

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang paling penting dalam kehidupan. Dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan kognitif, memiliki kepribadian (afektif) dan memiliki keterampilan (psikomotorik). Salah satu komponen yang paling penting dalam pendidikan yaitu kurikulum. Kurikulum sebagai pedoman pembelajaran agar tercapai tujuan pendidikan, saat ini di Indonesia berlaku dua kurikulum yaitu kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K13). Kurikulum 2013 memiliki 3 aspek evaluasinya yaitu aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif, salah satu tujuan dari kurikulum 2013 yaitu agar peserta didik mampu memkonstruksi membangun pengetahuan peserta didik secara mandiri menggunakan media ataupun sumber belajar.

Kurikulum 2013 menuntut harus adanya lembar kerja peserta didik LKPD, dengan LKPD yang berisi tentang pedoman kerja siswa yang berisi tentang materi dan soal sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan siswa dapat lebih kreatif, dalam pembelajaran keaktifan peserta didik sangat penting karena proses pembelajaran sangat berjalan lancar dengan adanya interaksi antara peserta didik dan guru oleh karena itu dalam penyampaian materi pembelajaran harus didukung dengan adanya bahan ajar dan perangkat pembelajaran.

Keberhasilan proses belajar mengajar secara umum ditentukan oleh guru yang berperan sebagai pengelola kegiatan pembelajaran. Guru memiliki peran dalam

proses mengajar agar pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan dapat mendorong potensi kepribadian peserta didik serta memotivasi siswa dalam belajar, oleh karena itu guru harus memahami dan menguasai keterampilan yang dapat didukung kegiatan pembelajaran diantaranya guru harus menggunakan bahan ajar yang efektif dan inovatif agar dapat memotivasi peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan bahan ajar yang seadanya saja contohnya seperti buku pegangan siswa sehingga dalam proses pembelajaran kurang menarik untuk siswa Sukardi (2017, h. 12).

Seiring perkembangan teknologi dilakukan perubahan bahan ajar berupa LKPD kedalam bentuk digital yang dapat dijalankan dengan *handphone* maupun *smartphone*, yang menjadi permasalahan yaitu kurangnya ketersediaan LKPD yang memenuhi standar dengan harga murah dan dapat dijangkau oleh masyarakat luas, agar mengatasi permasalahan tersebut diperlukan perubahan bahan ajar berupa LKPD ke dalam bentuk elektronik agar memenuhi standar sehingga dapat digunakan di masyarakat luas.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang tersedia selama di sekolah dasar hanya berisikan tulisan hitam putih selain itu gambar dan soal-soal yang disajikan tidak menarik minat belajar siswa, penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa menjadi lebih menyenangkan, serta pembelajaran menjadi interaktif, dan siswa dapat diberikan kesempatan untuk berlatih dan memotivasi siswa dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbentuk elektronik dalam pembelajaran telah menjadi pilihan dalam pendidikan Bakri (2020, h. 32) oleh sebab itu para

guru harus mengembangkan bahan ajar berbentuk elektronik yaitu E-LKPD. E-LKPD dapat didefinisikan sebagai alat bantu belajar peserta didik yang dirancang secara elektronik serta salah satu bahan ajar yang berbantu oleh komputer yang didalamnya berbentuk gambar dan animasi. Salah satu cara agar peserta didik antusias dalam belajar yaitu dengan cara menggunakan lembar kerja peserta didik dengan memanfaatkan teknologi.

Hasil observasi di SDN 067954 Medan pada tanggal 03 Desember 2021 di ketahui bahwa LKPD yang di gunakan guru hanya buku siswa, sehingga kurang menarik bagi peserta didik dalam memfasilitas peserta didik dalam belajar secara mandiri. LKPD yang digunakan disekolah tersebut belum bervariasi atau masih menggunakan buku peserta didik sehingga kurang mendukung dalam proses berpikir peserta didik hal itu dilihat hasil ulangan peserta didik yang rendah. Berikut tabel hasil belajar siswa semester ganjil di kelas IV SDN 067954 Medan.

