

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah Penelitian**

Kesadaran mengenai pendidikan merupakan sesuatu yang baik untuk masa depan. Hal tersebut dibuktikan dengan masyarakat yang tetap peduli tentang perkembangan serta perubahan pada pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting bagi manusia. Tanpa adanya pendidikan, seseorang tidak akan memperoleh berbagai pengetahuan dan mengembangkan kompetensi yang dimiliki. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk memanusiakan manusia, mendewasakan manusia dan mengubah tingkah laku manusia menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan sarana yang efektif untuk mencapai tujuan negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Sutrisno (2016) pendidikan adalah suatu kegiatan yang menyeluruh, serta menyangkut berbagai komponen yang berhubungan erat satu sama lain. Sejalan dengan hal tersebut, Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat (1) mengungkapkan pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terstruktur untuk membuat suasana belajar atau suatu proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam dirinya agar mempunyai kekuatan baik secara spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara.

Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi seseorang dan mencerdaskan seseorang sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan dapat mencapai tujuannya dengan baik apabila terjadi proses pembelajaran yang baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa bagian-bagian utama yang terlibat yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang akan berinteraksi pada suatu lingkungan belajar. Pane (2017) mengungkapkan pembelajaran adalah sebuah proses mulai dari mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan suatu kegiatan belajar. Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang yang berlangsung secara aktif dan integratif serta terjadi secara terus menerus sesuai dengan perkembangan psikis dari seseorang tersebut (Rahmayanti, 2016). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif didalamnya dan membuat peserta didik termotivasi serta merasa tertarik untuk belajar mengenai sesuatu yang baru, sehingga peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri dan membuat pembelajaran menjadi bermakna. Untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih bisa dipahami oleh peserta didik, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang membantunya dalam proses belajar. Media pembelajaran tersebut hendaknya dibuat agar menarik dan membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam penggunaannya sehingga peserta didik mampu membangun pengetahuannya sendiri. Namun, dalam pelaksanaannya di lapangan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam penggunaannya jarang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada SD No. 1 Sempidi, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung saat PLPbD (Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring), guru wali kelas IV menyatakan bahwa guru mempunyai kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak tertantang untuk belajar. Selain itu dalam muatan materi masalah sosial, guru juga mengalami kesulitan untuk mengajarkan materi tersebut karena cakupan materi masalah sosial sangat luas dan dalam pelaksanaannya digabung dengan pembelajaran tematik sehingga waktu untuk belajar mengenai materi masalah sosial tidak maksimal. Padahal muatan materi masalah sosial perlu diajarkan kepada peserta didik supaya peserta didik mampu memahami permasalahan yang ada di lingkungannya. Selain itu guru juga mempunyai permasalahan untuk mengembangkan media yang cocok digunakan pada materi masalah sosial mengingat cakupan materi tersebut yang cukup luas sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mengefisienkan waktu dalam menjelaskan muatan materi masalah sosial. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dibantu dengan penggunaan LKPD untuk membantu peserta didik memahami materi. Namun, dalam LKPD yang sering digunakan di sekolah hanya berisikan beberapa materi dan banyak soal-soal sehingga belum dapat memotivasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan atau membangun konsepnya sendiri.

LKPD adalah salah satu alat untuk membantu dan memudahkan kegiatan pembelajaran sehingga dapat membentuk interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, yang diharapkan bisa meningkatkan aktivitas peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar (Jowita, 2017). LKPD ini merupakan sebuah sumber belajar yang dapat dikembangkan guru sebagai fasilitator untuk memfasilitasi

kegiatan belajar peserta didik. Penyusunan LKPD dapat dirancang dan dikembangkan sesuaikan dengan kondisi serta situasi kegiatan yang dilakukan. Dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD, peserta didik mendapatkan pengetahuannya sendiri dengan melakukan kegiatan sesuai dengan petunjuk LKPD, bukan dari penjelasan guru. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme. Menurut Suparlan (2019) teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang dapat memberikan ruang yang luas kepada peserta didik untuk memahami sesuatu yang telah dipelajari dengan menerapkan konsep-konsep yang diketahuinya sehingga dapat diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Pada teori belajar konstruktivisme peserta didik diberi kebebasan mengembangkan ilmu yang telah didapatkan tersebut, baik dengan latihan, melakukan percobaan maupun diskusi. Dengan hal seperti itu maka ilmu dari peserta didik akan berkembang dan bertambah.

Dalam membangun pengetahuannya sendiri peserta didik biasanya mengalami masalah-masalah seperti perbedaan persepsi antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya. Untuk menghindari hal tersebut diperlukan peranan guru untuk membimbing serta membantu peserta didik dalam memecahkan masalah pada pembelajaran. Pemecahan masalah merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan serta pemahaman yang dimiliki oleh dirinya sendiri (Rizki, 2018). Guru dapat memanfaatkan model pemecahan masalah dalam pembelajaran. Model pembelajaran pemecahan masalah adalah model yang digunakan dalam mempelajari suatu ilmu pengetahuan yang bermaksud mengubah keadaan yang sebenarnya dialami menjadi keadaan sesuai dengan kehendak kita dengan

memperhatikan prosedur sistematis. Rahayu & Budiono (2018) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar menyatakan dari penelitian yang dilakukan didapatkan hasil dari validator LKPD dengan persentase sebesar 77% (sangat layak). Kemudian hasil rata-rata semua aspek yang diperoleh dari subjek penelitian yaitu pada uji coba pemakaian kelompok kecil didapatkan persentase sebesar 91% dan uji coba kelompok besar didapatkan persentasi sebesar 92% sehingga dapat disimpulkan LKPD berbasis pemecahan masalah ini layak untuk digunakan.

Hasil penelitian Rahayu & Budiono (2018) membuktikan bahwa pemecahan masalah dalam pembelajaran di kelas IV efektif untuk digunakan. Untuk mempermudah peserta didik belajar dengan pendekatan pemecahan masalah, perlu disajikan permasalahan yang kontekstual yaitu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga membuat peserta didik merasa tertantang untuk memecahan masalah pada lingkungan sekitar mereka. Menurut Rizki (2018) masalah kontekstual merupakan permasalahan yang sesuai dengan situasi yang dihadapi peserta didik, sesuai dengan kehidupan nyata dan dekat dengan peserta didik. Lestari, dkk (2017) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar menyatakan lembar kerja peserta didik berbasis pembelajaran kontekstual dinyatakan valid berdasarkan hasil rata-rata penilaian validator yaitu sebesar 85,60%, hasil evaluasi lapangan berbasis angket rata-rata terhadap semua aspek yang dinilai menunjukkan kepraktisan sebesar 81% sehingga layak digunakan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan telah dilakukan Rahayu & Budiono (2018) dan Lestari, dkk (2017) maka diupayakan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Muatan Materi Masalah Sosial Kelas IV SD No. 1 Sempidi Tahun Ajaran 2020/2021”. Dengan adanya LKPD berbasis pemecahan masalah kontekstual pada muatan materi masalah sosial peserta didik akan merasa tertantang untuk mengerjakan soal yang ada pada LKPD dan dapat membangun pengetahuannya sendiri.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1) Muatan materi masalah sosial merupakan materi yang penting untuk diajarkan, namun memiliki cakupan materi sangat luas.
- 2) Guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran yang membuat siswa belajar melalui pengalamannya sendiri.
- 3) LKPD yang sering digunakan disekolah dasar cenderung hanya berisi beberapa materi dan kebanyakan soal-soal, sehingga perlu dikembangkan LKPD yang dapat memotivasi peserta didik dalam memecahkan masalah atau membangun konsepnya sendiri.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dapat dibatasi dan difokuskan pada pengembangan LKPD berbasis pemecahan masalah kontekstual pada muatan materi masalah sosial di kelas IV sekolah dasar.

### **1.4. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan beberapa uraian pada latar belakang tersebut didapat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

- 1.4.1. Bagaimana rancang bangun lembar kerja peserta didik berbasis pemecahan masalah kontekstual pada muatan materi masalah sosial pada kelas IV SD No. 1 Sempidi Tahun Ajaran 2020/2021?
- 1.4.2. Bagaimana kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis pemecahan masalah kontekstual pada muatan materi masalah sosial pada kelas IV SD No. 1 Sempidi Tahun Ajaran 2020/2021?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah, tujuan penelitian pada penelitian ini yaitu:

- 1.5.1. Untuk mengetahui rancang bangun lembar kerja peserta didik berbasis pemecahan masalah kontekstual pada muatan materi masalah sosial pada kelas IV SD No. 1 Sempidi Tahun Ajaran 2020/2021.
- 1.5.2. Untuk mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis pemecahan masalah kontekstual pada muatan materi masalah sosial pada kelas IV SD No. 1 Sempidi Tahun Ajaran 2020/2021.

## 1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi 2 yaitu :

### 1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan juga pemanfaatan lembar kerja peserta didik khususnya pada muatan masalah sosial.

