

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran manusia yang berlangsung secara terus-menerus semasa hidupnya. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan di Indonesia pada masa sekarang lebih cenderung tersedianya kualitas sumber daya manusia yang berbobot. Mutu dalam pendidikan salah satunya didapat dari cara penelaahan adalah melalui pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud yaitu menuntut terdapatnya pemahaman terhadap siswa.

Pembelajaran yang ditujukan bukanlah wawasan dalam lingkup kecil, seperti metode penghafalan materi pembelajaran, tetapi wawasan dalam lingkup yang lebih luas yakni wawasan pemahaman cenderung menitikberatkan kegiatan proses belajar mengajar pada cakupan seperti mengolah suatu rancangan, mencari, siswa dituntut untuk menerapkannya dalam aktivitas keseharian. Pembelajaran sebenarnya ialah rangkaian aktivitas yang di dalamnya menghubungkan informasi dan komunikasi antar manusia hingga manusia dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dan lebih maju. Di sisi lain, proses pembelajaran

menjadi rangkaian tahapan yang dapat diterapkan. Pada umumnya proses pembelajaran yang telah membudaya pada kelas-kelas sekolah dipengaruhi oleh figur guru dan siswa-siswi sebagai individu yang berinteraksi langsung dalam proses tersebut. Keberlangsungan proses belajar-mengajar sepenuhnya besar dipengaruhi oleh metode-metode guru dalam penyampaiannya di kelas.

Tahapan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar dilaksanakan sesuai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya karena pada tingkatan ini merupakan tahapan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menggali dan mengembangkan potensi keunggulan siswa yang lebih optimal. Proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik apabila siswa aktif berinteraksi dengan gurunya dan objek pembelajaran lainnya. Interaksi yang kondusif dan keaktifan siswa dapat menggambarkan pembelajaran yang berjalan dua arah antara guru dan siswa. Antusiasisme siswa akan meningkat bilamana siswa terlibat langsung dalam belajar mengajar yang nantinya akan menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan pada pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran inipun nantinya dapat terpenuhi. Peningkatan positif terhadap partisipasi siswa dapat mengantarkan siswa pada keberhasilannya dalam pembelajaran di tingkat dasar. Peningkatan ini tidak terlepas dari metode yang digunakan guru untuk mendukung dan merancang proses pembelajaran untuk memenuhi tujuan bersama sekolah dasar

Salah satu kreativitas guru adalah dengan menyusun perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD menjadi salah satu perangkat pembelajaran yang dipakai oleh

guru-guru. LKPD mengandung beberapa konten pendek dengan beberapa pertanyaan agar lebih interaktif, kontekstual, menarik dan dapat meningkatkan level kreativitas siswa dalam belajar. Rancangan LKPD berperan sebagai penunjang pelaksanaan proses belajar mengajar oleh sebab itu para guru menyesuaikan rancangan LKPD dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan di kelas sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami setiap materi dan dapat menemukan konsep secara mandiri guna mewujudkan tujuan pembelajaran.

Penggunaan LKPD diharapkan untuk menambah pemahaman dan ketrampilan memecahkan masalah dengan daya pikirnya serta menumbuhkan kemandirian dalam belajar. LKPD juga berperan sebagai bahan evaluasi bagi guru untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan dan menjadi patokan ukur untuk tingkat keberhasilan siswa-siswanya, sehingga dalam penyusunan LKPD guru harus memiliki ide-ide kreatif agar siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Kondisi ideal yang diharapkan ternyata berbeda dengan kondisi di lapangan. LKPD yang dipakai ternyata kurang memenuhi standar pendidikan ditinjau dari ragam aktivitas siswa, cara mengkonstruksi pemahaman para siswa pada saat menyelesaikan masalah dan tidak menyangkut LKPD pada latar pengetahuan para siswa yang mengakibatkan pemahaman konsetual para siswa tidak mengalami peningkatan yang berarti, salah satu penyebabnya adalah guru masih kesulitan dalam mengembangkan LKPD. LKPD yang diterapkan pada pembelajaran di sekolah saat ini tidak memperkuat penagihan materi belajar dalam kurikulum dan kandungannya hanya sekedar wawasan materi secara konseptual seperti halnya ilmu teori saja, pengaplikasian dan penerapan ilmunya

dalam keseharian tidak didukung sehingga sangat diperlukan evaluasi pada LKPD.

