

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kunci pembangunan sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia merupakan kunci terwujudnya Indonesia Emas 2045, yang adil dan sejahtera, aman dan damai, serta maju dan mendunia. Pendidikan yang menentukan kemana bangsa ini akan menyongsong masa depannya, apakah menjadi bangsa besar yang beradab, cerdas dan siap beradaptasi dengan perubahan zaman. Atau, menjadi raksasa sakit, yang tenggelam dalam berbagai persoalannya sendiri. Kalah dalam persaingan global, dan bahkan diacak-acak berbagai kepentingan jangka pendek, baik dari dalam maupun luar negeri.

Pada saat situasi yang sekarang Indonesia sedang dilanda pandemic covid-19 pembelajaran tetap dilaksanakan secara daring sehingga peserta didik bisa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional diperlukan adanya standar pendidikan, salah satunya adalah standar proses. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013, proses pembelajaran dalam satuan pendidikan nasional diselenggarakan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Dari fakta tersebut tampak bahwa peserta didik dituntut aktif dan mengoptimalkan kecerdasan maupun bakat

yang dimiliki. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pemahaman dan kemampuan berpikir peserta didik dengan pembuatan perangkat pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) . Menurut Apertha (2018) LKPD merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Dengan penggunaan LKPD akan membuka kesempatan peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. LKPD merupakan salah satu bahan ajar dalam bentuk lembaran-lembaran materi yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang disusun secara sistematis bertujuan membantu peserta didik belajar dengan baik. Selain itu melalui penggunaan LKPD dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guna mencapai (Mukti, 2018). LKPD merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran. Secara umum, lembar kerja merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan rencana pembelajaran. LKPD adalah lembaran kertas yang berupa informasi maupun soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik (Noprinda, 2019). Muhtar (2014) menjelaskan untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas peserta didik, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai etika, menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif serta bermakna. *Project Based Learning* mengaitkan banyak kemampuan berpikir siswa, sehingga bersifat *multi intelligence* karena siswa menggunakan berbagai intelegensi (*intelligence*) dalam melakukan proyek yang

dilakukan pada lingkungan sekitarnya. Dengan dikembangkannya LKPD berbasis *project based learning* diharapkan mampu membuat siswa bekerja secara terasah dalam memecahkan masalah pembelajaran serta mendorong siswa untuk melakukan investigasi dan bekerja sama.

Jadi LKPD berbasis *project based learning* merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. LKPD berbasis *project based learning* memuat kegiatan yang berisi tahapan-tahapan yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam menemukan konsep yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan topik pembelajaran. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, adanya LKPD berbasis *project based learning* membantu pendidik dalam menyampaikan topik pembelajaran mengenai ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Dalam Permendikbud no.21 tahun 2016 tentang standar isi dinyatakan bahwa ruang lingkup materi dalam muatan mata pelajaran IPS terdiri manusia, tempat, dan lingkungan yang dipelajari dalam pelajaran geografi. Waktu keberlanjutan dan perubahan yang dipelajari dalam pelajaran sejarah. Sistem sosial dan budaya yang dipelajari dalam pelajaran sosiologi. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang dipelajari dalam pelajaran ekonomi. Waktu belajar siswa sangat mempengaruhi nilai dan daya serap siswa terhadap suatu pelajaran. Sehingga tidak jarang dijumpai bila saat siang hari pada jam pelajaran IPS siswa sudah mulai tidak memperhatikan pembelajaran dikarenakan bosan dan jenuh jika terlalu lama belajar di sekolah sehingga menyebabkan nilai belajar siswa kurang maksimal karena sudah tidak berkonsentrasi belajar.

Ilmu yang disajikan dalam IPS merupakan *Synthetic* antara ilmu-ilmu sosial dengan ilmu pendidikan untuk tujuan pendidikan. Ilmu yang dikembangkan dalam pendidikan IPS merupakan hasil seleksi, adaptasi, dan modifikasi dari hubungan antar disiplin ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Mengenai karakteristik pendidikan IPS sebagai *syhthetic discipline* disebabkan pendidikan IPS bukan hanya harus mampu mensintesis konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, melainkan juga tujuan pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakat pun akan menjadi pertimbangan bahan pendidikan IPS (Endayani, 2017). Dengan demikian mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sangat berkaitan erat dengan kehidupan sosial di masyarakat. Seorang pendidik harus dapat memberikan contoh yang tepat terkait dalam mata pelajaran IPS, seorang pendidik harus dapat mengaitkan contoh-contoh dalam pembelajaran dengan dunia sosial yang nyata sehingga peserta didik dapat mudah memahami mata pelajaran IPS sehingga tidak cepat membosankan. Seorang pendidik harus mampu mendesain pembelajaran yang menarik agar minat belajar peserta didik, pendidik tersebut harus menerapkan perangkat pembelajaran yang bersifat memotivasi sehingga dapat membantu peserta didik dengan mudah memahami dan mengingat pelajaran karena contoh yang diambil tidak jauh dari kehidupan sosial yang nyata.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik ingin mengembangkan lembar kerja peserta didik berbasis *project based learning* yang akan dikemas semenarik mungkin. Dengan adanya pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *project based learning* ini siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari pokok

