

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Faktor pendukung keberhasilan dalam penerapan kurikulum yaitu salah satunya dengan ketersediaanya perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dimana perangkat pembelajaran haruslah yang layak dan relevan. Adapun perangkat pembelajaran haruslah mencakup beberapa hal seperti pembelajaran, rencana, media, metode, serta penilaian yang nantinya digunakan dalam pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru mestinya menyesuaikan segala kegiatan pembelajaran dengan kurikulum yang tersedia, terpenting pada penyusunan perangkat pembelajaran yang merupakan alat dalam penunjang proses pembelajaran. Pada Permendiknas Nomor 56 Tahun 2013 tentang standar proses, dimana mengatur mengenai perencanaan proses pembelajaran yang menegaskan bahwasanya guru pada satuan pendidik mesti bisa mengembangkan perangkat pembelajaran.

Kemajuan teknonogi mendorong terjadinya banyak perubahan, salah satunya dalam bidang pendidikan yang melahirkan bahan ajar *Wizer.me*. *Wizer.me* adalah layanan berbasis website dimana pengguna bisa mendapatkan maupun membuat sendiri lembar kerja interaktif sesuai kreativitas pengguna. Mulai dari pemilihan latar/background, fitur soal bervariasi, lembar kerja dapat memuat gambar, audio, dan video yang ingin dihasilkan. *Wizer.me* salah satu kemajuan yang menarik dalam teknologi pendidikan, yang membantu pendidik untuk membuat lembar kerja peserta didik yang interaktif dan berkualitas

Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam proses kegiatan mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik. Kerja Peserta didik (LKPD) merupakan sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik dengan memanfaatkan Teknologi dalam pembuatan LKPD yang dapat dirancang sesuai dengan unsur-unsur LKPD dan kondisi yang akan dihadapi. Namun LKPD yang digunakan di SD Negeri No. 101884 Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang saat ini, masih menggunakan soal-soal cetak dari buku pemerintah, yang cenderung kurang efektif menyebabkan peserta didik dominan mendengarkan dan mencatat.

Proses pembelajaran selain memerlukan LKPD juga memerlukan suatu model pembelajaran yang tepat sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya menggunakan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik sehingga hasil belajar siswa rendah karena pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang terpaku pada penjelasan guru dan buku pedoman menyebabkan pembelajaran tidak aktif melibatkan siswa dan proses kegiatan belajar mengajar membosankan. Dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa sehingga siswa dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Sri Rahayu Ningsih Sinaga guru kelas IV pada tanggal 7 Desember 2021 di SD Negeri No. 101884 Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, bahwa

siswa tidak mampu menyelesaikan soal berbasis masalah sehingga hasil belajar siswa rendah. Kurangnya pemanfaatan Teknologi dalam pengembangan LKPD, LKPD yang dipakai di sekolah belum memenuhi unsur-unsur LKPD dan tidak bervariasi, LKPD yang digunakan hanya buku cetak dan LKPD cetak dari pemerintah. Hal itu menyebabkan terjadinya kendala ketika melakukan proses belajar saat siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti akan mengembangkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Wizer.me* dilakukan lantaran di SD Negeri No. 101884 Kecamatan Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang belum pernah menggunakan LKPD berbasis PBL menggunakan *Wizer.me* pada proses pembelajaran. Untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Wizer.Me* Materi Tema 6 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang T.A 2021/2022”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa tidak mampu menyelesaikan soal berbasis masalah sehingga hasil belajar siswa rendah.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) belum memenuhi unsur-unsur LKPD
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

4. Belum adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Berbasis Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Wizer.Me* di SD Negeri No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka pembatasan yang ditetapkan terhadap rumusan masalah yang telah dipaparkan untuk lebih memberikan fokus mengatasi masalah yang ada, dengan demikian peneliti melakukan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Berbasis Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Wizer.Me* pada Tema 6 Subtema 1 pembelajaran 3 muatan pelajaran PPKn, IPS, Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang T.A 2021/2022

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Berbasis Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Wizer.Me* Materi Tema 6 Subtema 1 di Kelas IV SD Negeri No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang T.A 2021/2022?
2. Bagaimana praktikalitas penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Berbasis Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Wizer.Me* Materi Tema 6 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang T.A 2021/2022?

3. Bagaimana keefektifan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Berbasis Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Wizer.Me* Materi Tema 6 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang T.A 2021/2022?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas , maka tujuan penelitian yakni:

1. Untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Berbasis Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Wizer.Me* Materi Tema 6 Subtema 1 yang layak digunakan di Kelas IV SD Negeri No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang T.A 2021/2022
2. Untuk mengetahui praktisan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Berbasis Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Wizer.Me* pada Materi Tema 6 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang T.A 2021/2022
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Berbasis Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan *Wizer.Me* pada Materi Tema 6 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri No. 101884 Kec. Tanjung Morawa, Kab. Deli Serdang T.A 2021/2022

### 1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkannya penelitian ini akan memberikan sebuah manfaat kepada pihak-pihak terkait yakni:

## 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian yang dikembangkan ini memiliki manfaat mengkaji serta mengembangkan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam proses belajar mengajar sebagai bahan ajar pelajaran Tematik berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Wizer.me* di SD.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yakni untuk siswa, guru, sekolah, dan penelilitain.

### a) Bagi Peserta Didik

Kerja Peserta Didik (LKPD) ini dapat bermanfaat dalam pemberian konsep materi tematik pada Tema 6 Subtema 1, dan membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran, serta siswa mendapatkan pengalaman baru oleh Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Wizer.me*.

### b) Bagi Guru

Bisa digunakan sebagai acuan atau bahan inovasi baru dalam mengajar, sehingga dengan penelitian ini diharapkan Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat menjadi opsi lain dalam melaksanakan kegiatan mengajar di kelas, dengan adanya tingkat kreativitas yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengembangkan Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Wizer.me* dengan memanfaatkan teknologi, yang nantinya akan menjadi pengaruh terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam belajar.

**c) Bagi Sekolah**

Hasil pengembangan dalam penelitian ini bisa digunakan untuk meningkatkan serta pengembangan kualitas mutu pendidikan yang ada di sekolah.

**d) Bagi Peneliti**

- 1) Untuk mengetahui proses dalam menyusun Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *Wizer.me* pada materi tematik.
- 2) Untuk memperoleh ilmu baru serta pengalaman baru dalam pengembangan serupa.