Pengembangan LKPD selama ini terabaikan, karena banyaknya buku ajar dari berbagai penerbit yang beredar dilengkapi dengan berbagai bentuk LKPD. Namun, ketika seorang guru jeli dan mampu mengevaluasi LKPD, guru akan menyadari bahwa pengembangan aktivitas siswa mutlak perlu dilakukan guru dalam merencanakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pengembangan LKPD agar lebih menyenangkan dan edukatif harus dipadukan dengan metode pembelajaran yang tepat. Permainan edukatif (*education games*) merupakan aktivitas menyenangkan yang dapat mengajarkan anak banyak hal juga sekaligus memberi peningkatan pada ketrampilan berbahasa, berfikir kritis dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Permainan edukatif dapat diartikan sebagai bentuk aktivitas yang dilaksanakan untuk memperoleh kepuasan emosional dalam pembelajaran anak ditinjau dari penggunaan sarana dan prasarana yang dipilih dalam bermain, yang secara sadar atau tidak mempunyai kandungan pendidikan untuk mengembangkan pola pikir akan sepenuhnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilihat langsung ketika guru kelas V SD Tanjung Rejo sedang mengajar yaitu para guru dan muridnya melakukan proses belajar mengajar hanya menggunakan buku ajar dari pemerintah. Guru belum menggunakan LKPD yang bervariasi, guru cenderung menggunakan metode ceramah. Padahal pembelajaran tematik membutuhkan penggunaan sumber bahan ajar dari beberapa media dan bahan ajar yang lebih beragam. Bahan ajar yang

inovatif dengan muatan konseptual yang tepat, pola berfikir kritis, dan pengembangan karakter masih minim perkembangannya. Sedangkan LKPD yang sangat umum digunakan di sekolah berisi muatan dari beberapa pertanyaan seperti pilihan ganda dan *essay* serta siswa diarahkan untuk menjawab pertanyaan tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa LKPD ini kurang sesuai dengan kebutuhan para siswa.

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan LKPD Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 2 Peristiwa dalam Kehidupan dengan Menggunakan Metode *Education Games* pada Kelas V SDN 106160 Tanjung Rejo Kec. Percut Sei Tuan T.A 2021/2022”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti dapat mengidentifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya keberadaan LKPD di tingkat sekolah dasar yang dapat menjadi fasilitas penunjang proses pembelajaran yang memfokuskan pada keaktifan para siswa.
2. Guru kesulitan untuk mengembangkan LKPD sendiri disebabkan kurang terampilnya guru menggunakan IT seperti mengoperasikan komputer dan internet.
3. LKPD berbasis *education games* belum pernah dikembangkan di SDN 106160 Tanjung Rejo.
4. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

### 1.3 Batasan Masalah

Menimbang tentang besarnya cakupan ruang lingkup namun kemampuan dan waktu yang dimiliki terbatas, maka yang menjadi batasan masalah adalah memfokuskan pada pengembangan LKPD berbasis *education games* pada muatan tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dengan subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan pada pembelajaran 2 dengan materi perubahan wujud benda di kelas V sekolah dasar. Tema ini terdapat **beberapa mata pelajaran yang terdiri dari IPA, Bahasa Indonesia, dan SBdP.**

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang permasalahan sebelumnya, maka peneliti menarik beberapa poin rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas LKPD Tema 7 Subtema 1 Peristiwa dalam Kehidupan dengan Menggunakan Metode *Education Games* pada Kelas V SDN 106160 Tanjung Rejo Kec. Percut Sei Tuan T.A 2021/2022?
2. Bagaimana praktikalitas LKPD Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 2 Peristiwa dalam Kehidupan dengan Menggunakan Metode *Education Games* pada Kelas V SDN 106160 Tanjung Rejo Kec. Percut Sei Tuan T.A 2021/2022?
3. Bagaimana keefektifan LKPD Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 2 Peristiwa dalam Kehidupan dengan Menggunakan Metode *Education Games* pada Kelas V SDN 106160 Tanjung Rejo Kec. Percut Sei Tuan T.A 2021/2022?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat validitas LKPD Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Peristiwa dalam Kehidupan dengan Menggunakan Metode *Education Games* pada Kelas V SDN 106160 Tanjung Rejo Kec. Percut Sei Tuan T.A 2021/2022.
2. Penerapan LKPD Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Peristiwa dalam Kehidupan dengan Menggunakan Metode *Education Games* pada Kelas V SDN 106160 Tanjung Rejo Kec. Percut Sei Tuan T.A 2021/2022.
3. Tingkat keefektivitasan LKPD Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Peristiwa dalam Kehidupan dengan Menggunakan Metode *Education Games* pada Kelas V SDN 106160 Tanjung Rejo Kec. Percut Sei Tuan T.A 2021/2022.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Ditinjau dari segi teori, manfaat dari pengamatan ini yakni dapat dijadikan bahan pengamatan selanjutnya yang masih memiliki keterkaitan yang relevan dan dipakai sebagai alternatif baru dibidang pengembangan LKPD dengan pengabdopsian metode permainan digital atau *Education Games*.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Siswa

Lembar kerja siswa dapat berlaku sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar untuk memudahkan siswa mempelajari dan memahami materi dengan metode yang berbeda dari umumnya.

#### 2. Tenaga Pendidik (Guru)

Pengembangan LKPD didedikasikan sebagai inovasi terbaru dan menjadi alat bantu pembelajaran untuk menjadikan proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan namun sesuai dengan kebutuhan anak didik.

#### 3. Pengamat Lainnya

Inovasi LKPD sebagai motivasi untuk meningkatkan mutu bahan ajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan lebih baik dari sebelumnya tentunya serta untuk menciptakan ketrampilan menggali konsep yang lebih mendalam nantinya.