

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya dalam aspek pendidikan. Banyak informasi yang dapat disampaikan melalui teknologi. Dengan teknologi, dunia pendidikan bisa memberikan warna baru dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan LKPD berbasis teknologi. Hal ini mendorong manusia untuk semakin kreatif dalam mengelola ilmu pengetahuan sehingga mampu merubah pola pikir manusia untuk dapat berfikir secara efektif dan efisien agar tidak tertinggal dalam perkembangan di dunia teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 40 Ayat 2 : “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialog”. Pendidikan harus mampu menyelaraskan kebutuhan siswa dengan perkembangan zaman yang senantiasa mengalami perubahan. Untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang-Undang Sisdiknas, proses pembelajaran tidak bisa hanya dengan menggunakan metode ceramah yang dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru tersebut, maka dari itu untuk mengatasi hal tersebut penggunaan LKPD sebagai alat bantu mengajar sangat diperlukan. Terkhusus pada perkembangan zaman yang menerapkan

LKPD dengan bantuan teknologi.

LKPD dapat dimanfaatkan selama ini dengan aset pembelajaran atau media pembelajaran lainnya. LKPD berisi banyak latihan yang harus diselesaikan oleh siswa. Signifikansi LKPD harus terlihat dari aplikasi ini: 1) sangat membantu bagi pendidik dan siswa dalam menyelesaikan latihan-latihan pembelajaran; 2) LKPD dapat menumbuhkan kemampuan *life skill*; 3) LKPD dapat menumbuhkan kemampuan interaksi; dan 4) LKPD membina sikap ilmiah peserta didik.

LKPD harus di kembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa karena kebutuhan siswa tidak akan selalu sama serta mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi seperti sekarang ini. Pengembangan LKPD elektronik dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran agar tidak monoton serta LKPD yang digunakan dapat membuat siswa menjadi fokus dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Masalah berikutnya adalah kehadiran LKPD dalam proses belajar mengajar masih minim ditemukan. LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* ini termasuk salah satunya karena dinilai susah dan membutuhkan biaya yang besar untuk membuatnya, akan tetapi semua itu bisa diatasi dengan kesadaran dan kesediaan fasilitas dari pihak sekolah untuk menyediakan. Hal itu sudah menjadi tanggung jawab sekolah untuk memberikan LKPD yang layak dan menarik digunakan oleh guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. LKPD ini tentu sangat diperlukan oleh guru yang mengajar dalam perkembangan zaman seperti saat ini. Siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi akan mempermudah berlangsungnya penggunaan LKPD dengan bantuan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan di SD Negeri 101752 Klambir Lima pada 29 November 2021, dengan berfokus pada 27 siswa kelas III. Keadaan proses pembelajaran saat melakukan observasi berbeda dari tahun-tahun sebelumnya, dikarenakan proses pembelajaran di alihkan ke pembelajaran tatap muka terbatas. Siswa yang hadir saat itu dibagi menjadi 2 kelompok jam pembelajaran, dengan kelompok 1 terdiri dari 14 siswa dan kelompok 2 terdiri dari 13 siswa setiap 2 jam/hari. Proses pembelajarannya terlihat guru berfokus pada buku dan menjelaskan dengan sistem ceramah, serta kurangnya perangkat pembelajaran pendukung seperti LKPD dalam pembelajaran membuat siswa sulit belajar dengan fokus. Antusias siswa menjadi tidak terlihat karena proses pembelajaran yang diciptakan guru juga kurang memberikan kesan menyenangkan dan terlihat monoton. Siswa tidak memperhatikan materi pembelajaran di buku karena merasa gambar yang ada di buku tidak menarik. Hal itu membuat pemahaman siswa terhadap materi juga rendah. Para siswa lebih menyukai dan tertarik terhadap LKPD yang berisi gambar-gambar karena dapat menarik perhatian dan mempermudah siswa dalam belajar serta memberikan gambaran yang lebih jelas tentang materi yang dipelajari.

Melalui kegiatan observasi ini permasalahan yang paling inti adalah tidak adanya LKPD berbasis teknologi yang pernah dibuat oleh guru itu sendiri. Guru hanya memanfaatkan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah maupun dinas pendidikan dan cenderung lebih sering menggunakan bahan ajar seadanya seperti buku. LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* ini masih jarang digunakan karena keterbatasan kemampuan guru dalam membuat LKPD tersebut. Akan tetapi fasilitas yang diberikan pihak sekolah sudah sangat mendukung

seperti ketersediaan laptop, *infocus*, serta Wifi. Hanya saja LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* dengan bantuan teknologi masih merupakan hal yang baru bagi wali kelas dan siswa di kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101752 Klambir Lima, diperoleh data nilai harian tema 3 subtema 2 dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia dan SBdP siswa kelas III, masih dalam kategori rendah dan banyak siswa tidak tuntas seperti yang dipaparkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Nilai Harian Siswa Kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima

Pelajaran	KKM	Jumlah siswa	Siswa tuntas		Siswa tidak tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Bahasa Indonesia	60	27	12	44,4%	15	55,6%
SBdP	60	27	13	48,1%	14	51,9%