bahasan IPS yang saling mengaitkan dengan dunia nyata sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Project Based Learning* Muatan Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar IPS siswa. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Siswa mudah bosan dalam pembelajaran di kelas karena dari segi bahan ajar cenderung kurang menarik sehingga nilai belajar siswa kurang memuaskan.
- 2) Pembelajaran hanya berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS.
- 3) Kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep materi IPS yang masih berpusat pada guru, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan peserta didik (*student centered*).
- 4) Kurangnya variasi model pembelajaran pada bahan ajar sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik masih kurang memahami konsep dalam pelajaran IPS

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik pada mata pelajaran IPS berbasis *Project Based Learning*, khususnya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Terhadap bahan ajar ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli dan uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Project Based Learning* dalam Muatan Muatan Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar ?
- 2) Bagaimanakah kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Project Based Learning* Muatan Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar ?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Sebuah penelitian pasti memiliki tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan dan diuraikan agar penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah.

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Project Based Learning* Muatan Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mendeskripsikan kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Project Based Learning* Muatan Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini guru dan siswa dapat memberi kontribusi dan sumbangan pemikiran yang positif terhadap pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

- 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan LKPD berbasis *project based learning* khususnya dalam pembelajaran IPS, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar dan memudahkan dalam pemahaman konsep pembelajaran IPS serta tujuan pendidikan dapat tercapai.

- b. Bagi Guru

Penggunaan LKPD berbasis *Project Based Learning* ini dalam pembelajaran IPS dapat membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi serta memberikan evaluasi materi pembelajaran kepada peserta didik.

c. Bagi Peneliti yang lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan untuk mengembangkan penelitian yang lain.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Membuat suatu produk LKPD berbasis *project based learning* materi IPS yang sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan yang ingin dicapai. Dan LKPD ini bermuatan materi IPS yang sesuai dengan langkah-langkah dalam memahami masalah, strategi penyelesaian masalah, dan penarikan kesimpulan.

- 1) LKPD berbasis *project based learning* hasil pengembangan mengarahkan siswa melihat makna dalam materi dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari dapat dipelajari secara mandiri dan fleksibel dalam penggunaannya.
- 2) LKPD berbasis *project based learning* ini adalah sebuah bahan ajar yang dikemas secara menarik untuk pembelajaran.
- 3) Dengan adanya LKPD berbasis *project based learning* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS sehingga pencapaian tujuan pembelajaran tercapai.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Siswa membutuhkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan untuk memahami konsep atau materi pembelajaran. Maka guru harus berusaha memfasilitasi siswanya dengan berbagai komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar masih kurangnya sumber belajar sebagai fasilitas dalam kegiatan pembelajaran dalam pemahaman mengenai materi IPS. Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD), ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Maka dari itu pentingnya pengembangan LKPD berbasis *project based learning* dengan muatan materi IPS diharapkan dapat membantu siswa dalam pemahaman konsep atau materi pelajaran yang dibahas.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan LKPD berbasis *project based learning* ini didasarkan pada asumsi pengembangan sebagai berikut:

- 1) LKPD berbasis *project based learning* ini mampu melatih kemampuan siswa dalam basis projek mengenai materi pembelajaran IPS .
- 2) Dengan LKPD berbasis *project based learning* dapat memancing peserta didik untuk terlibat aktif dengan materi IPS dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun keterbatasan dari pengembangan LKPD berbasis *project based learning* yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) LKPD berbasis *project based learning* ini dikembangkan berdasarkan kemampuan peserta didik sehingga LKPD berbasis

project ini diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV pada mata pelajaran IPS.

- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah LKPD berbasis *project based learning* yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya di era Pandemi Covid-19.

1.10 Definisi Istilah

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

- 1) Pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk dalam konteks ini tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program pengolah data, pembelajaran pelatihan, bimbingan, evaluasi, dll.
- 2) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Lembar kerja peserta didik memuat kegiatan yang berisi tahapan-tahapan yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

- 3) Model *project based learning* (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan siswa yang diperlukan untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi siswa, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Salah satu keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek adalah siswa menentukan sendiri tujuan proyek dan siswa memilih proyek sesuai dengan kepentingan mereka sendiri.

