

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia memiliki tujuan yang diamanatkan dalam pembukaan UUD 1945 yaitu “Melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah dan memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, pasal 31 ayat (3) UUD 1945 mengamanatkan agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem Pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan bangsa yang diatur dalam Undang-Undang. Selain itu pada pasal 31 ayat (5) mengamanatkan agar pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk memajukan peradaban serta kesejahteraan umat manusia. Oleh sebab itu bisa dikatakan kemajuan suatu negara dipengaruhi kemampuannya menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan daya saing terutama di era globalisasi seperti saat ini.

Teknologi ini berperan sebagai kendaraan dalam penyampaian pengajaran. Teknologi dalam pendidikan dijadikan sebagai perantara untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Peserta didik yang dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan dengan baik untuk menambah ilmu pengetahuan. Teknologi dalam Pendidikan dapat membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah (Maritsa Ana dkk, 2021 : h. 94-95)

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru menyatakan bahwa salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang guru adalah kompetensi profesional yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar pada kelas 4 ialah kurang terampilnya guru dalam menentukan strategi dan penggunaan *software* dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran di SD khususnya pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 adalah Bahasa Indonesia dan IPA dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran yang bermakna serta dapat dilaksanakan dengan menggunakan *software* yang membantu selama proses belajar mengajar. Dengan adanya strategi dan *software* yang digunakan akan membuat pembelajaran yang efektif dan efisien hal tersebut mengarah pada pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Akan tetapi, berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang ada selama ini pembelajaran dilaksanakan secara konvensional. Peserta didik disuguhkan dengan bahan ajar seperti biasa tanpa adanya sebuah teknologi atau *software* yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan wali kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa, pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik di kelas menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru dan tidak menggunakan teknologi sebagai alat bantu. Serta mengidentifikasi bahwa guru belum mengembangkan perangkat pembelajaran. Guru masih menggunakan LKPD berupa soal-soal. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih dominan mendengarkan dan mencatat yang sekaligus menjadi salah satu faktor pembelajaran kurang efektif. Peserta didik yang memiliki kemampuan

rendah akan merasakan pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menarik.

Berdasarkan observasi awal hasil ulangan harian siswa bahwa hasil belajar siswa yang masih rendah dilihat dari tabel berikut ini.

**Tabel 1.1 Tabel Nilai Siswa**

<b>Nilai</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
$\leq 70$	19 siswa	79 %	Tidak Tuntas
$\geq 70$	5 siswa	21 %	Tuntas
jumlah	24 siswa	100 %	

(sumber: buku nilai guru kelas iv)

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai KKM di SD Negeri 018092 Lobu Rappa pada kelas IV adalah 70. Dengan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 19 siswa, sedangkan siswa yang mencapai KKM sebanyak 5 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat terjadi karena siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan wawancara awal pada tanggal 29 September 2022 dengan guru kelas IV di SD Negeri 018092 Lobu Rappa, bahwa LKPD yang ada saat ini adalah berupa soal-soal saja. LKPD disini belum memiliki gambar-gambar yang menarik dan langkah-langkah dalam pengerjaan tugas, sehingga peserta didik belum mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

Pemanfaatan teknologi sendiri bisa digunakan dalam pembuatan perangkat pembelajaran. Menurut Zuhdan K P, dkk (201, h. 16) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran bisa dikatakan adalah sebuah pegangan guru dalam melakukan

proses belajar mengajar di kelas, dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan RPP yang mengacu pada standar isi. Selain itu, dalam perencanaan pembelajaran juga dilakukan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian, dan skenario pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang pertama sekali dibuat sebelum melakukan pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Di dalam RPP sendiri memiliki beberapa komponen seperti sumber belajar. Sumber belajar sendiri dapat berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), LKPD sendiri dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk sebuah interaksi yang efektif antara peserta didik dan guru. LKPD ialah berisikan panduan yang sebagai fasilitator peserta didik yang dikembangkan terdapat lembaran-lembaran berisikan materi, petunjuk dan ringkasan yang dikerjakan oleh peserta didik sehingga dapat menambah kemampuan aspek kognitif sebagai informasi yang diberikan oleh peserta didik. Dengan begitu LKPD sangat diperlukan dalam suatu proses pembelajaran. (Rahmawati H L, 2020, h. 507).

LKPD merupakan sarana pendukung belajar yang mempermudah peserta didik melaksanakan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif. LKPD memiliki peranan penting karena tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan nilai karakter pada peserta didik. LKPD yang baik dan berkualitas seharusnya tidak hanya sekedar

berisi materi pembelajaran, petunjuk kerja, dan latihan-latihan soal LKPD di sekolah cenderung menggunakan latihan soal saja, hal tersebut membuat peserta didik kurang mendapatkan pembelajaran yang bermakna di dalam mengerjakan LKPD yang disediakan. LKPD yang di harapkan bukan hanya latihan soal saja melainkan sebuah perangkat pembelajaran yang optimal dalam melibatkan siswa untuk berfikir kreatif dan inovatif. Harapan ini yang akan membuat LKPD menjadi perangkat yang membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan peserta didik. LKPD yang ada juga belum menggunakan model pembelajaran inkuiri (Simanjuntak, dkk 2022 , h. 53)

Strategi pembelajaran inkuiri adalah proses pembelajaran yang bervariasi dan meliputi kegiatan-kegiatan mengobservasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi buku dan sumber-sumber informasi secara kritis dan ilmiah. Inkuiri adalah suatu cara penyampaian pembelajaran dengan penelaahan suatu yang bersifat mencari kritis. Analisis, dan argumentatif ilmiah dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan. (Usman , 2017, h. 132-133).

Penelitian yang dilakukan oleh Aksari V dkk (2021) menunjukkan bahwa Pengembangan *E-LKPD* fisika berbasis inkuiri terbimbing pada materi gerak lurus untuk peserta didik Kelas X SMA mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan penguasaan konsep peserta didik . Salah satu alasan yang mendukung hasil penelitian tersebut didasarkan pada sintaks model inkuiri terbimbing yang terdiri atas identifikasi masalah dan melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, merencanakan penyelidikan, mengumpulkan data atau informasi dan melaksanakan penyelidikan, menganalisis data, membuat

kesimpulan, dan mengkomunikasikan hasil. Selain itu, model inkuiri terbimbing mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja merumuskan prosedur, menganalisis hasil, dan mengambil kesimpulan secara mandiri. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam hal menentukan topik, pertanyaan, dan bahan penunjang. Berdasarkan karakteristiknya, model inkuiri terbimbing merupakan suatu model pembelajaran yang difokuskan pada proses berpikir dengan membangun pengalaman oleh keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik dituntut untuk belajar dengan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman-pengalaman dan segala sesuatu yang telah mereka ketahui.

Pengaksesan ilmu pengetahuan yang mudah di abad 21 ini membuat banyak orang yang belajar secara otodidak dalam menggunakan *software*. Penggunaan *software* ini sangat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan, pekerjaan menjadi lebih muda di selesaikan karena menggunakan alat bantu yang tersedia. Teknologi dikatakan sebagai pusat sumber daya yang bagus sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar . Hal ini tertulis dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Kompetensi Lulusan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan pada point ke-13 yang berbunyi “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Biasanya banyak *software-software* yang tersedia dan mudah diakses secara gratis dan prabayar, salah satu *software* yang bisa diakses ialah *articulate storyline*.

Menurut Indriani S M dkk (2021, h. 27) Aplikasi *articulate storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, *animasi*, foto audio dan lain-lain. Penggunaan *software* ini mirip

seperti penggunaan *Power Point* yang disediakan oleh *Microsoft*, dalam penggunaan *articulate storyline* terbilang mudah karena penyediaan menu pada tampilan awal sama dengan *Power Point* dimana terdapat *slide-slide* untuk digunakan.

*Articulate storyline* adalah sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. *Articulate storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh *smart brainware* secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat CD, *web personal* maupun *word processing*, melalui template yang di publish baik *offline* maupun *online*. *Articulate storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi. (Andrianto & Darmawan 2016)

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian “**Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Berbantuan *Articulate Storyline* Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa T.A 2022/2023**”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya keberadaan LKPD di Sekolah dasar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. LKPD yang tersedia masih berisi soal-soal dan belum memiliki gambar-

gambar yang menarik.

4. Kurangnya pemanfaatan LKPD dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengembangan *E-LKPD* Berbasis Inkuiri Berbantuan *Articulate Storyline* Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa T.A 2022/2023”. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa kecamatan Aek songsongan kabupaten Asahan.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Kelayakan *E-LKPD* berbasis inkuiri berbantuan *articulate storyline* di kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas *E-LKPD* berbasis inkuiri berbantuan *articulate storyline* di kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa T.A 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas *E-LKPD* berbasis inkuiri berbantuan *articulate storyline* di kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa T.A 2022/2023?

### **1.5. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan *E-LKPD* berbasis inkuiri berbantuan *articulate storyline* di kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa T.A 2022/2023.
2. Untuk mengetahui praktikalitas *E-LKPD* berbasis inkuiri berbantuan *articulate storyline* di kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa T.A 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas *E-LKPD* berbasis inkuiri berbantuan *articulate storyline* di kelas IV SD Negeri 018092 Lobu Rappa T.A 2022/2023.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan masukan dan sumbangan informasi terkait pengembangan *E-LKPD* berbasis Inkuiri berbantuan *Articulate Storyline* Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV muatan pembelajaran bahasa indonesia dan ilmu pengetahuan alam.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta Didik**

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada peserta didik dengan bahan ajar berupa *E-LKPD*.

###### **b. Bagi Guru**

Memberikan masukan dan inovasi terkait pengembangan *E-LKPD* yang dapat digunakan didalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Melatih kemampuan peneliti dalam mengembangkan sebuah produk pendidikan berupa *E-LKPD* dan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya. Khususnya jurusan PGSD UNIMED dalam mengembangkan *E-LKPD* berbasis Inkuiri berbantuan *articulate storyline*.