Tabel. 1.1 Ulangan Harian Kelas IV Pada Tema 5 Subtema 1

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	≥ 70	Tuntas	10 Siswa	33%
2	≤ 70	Belum Tuntas	20 Siswa	67%
	Jumlah		30 Siswa	100 %

(Sumber: SDN 067954 Medan)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Tema 5 Subtema 1 masih tergolong rendah, terlihat dari siswa yang mendapatkan nilai diatas 70 pada pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia

sebesar 10 siswa sedangkan siswa yang memperoleh nilai yang tidak sesuai KKM sebesar 20 siswa, jumlah siswa tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara guru yang dapat diindikasikan penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah bahwa guru belum mengembangkan LKPD sendiri, bahan ajar LKPD yang digunakan dikelas ialah buku siswa sehingga LKPD yang digunakan guru kurang menarik sehingga proses pembelajaran kurang efektif, namun buku siswa saja belum cukup untuk menunjang pada pembelajaran saat ini tepatnya pada kurikulum 2013, namun guru harus menggunakan bahan ajar sebagai pendamping buku siswa.

Proses pembelajaran haruslah menggunakan model pembelajaran yang dapat kembangkan dalam suatu proses pembelajaran, oleh karena itu dalam pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran mungkin proses pembelajaran akan lebih menarik jika salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan model pembelajaran inkuiri.

Pembelajaran menggunakan model inkuiri yang dapat membuat peserta didik berpikir kritis dengan enam tahap pembelajaran inkuiri yaitu orientasi, rumusan masalah, rumusan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, merumuskan kesimpulan dan tujuan pembelajaran inkuiri sendiri untuk mendorong peserta didik lebih berani dan kreatif dalam berimajinasi.

Menurut Misrodin, dkk (2017, h. 10) dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis inkuiri menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan model inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat saat menggunakan LKPD model pembelajaran inkuiri dengan tidak menggunakan LKPD model pembelajaran inkuiri, melalui E-LKPD berbasis inkuiri diharapkan dapat membuat peserta didik didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif dan mandiri dengan keterampilan, konsep serta prinsip, guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri, dengan kata lain pembelajaran terjadi apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam menggunakan proses mentalnya agar mereka memperoleh pengalaman, sehingga memungkinkan mereka untuk menemukan beberapa konsep.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat tinggal Di Kelas IV SDN 067954 Medan T.A 2021/2022.**

1.2 Indefikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, beberapa permasalahan yang dapat di indentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya inovasi pengembangan bahan ajar dalam bentuk E-LKPD berbasis inkuiri
2. Kurangnya memanfaatkan teknologi komunikasi dalam kegiatan pembelajaran

3. LKPD yang digunakan di sekolah belum bervariasi atau masih menggunakan buku siswa
4. Hasil belajar siswa rendah dan kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan E- LKPD Berbasis Inkuiri Menggunakan *Live Workseets* Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat tinggal, Pembelajaran 1, Di Kelas IV SDN 067954 Medan T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Validitas E- LKPD Berbasis Inkuiri Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat tinggal di kelas IV SDN 067954 Medan T.A 2021/2022?
2. Bagaimana Praktikalitas E-LKPD Berbasis Inkuiri Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat tinggal Pada di kelas IV SDN 067954 Medan T.A 2021/2022
3. Bagaimana Efektivitas Penggunaan E-LKPD Berbasis Inkuiri Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat tinggal Pada di kelas IV SDN 067954 Medan T.A 2021/2022

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian yang akan dicapai adalah:

1. Mengetahui Validitas E-LKPD Berbasis Inkuiri Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat tinggal di Kelas IV SDN 067954 Medan T.A 2021/2022
2. Mengetahui Praktikalitas E-LKPD Berbasis Inkuiri Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat tinggal Kelas IV SDN 067954 Medan T.A 2021/2022
3. Mengetahui Efektivitas penggunaan E-LKPD berbasis Inkuiri Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat tinggal Pada di kelas SDN 067954 Medan T.A 2021/2022

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun mafaat yang diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan berkaitan dengan pengembangan E-LKPD sehingga berguna dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar dan dunia pendidikan pada umumnya

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi bahan ajar bagi lembaga pendidikan serta memberikan ide atau gagasan yang baik dalam rangka menambahkan bahan ajar serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Untuk memberikan masukan bagi guru dalam memanfaatkan bahan ajar dalam proses belajar mengajar dan, mempermudah kegiatan belajar mengajar dan teknik pengelolaan kelas serta sebagai inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan kurikulum 2013.

3. Bagi Siswa

Untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dengan menggunakan bahan ajar E-LKPD sebagai alat bantu pembelajaran dan meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengalaman baru sebagai wadah wahana untuk mengembangkan pengetahuan pada pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis teknologi.