peningkatan keterampilan proses dan nilai-nilai karakter di sekolah dasar. Sukadi (dalam Astawan dkk., 2018:39) menjelaskan lebih luas pengertian Trikaya Parisudha, yaitu *manacika* diartikan sebagai kemampuan berpikir yang baik, benar, dan bijaksana; *wacika* diartikan sebagai kemampuan berkata jujur, benar, objektif, dan menyejukkan; dan *kayika* diartikan sebagai kemampuan berperilaku atau berbuat yang baik dan benar serta selalu membahagiakan orang. Dari penjelasan tersebut, e-LKPD interaktif akan dirancang dengan memadukan model pembelajaran Tri Kaya Parisudha di dalamnya.

Berdasarkan apa yang sudah dijabarkan, keterkaitan antara e-LKPD interaktif dengan model pembelajaran Tri Kaya Parisudha yang dipadukan untuk meningkatkan salah satu karakter dalam Profil Pelajar Pancasila yaitu bernalar

kritis yang diintegrasikan sebagai kemampuan bernalar kritis dapat membantu memenuhi kebutuhan di SD Negeri 1 Nawa Kerti. Dengan memadukan antara e-LKPD interaktif dan model pembelajaran Tri Kaya Parisudha untuk dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis dalam muatan bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar, peneliti menyusun penelitian dengan topik “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Materi Lihat Sekitar di Kelas IV Sekolah Dasar”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, berikut adalah poin masalah yang dapat di simpulkan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengadaan media pembelajaran khususnya LKPD masih jarang diterapkan.
- 2) Model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan masih konvensional khususnya dalam mengajar muatan bahasa Indonesia.
- 3) Belum adanya penerapan adaptasi teknologi khususnya menerapkan e-LKPD sebagai sarana dalam pembelajaran.
- 4) Kurang optimalnya pemberdayaan fasilitas teknologi yang dimiliki sekolah.
- 5) Rendahnya kemampuan bernalar kritis siswa kelas IV SD Negeri 1 Nawa Kerti yang mana merupakan salah satu dimensi pada Profil Pelajar Pancasila yang seharusnya ditingkatkan.
- 6) Rendahnya indeks ketercapaian belajar pada muatan bahasa Indonesia di kelas IV.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah di batasi pada: Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Materi Lihat Sekitar Di Kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan produk akan diuji validitas, kepraktisan dan efektivitasnya. Dan uji validitas produk akan melalui uji ahli materi, ahli media dan ahli desain instruksional.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi pada latar belakang masalah serta pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD?
- 2) Bagaimana validitas E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD?
- 4) Bagaimana keefektifan penggunaan E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD?

### 1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui keefektifan penggunaan E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha dalam meningkatkan kemampuan bernalar kritis pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD.

### **1.6 Manfaat**

Adapun manfaat teoretis dan manfaat praktis yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini, yaitu antara lain.

#### **1) Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai landasan mengenai pengembangan E-LKPD interaktif berbasis model pembelajaran Tri Kaya Parisudha yang mana dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya. Peneliti juga berharap E-LKPD interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga kemampuan bernalar kritis siswa dapat meningkat.

#### **2) Manfaat Praktis**

##### **a) Bagi Siswa**

Dengan adanya E-LKPD Interaktif yang dirancang dengan desain digital dan berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan bernalar kritis siswa pada

muatan bahasa Indonesia di kelas IV melalui sajian soal yang tersaji pada E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha.

b) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan produk dari hasil penelitian ini yaitu berupa E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas khususnya kelas IV ditinjau dari kemudahan dan kebermanfaatan produk yang dihasilkan.

c) Bagi Sekolah

Dapat terbantu dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan tersedianya inovasi dalam media pembelajaran berupa E-LKPD Interaktif berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha.

d) Bagi Penulis

Menambah pengetahuan serta pengalaman dalam merancang media pembelajaran berupa E-LKPD Interaktif yang berbasis Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah berupa e-LKPD interaktif berbasis model pembelajaran Tri Kaya Prisdha pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD. Spesifikasi dari produk ini yaitu sebagai berikut.

1) Produk yang dikembangkan adalah produk e-LKPD interaktif pada materi

Lihat Sekitar muatan bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV SD.

- 2) E-LKPD interaktif dirancang dengan berbasis model pembelajaran Tri Kaya Parisudha dengan kegiatan-kegiatan yang akan dikerjakan oleh siswa.
- 3) E-LKPD interaktif berbasis model pembelajaran Tri Kaya Parisudha secara khusus ditujukan untuk siswa kelas IV SD beserta guru yang membutuhkan.
- 4) Proses pembuatan e-LKPD interaktif ini diawali dengan merancang kegiatan pembelajaran, mendesain e-LKPD dengan menggunakan canva dan heyzine flipbook, serta menggunakan pinterest dan youtube untuk keperluan gambar dan video animasi ataupun video pembelajaran pendukung.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan e-LKPD interaktif untuk pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk memudahkan guru dalam memberikan penugasan maupun kegiatan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan, dalam proses pembelajaran sangat jarang guru memberikan penugasan kepada siswa selain hanya memberikan pekerjaan rumah yang dikerjakan di rumah oleh siswa. Dengan adanya e-LKPD interaktif ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif serta efektif. Siswa juga akan mendapatkan dampak yang baik dari adanya e-LKPD interaktif ini.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dari pengembangan e-LKPD interaktif berbasis model pembelajaran Tri Kaya Parisudha pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penggunaan e-LKPD interaktif dapat memudahkan guru dalam melakukan penilaian keseharian pada proses pembelajaran.

- 2) Dengan e-LKPD interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, efektif serta inovatif karena LKPD yang disajikan dalam bentuk digital.
- 3) Penggunaan e-LKPD interaktif dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menyenangkan.

Keterbatasan pengembangan e-LKPD interaktif berbasis model pembelajaran Tri Kaya Parisudha pada materi Lihat Sekitar di kelas IV SD, yaitu sebagai berikut.

- (1) Pengembangan e-LKPD interaktif membutuhkan fasilitas yang memadai untuk dapat mengakses media yang sudah di sediakan.

#### **1.10 Definisi Istilah**

Definisi istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan dalam topik penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi kesulitan yang ada di lapangan.
- 2) E-LKPD interaktif adalah lembar kerja peserta didik yang dikemas dalam bentuk digital yang terdiri dari materi pelajaran serta soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa.
- 3) Kemampuan bernalar kritis merupakan salah satu dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila yang merupakan kemampuan untuk berpikir secara logis

dan sistematis dalam mengambil suatu keputusan maupun dalam menyelesaikan suatu masalah.

- 4) Model Pembelajaran Tri Kaya Parisudha salah satu model pembelajaran yang menekankan pada sikap dan memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Model ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang merupakan salah satu model penelitian pengembangan.

