

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah tempat untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan menjadikan manusia memiliki kehidupan yang lebih baik. Proses pendidikan dalam sistem pendidikan dimulai dari pendidikan dasar yang menjadi langkah awal bagi peserta didik untuk mencari tahu bahkan mengembangkan setiap potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Setiap potensi dan kemampuan yang dimiliki peserta didik akan berkembang dan meningkat melalui proses belajar mengajar yang dilakukannya disekolah. Salah satu keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan dari pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Guru perlu memahami dan menguasai keterampilan yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, diantaranya mengemas bahan ajar menjadi efektif dan inovatif untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

Bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang digunakan untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Fajar Sidik, dkk (2021, h. 345) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala sesuatu yang merupakan muatan kurikulum yang harus dipahami oleh peserta didik dengan kompetensi dasar untuk mencapai hasil belajar dan prestasi belajar serta hasil belajar pada mata pelajaran dari setiap mata pelajaran pada satuan pembelajaran tertentu.

Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Dengan adanya bahan ajar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya bahan

ajar peserta didik merasakan manfaat dari bahan ajar. Manfaat dari setiap bahan ajar bergantung pada kemauan serta kemampuan guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pesan-pesan yang terkandung dalam bahan ajar yang digunakan. Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar sangat penting bagi guru dan peserta didik. Salah satu bahan ajar yang berperan penting dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Trianto (2019 : 32) menyatakan bahwa,

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan petunjuk yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam mengembangkan hasil belajar dari setiap aspek pembelajaran, diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam bentuk panduan kegiatan pembelajaran untuk menemukan dan memecahkan masalah menurut indikator pencapaian hasil belajar yang ingin dicapai.

LKPD dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) juga memuat petunjuk serta langkah kegiatan guna melaksanakan sebuah tugas. Tugas-tugas tersebut adalah tugas yang berbentuk lembar kerja kegiatan yang harus memiliki kompetensi dasar yang jelas (Majid, 2013).

Oleh karena itu, keberadaan LKPD memberi dampak yang cukup besar dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga penyusunan LKPD harus memenuhi berbagai persyaratan tertentu agar menjadi LKPD yang berkualitas baik. Saat ini beberapa LKPD yang dibuat sudah cukup baik dengan memuat materi dan latihan soal yang efektif namun kebanyakan

LKPD yang digunakan di sekolah dasar saat ini masih menggunakan LKPD cetak. Guru juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar, salah satunya yang dapat dilakukan mengembangkan bahan ajar menggunakan teknologi yang ada saat ini. Adapun pemanfaatan LKPD elektronik akan sangat membantu dalam memberikan motivasi belajar.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan di SDN 060836 terdapat kendala seperti kegiatan pembelajaran tematik yang dilaksanakan masih belum memanfaatkan LKPD secara maksimal, guru masih menggunakan LKPD berbentuk cetak yang berasal dari pemerintah dimana tampilan LKPD nya kurang menarik, dan hanya berisi soal-soal saja tanpa adanya penjelasan materi mengenai soal yang dipaparkan, peneliti juga menemukan bahwa guru masih menggunakan LKPD yang dibuat dalam bentuk lembaran. Peneliti juga menemukan bahwa pada saat pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan buku teks sebagai bahan utama sumber belajar. Sementara dalam buku teks tersebut materi yang disajikan hanya sedikit dan tidak menyeluruh. Para guru juga belum bisa memanfaatkan penggunaan teknologi secara maksimal, hal itu dikarenakan faktor usia yang sudah tidak tergolong muda dikalangan beberapa guru sehingga menyulitkan mereka untuk memahami teknologi. Padahal zaman sudah semakin maju di abad ke 21 ini dan kita harus mengikuti arus perkembangan teknologi.

Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Eva Betty, dkk (2019, h. 339) bahwa :

Pada masa sekarang, guru harus mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar dengan cara yang berkesan. Guru memiliki peran penting di dalam meningkatkan mutu

pendidikan baik itu melalui proses pembelajaran, pemilihan metode dan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, diperlukan adanya solusi untuk memungkinkan peningkatan proses belajar mengajar menjadi kreatif di kelas IV SDN 060836. Guru perlu menggunakan sumber belajar tambahan yang menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk belajar sehingga ketika pembelajaran berlangsung perhatian atau fokus belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dijelaskan guru. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan guru untuk menanggapi hal tersebut adalah melakukan pengembangan bahan ajar lain seperti LKPD yang didesain secara digital menggunakan *Anyflip* yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada. *Anyflip* adalah *software* pembuat *E-book* dalam bentuk flipbook. *Anyflip* merupakan jenis perangkat lunak, profesi halaman *flip* untuk mengkonversi *file* pdf ke halaman balik publikasi digital.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan *Anyflip* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas IV SDN 060836 Danau Singkarak T. A 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya inovasi pengembangan bahan ajar dalam bentuk LKPD.

2. Lembar Kerja Peserta Didik yang tersedia masih dalam bentuk buku, sehingga perlu dikembangkan Lembar Kerja Peserta Didik berbentuk Elektronik.
3. LKPD yang digunakan guru belum menarik perhatian belajar siswa.
4. Guru belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran
5. Peserta didik kurang merespon terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah ada.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian yaitu pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik yang tepat guna menarik minat dan perhatian peserta didik di kelas 4 tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia dan IPA pada kelas IV SDN 060836 Jalan Danau Singkarak, Kel. Sei Agul, Kec. Medan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara T. A 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kelayakan pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Anyflip* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060836 Danau Singkarak?
2. Bagaimanakah efektivitas pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Anyflip* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060836 Danau Singkarak?

3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Anyflip* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060836 Danau Singkarak?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk melihat kelayakan pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Anyflip* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060836 Danau Singkarak.
2. Untuk melihat keefektifan pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Anyflip* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060836 Danau Singkarak.
3. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan elektronik lembar kerja peserta didik menggunakan *Anyflip* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060836 Danau Singkarak.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun bersifat praktis :

1. Secara teoritis manfaat dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar lanjutan dan digunakan sebagai relevansi baru terkait dengan pengembangan lembar kerja peserta didik menggunakan .
2. Secara praktis manfaat dari penelitian ini ialah :
 - a. **Bagi Sekolah**, sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan bahan ajar dan

sebagai bahan referensi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

- b. **Bagi Pendidik**, mempermudah kegiatan belajar mengajar dan sebagai inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. **Bagi Peserta Didik**, membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai upaya memecahkan kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran.
- d. **Bagi Peneliti**, mengembangkan penelitian sebagai basis pengembangan keilmuan dan sebagai masukan bagi mahasiswa sebagai calon guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- e. **Bagi Peneliti Selanjutnya**, sebagai masukan agar mampu untuk lebih mengembangkan LKPD yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin.