

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Makna sederhana pendidikan ialah usaha yang dilakukan manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi dan pembawaan yang ada dalam dirinya, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan. Sehingga, segala usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan, serta mewariskannya pada generasi selanjutnya agar dikembangkan disebut proses pendidikan.

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam memajukan sebuah bangsa. Kualitas dari generasi muda dapat mempengaruhi masa depan sebuah bangsa. Untuk melahirkan generasi muda yang dapat memajukan bangsa, pendidikan merupakan gerbang utama yang harus mereka lalui agar dapat mengubah dunia menjadi lebih baik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, dikatakan usaha sadar yang terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran secara aktif dan mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, ketrampilan dan akhlak mulia yang diperlukan pada setiap orang, masyarakat dari proses pembelajaran disebut pendidikan. Adapun pembelajaran ialah tindakan yang dirancang dengan baik untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan setiap kejadian-kejadian ekstrim dan intern yang dialami langsung oleh siswa.

Dengan demikian , pembelajaran pada peserta didik harus dilakukan secara terencana dan sistematis agar menghasilkan belajar yang baik . Pembelajaran memerlukan strategi-strategi dengan tujuan agar informasi yang disampaikan ke peserta didik dapat tersampaikan dengan baik. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus mampu memilih dan membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Bahan ajar alah seperangkat alat pembelajaran atau saran yang digunakan oleh guru yang mencakup materi pembelajaran, metode, batasa-batasan dan cara mengevaluasi yang benar yang di desain dengan menarik dan sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun sebuah bahan ajar hendaknya dirancang dan disusun sesuai dengan kaidah instruksional agar memudahkan guru dalam membantu proses pembelajaran dikelas.

Salah satu bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah LKPD. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar yang dikemas secara menarik dan sistematis yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara mandiri. LKPD memuat lembar kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan peserta didik dengan petunjuk-petunjuk penggunaanya agar memudahkan peserta didik dalam mengerjakan dan memahami isi materinya.

Pada implementasi kurikulum 2013, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang dapat menghidupkan suasana kelas. Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran dipadukan menjadi sebuah tema, dimana semua mata pelajaran harus berkontribusi dalam pembentukan sikap,

keterampilan dan pengetahuan siswa. Maka dari itu, untuk mendorong kemampuan berpikir, menganalisis dan menyusun sendiri hasil akhir dari kegiatan pembelajaran, perlu adanya LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL).

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan sebuah permasalahan nyata sebagai konteks peserta didik dalam melakukan pembelajaran dengan berpikir kritis dan memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan memperoleh pengetahuan dari kegiatan tersebut. Penggunaan LKPD berbasis *Problem Based Learning* akan mampu melakukan pembelajaran secara mandiri dan terstruktur, sesuai dengan tujuan pencapaian KD dan KI melalui kegiatan berpikir kritis dan pemecahan masalahnya.

Di masa pandemi ini, kegiatan proses pembelajaran sudah terbiasa berdampingan dengan teknologi dan internet. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi dalam mengembangkan sebuah bahan ajar sangat membantu guru menghasilkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif. Salah satu aplikasi yang hadir dalam proses membantu proses pembelajaran adalah *Canva*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas VA SDN 106811 Bandar Setia bahwa pada saat pembelajaran di kelas guru menggunakan bahan ajar berupa LKPD. LKPD yang digunakan oleh guru adalah LKPD yang berasal dari buku tematik siswa. Meskipun begitu, guru juga kerap membuat LKPD sendiri yaitu soal-soal yang diketik dan di print kemudian dibagikan kepada siswa. Dari penggunaan LKPD yang saat ini digunakan, respon

siswa terhadap pembelajaran masih cukup rendah. Ini dikarenakan LKPD yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Meskipun begitu sekitar 60% siswa mampu menyelesaikan soal latihan di sekolah yang diberikan secara baik dan benar.

Sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada PLP II , bahwa respon siswa saat ditugaskan mengerjakan soal dari buku tematik memang kurang dan cukup membosankan. Hasil latihan siswa juga masih cukup rendah sesuai dengan pernyataan wali kelas V dalam wawancara terlebih dahulu. Dengan diberlakukannya pembelajaran tatap muka terbatas saat ini, pembelajaran di dalam kelas memang kurang efektif. Maka dari itu penggunaan bahan ajar seperti LKPD dapat membantu siswa untuk belajar dan latihan lebih mandiri saat dirumah. Terlebih lagi sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas, bahwa seluruh siswa memiliki *smartphone* dirumah meskipun bukan milik pribadi, sehingga lebih memudahkan guru dalam memberikan tugas melalui *Whatsapp Group* .

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berupa pengembangan bahan ajar LKPD yang berjudul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. LKPD yang digunakan bersumber dari buku paket
2. LKPD yang digunakan belum berbasis *Problem Based Learning*
3. Rendahnya motivasi belajar siswa
4. Rendahnya hasil belajar siswa

1.3 Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan t aplikasi *Canva* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 6 Subtema 1 Kelas V SD Negeri 106811 Bandar Setia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- Bagaimana validitas Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 6 subtema 1 Kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022?
- Bagaimana praktikalitas Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 6 subtema 1 Kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022?
- Bagaimana efektivitas Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbantuan *Canva* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 6 subtema 1 kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan tujuan dari penelitian ini adalah :

- Mengetahui validitas lembar kerja peserta didik berbantuan *canva* berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 6 subtema 1 kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022.
- Mengetahui praktikalitas lembar kerja peserta didik dengan berbantuan *canva* berbasis *Problem Based Learning* pada tema 6 subtema 1 kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022.
- Mengetahui efektivitas lembar kerja peserta didik berbantuan *canva* berbasis *Problem Based Learning* pada tema 6 subtema 1 kelas V SDN 106811 Bandar Setia T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dalam penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang sangat berharga pada pengembangan bahan ajar khususnya LKPD pada Tema 6 Subtema 1 Kelas V SD/MI.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Problem Based Learning* yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik juga membantu peserta didik belajar mandiri dan aktif dengan melibatkan kegiatan sehari-harinya dalam proses pembelajarannya.

b. Bagi Guru

Untuk dijadikan sebagai acuan guru dalam mengembangkan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dan sebagai referensi dalam penelitian lebih lanjut.

c. Bagi Sekolah

Untuk dijadikan bahan masukan bagi sekolah guna meningkatkan pembelajaran pada siswa melalui pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL).

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat menjadi sebuah produk dalam bentuk LKPD berbasis *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi Canva sebagai bahan ajar yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan .