

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan wadah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mengarahkan manusia pada kehidupan yang lebih baik. Proses pendidikan dalam sistem pendidikan dimulai dari pendidikan dasar yang menjadi langkah awal bagi peserta didik untuk mencari tahu bahkan mengembangkan setiap potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Setiap potensi dan kemampuan yang dimiliki peserta didik akan berkembang dan meningkat melalui proses belajar mengajar yang dilakukannya disekolah. Salah satu keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan dari pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Guru perlu memahami dan menguasai keterampilan yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, diantaranya mengemas bahan ajar menjadi efektif dan inovatif untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar sangat penting bagi guru dan peserta didik. Salah satu bahan ajar yang berperan penting dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Oleh karena itu, keberadaan LKPD memberi dampak yang cukup besar dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga penyusunan LKPD harus memenuhi berbagai persyaratan tertentu agar menjadi LKPD yang berkualitas baik. Saat ini beberapa

LKPD yang dibuat sudah cukup baik dengan memuat materi dan latihan soal yang interaktif namun kebanyakan LKPD yang digunakan di sekolah dasar saat ini masih menggunakan LKPD cetak. Guru juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar salah satunya yang dapat dilakukan mengembangkan bahan ajar menggunakan teknologi yang ada saat ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 064973 terdapat kendala seperti kegiatan pembelajaran tematik yang dilaksanakan masih belum memanfaatkan LKPD secara maksimal, guru masih menggunakan LKPD berbentuk cetak yang berasal dari pemerintah. Peneliti juga menemukan bahwa pada saat pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan buku teks sebagai bahan utama sumber belajar. Sementara dalam buku teks tersebut materi yang disajikan hanya sedikit dan tidak menyeluruh. Selain itu ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat bosan terhadap pembelajaran yang dapat dilihat beberapa peserta didik mengobrol saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar peserta didik cenderung rendah yang dapat dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik yang masih banyak yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Sedangkan nilai rata-rata ulangan harian kelas IV-A dari jumlah keseluruhan 25 peserta didik hanya 40% yakni 10 peserta didik yang memiliki nilai diatas KKM, sedangkan 60%, yakni 15 peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, diperlukan adanya solusi untuk memungkinkan peningkatan proses belajar di kelas IV-A SDN 064973. Guru perlu menggunakan sumber belajar tambahan yang menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk belajar sehingga ketika pembelajaran berlangsung

perhatian atau fokus belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dijelaskan guru. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan guru untuk menanggapi hal tersebut adalah melakukan pengembangan bahan ajar lain seperti LKPD yang didesain secara digital menggunakan *Flip Builder* yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Flip Builder adalah *software* pembuat *E-book* dalam bentuk *flipbook*. *Flip builder* merupakan jenis perangkat lunak, profesi halaman flip untuk mengkonversi file pdf ke halaman balik publikasi digital. Pemanfaatan Flip Builder dalam pembelajaran dapat digunakan guru untuk membuat bahan ajar tambahan dalam menjelaskan pelajaran secara rinci. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan guru dengan memanfaatkan *Flip Builder* adalah LKPD. Pengembangan LKPD dengan menggunakan *Flip Builder* dalam pembelajaran akan menjadi hal baru dan akan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “PENGEMBANGAN ELEKTRONIK LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN FLIP BUILDER PADA TEMA 7 INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD NEGERI 064973” yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada sehingga tercapainya sasaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat ditemukan yaitu :

1. Lembar Kerja Peserta Didik yang tersedia dalam bentuk buku, sehingga perlu dikembangkan Lembar Kerja Peserta Didik berbentuk elektronik.
2. Penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis teknologi yang belum maksimal.
3. Peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton.
4. Kurangnya fokus peserta didik ketika pembelajaran.
5. Hasil belajar peserta didik rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian yaitu : “Pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik yang tepat guna menarik minat dan perhatian peserta didik di kelas 4 tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 muatan Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn pada kelas IV SD Negeri 064973 Jl Bhayangkara, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara T.A 2021/2022”.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ialah :

1. Bagaimanakah kelayakan pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Flip Builder* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dikelas IV SD Negeri 064973?

2. Bagaimanakah efektivitas pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Flip Builder* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dikelas IV SD Negeri 064973?
3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Flip Builder* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dikelas IV SD Negeri 064973?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui :

1. Kelayakan pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Flip Builder* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dikelas IV SD Negeri 064973.
2. Efektivitas pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Flip Builder* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dikelas IV SD Negeri 064973.
3. Praktikalitas pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Flip Builder* pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 dikelas IV SD Negeri 064973.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun bersifat praktis :

1. Secara teoritis manfaat dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar lanjutan dan digunakan sebagai relevansi baru terkait dengan pengembangan lembar kerja peserta didik menggunakan *Flip Builder*.
2. Secara praktis manfaat dari penelitian ini ialah :
 - a. **Bagi Sekolah**, sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan bahan ajar dan sebagai bahan referensi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
 - b. **Bagi Pendidik**, mempermudah kegiatan belajar mengajar dan sebagai inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar
 - c. **Bagi Peserta Didik**, membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai upaya memecahkan kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran.
 - d. **Bagi Peneliti**, mengembangkan penelitian sebagai basis pengembangan keilmuan dan sebagai masukan bagi mahasiswa sebagai calon guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.