

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahan ajar yang baik dan tepat dalam proses belajar akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan pada para siswa. Dalam proses pembelajaran bahan ajar dapat membantu guru dan peserta didik dalam belajar baik secara tertulis maupun tidak tertulis dan dapat menciptakan suasana belajar yang berkesan. Contohnya, buku pelajaran, handout, LKPD, modul, model atau maket, bahan ajar interaktif, bahan ajar audio, dan sebagainya.

LKPD adalah salah satu bahan ajar untuk membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan, sehingga akan tercipta interaksi yang baik antara siswa dengan guru. (Prastowo, 2014, h.269) mengungkapkan bahwa LKPD adalah salah satu bahan ajar cetak yang dikerjakan siswa berbentuk lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Dengan adanya LKPD dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi para siswa. LKPD berisi mengenai petunjuk pembelajaran, baik dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan yang harus dikerjakan dan dijawab oleh para siswa. LKPD yang baik adalah LKPD yang dapat menaikkan aktivitas para siswa dalam proses pembelajaran, membantu para siswa untuk mengembangkan materi pembelajaran, melatih dan mendidik para siswa dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan para

siswa masing-masing, dan dapat menambah informasi kepada para siswa melalui proses pembelajaran yang sistematis.

Sebagai sarana pembelajaran LKPD atau yang sering disebut dengan buku kerja siswa sampai saat ini masih sangat minimal dan bahkan belum efektif baik dari segi tampilan, isi maupun kepraktisannya. Dalam mengoptimalkannya, baik dari segi tampilan maupun kualitas pembelajaran diperlukan transformasi yang berbasis konvergensi teknologi informasi dan telekomunikasi (TIK). Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi LKPD mengalami perubahan sehingga melakukan inovasi dari segi penyajian yang diintegrasikan dengan media elektronik atau teknologi yang dikenal dengan E-LKPD. Dengan adanya E-LKPD dapat memudahkan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan E-LKPD dipadukan dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti sebelumnya di kelas V SDN 2 Suka Ramai ditemukan beberapa fakta yang ada antara lain, LKPD yang digunakan siswa hanya lembaran kertas berisi pertanyaan dan siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal-soal tersebut tanpa adanya petunjuk penggunaan LKPD, KD. LKPD yang digunakan belum bervariasi, LKPD yang dipakai siswa belum menarik perhatian siswa. LKPD yang ada belum sesuai dengan kaidah pembuatan LKPD yang baik dan benar. Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran tetapi guru sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar.

Hal ini dapat dilihat dari rendahnya nilai rata-rata tugas siswa. Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V SD N 2 Suka Ramai di peroleh informasi bahwa banyak peserta didik belum, mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Berikut hasil perolehan dari hasil belajar peserta didik pada tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan kelas V.

**Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas V**

No	KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Kriteria
1.	>70	11	42%	<b>Tuntas</b>
2.	<70	15	58%	<b>Belum Tuntas</b>
Jumlah siswa		26	100%	

Berdasarkan tabel 1.1 diatas, dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai yang tuntas melebihi KKM sebanyak 11 orang siswa atau sekitar 42 % dari 26 siswa. Sedangkan nilai hasil belajar peserta didik yang belum tuntas mencapai KKM sebanyak 15 siswa atau sekitar 58 % dari 26 siswa. Tabel di atas menunjukkan masih banyak nilai peserta didik yang memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai.

Diketahui di SD Negeri 2 Suka Ramai memiliki sarana dan prasana untuk mendukung proses pembelajaran agar menarik, seperti sekolah memiliki infocus, audio, laptop guru. Pada saat pandemic covid-19 siswa melaksanakan belajar

dirumah menggunakan group Whatsaap untuk komunikasi dengan guru dalam melaksanakan belajar dirumah.