### 2) Manfaat Praktis

Produk dari hasil penelitian perkembangan ini juga bermanfaat secara praktis bagi peserta didik, guru dan peneliti lainnya. Manfaat praktisnya adalah:

#### a) Peserta didik

Lembar kerja peserta didik ini dapat digunakan sebagai media penunjang belajar, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi ajar dengan cara yang berbeda.

#### b) Guru

Pengembangan lembar kerja peserta didik ini dapat dijadikan sebagai inovasi baru dan alat bantu mengajar sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

#### c) Peneliti Lain

Pengembangan lembar kerja peserta didik ini dapat dijadikan motivasi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran menjadi lebih bermutu dan lebih baik, serta mampu mengasah konsep-konsep yang lebih dalam.

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

Memecahkan masalah adalah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan penguasaan konsep (Nahdi & Cahyaningsih, 2019). Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, dalam penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa LKPD yang berbasis pemecahan masalah kontekstual. LKPD ini berfungsi untuk membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi mengenai masalah sosial. Dengan model pemecahan masalah yang dibantu oleh pendekatan kontekstual dalam LKPD, peserta didik mampu menjadi lebih termotivasi karena dapat belajar untuk memecahkan suatu permasalahan yang dekat dengan dirinya dan merasa tertantang dalam pengerjaan LKPD.

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan LKPD ini yaitu LKPD dibuat dalam bentuk cetak, unsur yang terdapat pada LKPD yang dikembangkan berisikan materi yang membahas mengenai masalah sosial serta soal-soal yang berorientasi pada model pemecahan masalah dan pendekatan kontekstual, LKPD yang terdiri dari judul LKPD, identitas, kompetensi dasar, indikator, tujuan, petunjuk penggunaan LKPD, materi pembelajaran, latihan soal dan kesimpulan.

### **1.8. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan yang dilaksanakan didasari atas fakta yang terdapat di lapangan. LKPD yang baik adalah LKPD yang dibuat sesuai dengan kebutuhan, karakteristik dan kondisi daerah tinggal peserta didik karena kebutuhan pendidikan setiap daerah berbeda-beda. (Rahmawati, 2017). Berdasarkan keadaan di lapangan dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung hanya sekedar menjawab soal-

soal yang ada pada LKPD sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tertantang dalam pengerjaannya. Selain itu sulitnya mengembangkan media pembelajaran yang mendukung guru dalam penyampaian materi masalah sosial membuat pembelajaran menjadi monoton.

Dengan dibuatkannya LKPD berbasis pemecahan masalah kontekstual, peserta didik diharapkan dapat merasa termotivasi sertaantang dalam mengisi soal pada LKPD. Selain itu, dengan adanya LKPD ini diharapkan dapat membuat materi masalah sosial yang luas tersebut dipersempit sehingga membuat peserta didik lebih mudah mempelajari materi tersebut.

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

Pengembangan LKPD ini didasari dengan asumsi sebagai berikut.

1. LKPD yang dikembangkan mampu membuat peserta didik tertantang dalam pengerjaan soal dan mampu membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna.
2. Penyampaian muatan materi masalah sosial yang luas sehingga guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengefisienkan waktu dan mudah dipelajari oleh peserta didik.

Adapun keterbatasan pada penelitian pengembangan LKPD ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan LKPD yang dilakukan hanya memuat materi masalah sosial.
2. Penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa LKPD yang hasilnya berupa media cetak untuk membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran.

3. Dalam penelitian ini, dikarenakan situasi pandemi Covid-19 yang membuat kegiatan pembelajaran di sekolah tidak dapat dilaksanakan dengan normal, maka penelitian ini dilakukan sampai uji kelayakan produk dan uji coba produk yang terdiri dari uji coba perorangan dan kelompok kecil. Sedangkan untuk uji coba lapangan dan tahap implementasi tidak dapat dilaksanakan.
4. Produk ini diproduksi secara terbatas karena keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

#### **1.10. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai suatu istilah-istilah kunci yang dipergunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

- 1) Lembar Kerja Peserta Didik adalah suatu media pembelajaran yang dapat dirancang dan dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran yang membuat interaksi yang efektif antara peserta didik dengan pendidik sehingga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.
- 2) Pemecahan Masalah Kontekstual adalah suatu usaha untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan situasi yang dialami atau sesuai dengan konteks kehidupan nyata dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan serta pemahaman yang dimiliki.
- 3) Masalah Sosial adalah suatu kondisi sosial tidak mengenakan yang dilakukan oleh sejumlah orang sehingga dapat mengganggu atau mempengaruhi kondisi sosial orang lain.