

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran dapat tercapai jika peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bentuk keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dilihat dari bagaimana cara ia mengemukakan pendapat, tanggung jawab, serta keterlibatannya dalam kelompok belajar. Disamping itu, keaktifan peserta didik merupakan bentuk pembelajaran mandiri. Guru diharapkan untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat membuat peserta didik aktif, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Pendidikandi dunia, banyak dijumpai proses belajar mengajar dengan hasil belajar di kelas secara umum dapat disebabkan dari faktor guru karena guru adalah ujung tombak pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran di sekolah yang saya teliti masih menggunakan metode ceramah yang monoton dan untuk pengevaluasian peningkatan evaluasi belajar siswa hanya menggunakan lembar soal dari buku cetak sehingga perlu adanya Pengembangan LKPD dengan Design yang menarik dengan berbasis Model Pembelajaran *Problen Based Learning* agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Oleh sebab itu guru harus memiliki keterampilan untuk melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas untuk dapat mendukung kegiatan belajar diantaranya menggunakan LKPD yang efektif dan inovatif.

Guru seharusnya menggunakan pembelajaran yang lebih menarik agar siswa tidak bosan dan jenuh saat pembelajaran. Di SDN 0122 Hasahatan Julu masih menggunakan soal dari buku cetak atau dari pemerintah belum pernah menggunakan LKPD yang berbentuk *design* dengan menggunakan desainnya lebih menarik dan interaktif sehingga membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dilakukan berdasarkan masalah yang ditemukan pada kehidupan nyata sehari-hari, dan membuat gambar-gambar rumah adat khususnya di Sumatera Utara dimana memiliki berbagai macam kebudayaan termasuk salah satunya tari tor-tor Mandailing dan berbagai kebudayaan tersebut akan dibuat peneliti menjadi design Latar pada LKPD yang akan peneliti kembangkan untuk Tema 7 pada Pembelajaran 2

Salah Satu LKPD yang berbentuk *Problem Based Learning* yang peneliti amati di dalam kelas guru menggunakan LKPD berbentuk soal dari buku cetak dan guru masih belum mengikuti teknologi sedangkan siswa tidak bersemangat dalam belajar, diawal pembelajaran siswa masih semangat dan aktif saat mengikuti pembelajaran dan sesudah di pertengahan siswa mulai bosan dan jenuh di dalam kelas sehingga hasil belajar siswa masih rendah dimana siswa yang memiliki hasil belajar siswa di bawah KKM sebanyak 55% dilihat dari Hasil belajar siswa yang dapat diperoleh siswa SDN 0122 Hasahatan Julu meliputi kesiapan siswa dalam mencapai pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori cukup.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti SDN 0122 Hasahatan Julu di ketahui bahwa dalam mengajar khususnya pada Tema 7 Subtema

2. Indahnya Keberagaman Budaya Negeri masih menggunakan soal dari buku paket yang tersedia di sekolah dan belum pernah mengembangkan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* hal ini menjadi dasar peneliti melakukan Pengembangan LKPD *Problem Based Learning*.

*Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa yang digunakan sebagai landasan bagi investigasi dan penyelidikan siswa. *Problem Based Learning* membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk belajar secara mandiri, keterampilan penyelidikan dan keterampilan mengatasi masalah serta perilaku dan keterampilan sosial sesuai peran orang dewasa dengan menggunakan LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk dapat mempermudah siswa dalam belajar dan lebih aktif dalam mengerjakan LKPD. Permasalahan ini adalah permasalahan yang cocok untuk di selesaikan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IV SD Negeri 0122 Hasahatan Juli Tahun Ajaran 2021/2022".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru belum mengembangkan LKPD secara kreatif dalam memenuhi kebutuhan peserta didik.
2. LKPD yang digunakan belum sesuai dengan syarat-syarat pembuatan LKPD yang digunakan hanya berisi soal dengan sedikit materi
3. Belum digunakan LKPD berbasis *Problem Based Learning*
4. Kegiatan pembelajaran kurang aktif dan menarik.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka pembatasan yang ditetapkan terhadap rumusan masalah yang telah dipaparkan untuk lebih memberikan fokus mengatasi masalah yang ada, dengan demikian peneliti melakukan Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis Model *Problem Based Learning* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 2 pembelajaran 2 Kelas IV di SD Negeri 0122 Hasahatan Julu.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Validitas lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis Model *problem based learning* yang layak pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IVSD Negeri 0122 Hasahatan Julu T.A 2021/2022 ?
2. Bagaimana Praktikalitas lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model *problem based learning* pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman

Budaya Negeriku Kelas IV SD Negeri 0122 Hasahatan Julu T.A 2021/2022 berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli pengembangan dan guru kelas IV SD ?

3. Bagaimana Efektifitas pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model *problem based learning* pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IV SD Negeri 0122 Hasahatan Julu T.A 2021/2022 ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis model *Problem Based Learning* yang layak pada tema 7 subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IV di SD Negeri 0122 Hasahatan Julu.
2. Untuk mengetahui praktikalitas lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis pendekatan *problem based learning* pada Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku di Negeriku Kelas IV SD Negeri 0122 Hasahatan Julu T.A 2021/2022 berdasarkan validasi/penilaian ahli materi, ahli pengembangan dan guru kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui keefektifan (LKPD) berbasis Model *Problem Based Learning* pada tema 7 subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku kelas IV di SD Negeri 0122 Hasahatan Julu.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka peneliti ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dan referensi ilmiah tentang pembelajaran tematik berbasis pendekatan *Problem Based Learning* dalam bentuk LKPD.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Tema 7 Sub tema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IV SD Negeri 0122 Hasahatan Julu.

#### b. Bagi Pendidik

Sebagai salah satu pendukung perangkat pembelajaran yang memudahkan guru dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap materi yang disampaikan saat pembelajaran Tema 7 Subtema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IV SD Negeri 0122 Hasahatan Julu.

#### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan LKPD berbasis pendekatan *Problem Based Learning*.