Dengan demikian maka diperlukan bahan ajar e-LKPD yang dapat membuat proses pembelajaran yang bermakna dan membantu siswa untuk menemukan konsep pembelajaran yaitu dengan e-LKPD berbasis kooperatif tipe *Group Investigation*. Penggunaan e-LKPD berbasis Kooperatif tipe *GI*, *Group Invetigation* merupakan strategi pembelajaran di dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik, di mana peserta didik belajar secara aktif di dalam kelas dan peserta didik memiliki peran penting dalam kelompok masing-masing, saling mendorong dan membantu dalam mengerjakan tugas kelompok. Model Kooperatif Tipe *Group Investigation (GI)* bersifat penugasan yang cocok dikolborasikan dengan e-LKPD, selain itu *Group Investigation (GI)* menekankan pada partisipasi dan aktivitas peserta didik untuk mencari informasi pelajaran yang dipelajari melalui buku cetak, surat kabar, internet dan sebagainya. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* mengutamakan seluruh siswa dapat melibatkan dirinya secara aktif, mendengarkan diskusi, bertanya dan fokus selama proses pembelajaran baik individu maupun kelompok.

Penggunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran memungkinkan siswa dapat mempelajari materi yang telah ada secara mandiri atau dibimbing orang tua. Edmodo mendukung proses pembelajaran yang dilengkapi dengan beberapa aktivitas pembelajaran, seperti quiz, assignment, poll, grade book, library, award badges, dan parent code. Untuk bahan ajar, edmodo mendukung bahan ajar berupa file dan links. Edmodo sebagai jejaring sosial berbasis lingkungan sekolah (*school based enviorenment*).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan E-LKPD Berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation (GI)* Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai Kab. Aceh Tamiang T.A 2021/2022.**" Siswa dapat mengakses bahan ajar E-LKPD tersebut melalui aplikasi Edmodo yang dapat di download terlebih dahulu di android.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain:

1. LKPD yang tersedia berupa selembar kertas yang berisi soal-soal dan siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal-soal tersebut, tanpa adanya petunjuk penggunaan LKPD, KD dan tujuan yang akan dicapai.
2. LKPD yang dipakai oleh guru belum sesuai dengan struktur pembuatan LKPD.
3. LKPD yang digunakan guru belum menarik perhatian belajar siswa
4. Hasil belajar siswa pada Tema 7 Subtema 1 masih rendah.
5. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi peserta didik..

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan bahan ajar E-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation* untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai Kab. Aceh Tamiang.
2. Pengembangan E-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation* Pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pembelajaran 3 T.A 2021/2022.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan E-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation* Pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai Kab. Aceh Tamiang T.A 2021/2022?
2. Bagaimana praktikalitas E-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation* Pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai Kab. Aceh Tamiang T.A 2021/2022?
3. Bagaimana efektifitas E-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation* Pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai Kab. Aceh Tamiang T.A 2021/2022?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan Pengembangan E-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation* Pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai Kab. Aceh Tamiang T.A 2021/2022
2. Untuk mengetahui praktikalitas E-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation* Pada Tema 7 Subtema 1 di Di Kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai Kab. Aceh Tamiang T.A 2021/2022.
3. Untuk mengetahui keefektifan E-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation* Pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai Kab. Aceh Tamiang T.A 2021/2022?

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan pengetahuan tentang pembelajaran Tema 7 Subtema 1 di Kelas V SD Negeri 2 Suka Ramai Kab. Aceh Tamiang dengan menggunakan bahan ajar E-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation*.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah melalui pengembangan e-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation*

##### b. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan guru dalam berkreasi dan berinovasi dalam pengembangan e-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation* pata mata pelajaran yang relevan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi sekolah dalam mendorong peningkatan kualitas proses belajar mengajar pada siswa melalui pengembangan e-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation*.

d. Bagi Peneliti

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu meletih kemampuan dalam mengembangkan suatu produk pendidikan berupa e-LKPD dan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya jurusan PGSD S-1 FIP UNIMED dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berupa e-LKPD berbasis Kooperatif Tipe *Group Investigation*.