(Sumber: Wali Kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima)

Hasil data dari tabel 1.1 nilai harian siswa kelas III-B SD Negeri 101752 Klambir Lima sebanyak 27 siswa pada 2 mata pelajaran dengan persentase tidak tuntas lebih tinggi dibandingkan yang tuntas. Dapat disimpulkan bahwa siswa masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dapat diraikan persentase nilai Bahasa Indonesia tidak tuntas sebanyak 55,6% dan SBdP tidak tuntas sebanyak 51,9%, menunjukkan persentase angka yang lebih besar dari pada siswa yang tuntas. Proses pembelajaran seharusnya dapat memberikan pemahaman yang baik agar pencapaian semua siswa dapat memenuhi kriteria dengan cara menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Bedasarkan dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas serta rendahnya hasil nilai siswa kelas III agar guru bisa menciptakan inovasi baru

baiknya berupa penggunaan LKPD bagi siswa. Maka peneliti akan memberikan memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* yang berbentuk *flipbook* agar menciptakan kesan tiga dimensi untuk menarik minat dan antusias siswa kelas rendah. Pemilihan LKPD ini dikarenakan hampir semua orang menggunakan teknologi seperti *Smartphone* yang pengoperasiannya dinilai mudah digunakan sehingga membantu guru dalam proses pembelajaran dan juga dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam belajar. Proses pembelajaran yang bermakna akan membuat pemahaman siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan LKPD elektronik yang dapat dijadikan sebagai penguatan bagi peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yunita Triyanti Pribadi, Dudung Amir Sholeh, Yetty Auliaty (2021, h. 264-279) dalam artikel Jurnal Ilmiah Kependidikan, Universitas Negeri Jakarta, yang berjudul pengembangan E-LKPD matero bilangan pecahan berbasis *problem based learning* pada kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahawa E-LKPD berbasis *problem based learning* termasuk dalam kategori sangat layak menurut ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dan memperoleh kategori sangat baik saat dilakuka uji coba lapangan kepada peserta didik. selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Eka Yuni Andriyani, M. Dwi Wiwik Ernawati dan Affan Malik (2018, h. 6-11) dalam artikel Jurnal Perhimpunan Kimia Terpadu Indonesia, Universitas Jambi, Indonesia yang berjudul pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik berbasis proyek pada materi termokimia di kelas XI SMA. Hasil penelitiannya

menunjukkan bahwa LKPD elektronik berbasis proyek termasuk dalam kategori sangat layak menurut ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan dan memperoleh kategori sangat baik saat dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Elektronik berbasis 3D Pageflip Professional Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 2 Wujud Benda Kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Guru tidak menggunakan LKPD pada pembelajaran tematik sehingga siswa jenuh dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Cara mengajar yang monoton dengan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan.
3. Pembelajaran berpatokan pada buku akibatnya guru menjadi kurang kreatif dalam membuat LKPD.
4. Pemahaman siswa terhadap setiap materi rendah karena suasana pembelajaran kurang menarik.
5. Guru memiliki keterbatasan dalam membuat LKPD elektronik dengan bantuan teknologi sehingga tidak ada pengembangan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional*.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan di atas dan keterbatasan peneliti, maka permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi agar penelitian dapat lebih terfokus dan menjawab permasalahan dengan efektif, efisien, dan terarah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu peneliti memfokuskan pada Pengembangan LKPD dilakukan pada tema 3 (Benda di Sekitarku), pada subtema 2 (Wujud Benda), Pembelajaran 1 (Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia 3.1 dan 4.1, Kompetensi Dasar SBdP 3.2 dan 4.2) kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ada sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan hasil belajar terhadap produk pengembangan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* pada tema 3 benda di sekitarku subtema 2 wujud benda di kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022?
2. Bagaimana praktikalitas hasil belajar terhadap produk pengembangan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* pada tema 3 benda di sekitarku subtema 2 wujud benda di kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022?
3. Bagaimana efektivitas hasil belajar terhadap produk pengembangan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* pada tema 3 benda di sekitarku subtema 2 wujud benda di kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan hasil belajar terhadap pengembangan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* pada tema 3 benda di sekitarku subtema 2 wujud benda di kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022.
2. Untuk mengetahui praktikalitas hasil belajar terhadap pengembangan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* pada tema 3 benda di sekitarku subtema 2 wujud benda di kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektivitas hasil belajar terhadap pengembangan LKPD elektronik berbasis 3D *pageflip professional* pada tema 3 benda di sekitarku subtema 2 wujud benda di kelas III SD Negeri 101752 Klambir Lima T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Segi Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan *study* lanjutan dan digunakan sebagai relevansi baru terkait dengan pengembangan LKPD elektronik berbasis 3D *Pageflip Professional*.

1.6.2 Segi Praktis

- a. **Bagi peneliti**, mengembangkan penelitian sebagai basis pengembangan keilmuan.

- b. Bagi peserta didik,** sebagai perangkat pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga membuat antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi pendidik,** mempermudah kegiatan belajar mengajar serta sebagai inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan kurikulum 2013.
- d. Bagi sekolah,** dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta menjadi bahan referensi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

