

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sugihartono, dkk (2012 :74) mendefinisikan belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Heldrianto (2013 :43) menyatakan, seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui pendidikan, pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang termasuk di dalam peningkatan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan dan mencari solusi atas persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan di dalam mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan ataupun kehidupan sehari-hari.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong segala aspek untuk melakukan pembaruan tidak terkecuali dalam proses belajar mengajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan proses pembelajaran di dalam kelas tidak selalu lagi dimonopoli oleh kehadiran guru di dalam kelas. Siswa dapat berperan aktif dengan berbagai media dan metode mengajar di kelas.

Pedoman Pengembangan Kurikulum 2013 menyebutkan bahwa pembelajaran IPA di tingkat SD dilaksanakan secara tematik. Pembelajaran dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative science* bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu berdiri sendiri melainkan sebagai pendidikan berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pembangunan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan alam dan sosial.

Sejalan dengan Trianto (2007 :136) yang menyatakan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Peserta didik diharapkan tidak hanya memperhatikan dan membaca apa yang disampaikan oleh guru saja, namun perlu melakukan percobaan/praktikum agar peserta didik memiliki keterampilan proses sains dan meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Potret pembelajaran di kelas V SD Negeri 091473 Plus Tiga Balata memperlihatkan pembelajaran di dalam kelas yang cenderung pasif. Selama ini, pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengarahkan pembelajaran pada kegiatan *zoom meetings*, menyimak penjelasan guru, mengerjakan LKPD yang dibagikan guru melalui *whatsapp grup kelas* masing-masing, kemudian peserta didik mengerjakan LKPD pada kertas *double folio*.

Pembelajaran berhasil jika ada perubahan dalam diri siswa, baik dalam segi pengetahuan, sikap dan keterampilan dimana dalam proses pembelajaran ini melibatkan interaksi siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Namun

pembelajaran yang terjadi menunjukkan bahwa peserta didik tidak diberi peluang untuk berpikir, mencari tahu, serta memecahkan sendiri pembelajaran yang baru mereka dapatkan, akan tetapi hanya diberikan penugasan tanpa umpan balik. Yang berakibat pada rendahnya keterlibatan peserta didik di dalam interaksi pembelajaran serta hasil belajar peserta didik di masa ini.

Hal ini juga didukung dari data rata-rata nilai ulangan harian pada Kompetensi Dasar 3.9 dengan materi zat tunggal dan campuran pada 2 tahun terakhir. Pada tahun ajaran 2019/2020 ditemukan rata-rata ujian harian 57 dengan jumlah siswa 110 orang sementara ada tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa 107 orang rata-rata ujian hariannya yang didapatkan pada nilai 60.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu dicari solusi yang efektif dan menyenangkan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran bagi peserta didik. Salah satu bahan ajar yang dapat dijadikan alat bantu pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar dalam bentuk LKPD belum lagi kelebihan yang ditawarkan pada LKPD, yaitu perpaduan antara pemanfaatan LKPD sebagai alat bantu mengajar dengan menggunakan berbagai model pembelajaran contohnya model pembelajaran *Inquiry Training*.

Menurut Trianto (2010 :222), LKPD dapat berupa panduan latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi. Dalam penyampaian suatu topik pembelajaran, LKPD sering menjadi salah satu bentuk bahan ajar yang sering digunakan guru.

Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. LKPD yang disusun dapat dirancang dan

dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. Instruksi dan langkah kegiatan yang diberikan harus jelas kompetensi dasar apa yang akan dicapai.

Pada masa pengintegrasian TIK (Teknologi, Informasi & Komunikasi) seperti sekarang, LKPD kemudian tidak hanya berbentuk konvensional tetapi juga berbentuk elektronik. Salah satunya dengan membuat LKPD elektronik menggunakan aplikasi bantuan yang tersedianya di Internet contohnya *Live Worksheet*.

Dalam bukunya Yuniastuti dkk (2021 :91-92) aplikasi *Live Worksheet* merupakan suatu aplikasi yang disediakan gratis oleh mesin telusur Google. Aplikasi ini membantu guru mengubah lembar kerja tradisional menjadi latihan online interaktif sekaligus otomatis mengoreksi hasil peserta didik. Selain itu peserta didik dapat mengerjakan lembar kerja secara online serta mengirimkan jawaban mereka kepada guru secara online.

Beberapa penelitian juga mendukung bahwa penggunaan e-LKPD mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar yang dilakukan Ikhlasul, dkk pada tahun 2022 hasil validasi dari validator ahli materi sebesar 91% dan validator ahli media sebesar 90% masing-masing memperoleh kategori sangat valid.

Hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, masing-masing memperoleh 84% dan 90% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan produk terhadap peningkatan hasil belajar siswa dinilai berdasarkan nilai skor rata-rata N-Gain siswa baik pada uji coba kelompok kecil

dan uji coba lapangan sebesar 0,71 yang berarti terdapat peningkatan dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk LKPD Interaktif berbasis liveworksheet telah valid, praktis, dan efektif.

Selain itu, Penggunaan Liveworksheet dengan Aplikasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik yang diteliti oleh Prabowo tahun 2021 menunjukkan hasil dari penelitian ini adalah penggunaan liveworksheet dengan aplikasi berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar peserta yaitu pada prasiklus dengan ketutasan klasikal peserta didik 52,7% dan rata-rata hasil belajar 69,7, kemudian siklus 1 dengan ketutasan klasikal peserta didik 72,2 % dan rata-rata hasil belajar 76,6 dan siklus 2 dengan ketutasan klasikal peserta didik 86,1% dan rata-rata hasil belajar 82,8.

Melihat situasi yang sedang terjadi pada saat ini serta sumber daya dan hasil penelitian yang mendukung adalah sangat tepat mengembangkan sebuah LKPD elektronik dengan bantuan aplikasi Live Worksheet. Selain itu LKPD elektronik ini juga interaktif, memotivasi peserta didik dan memuat muatan pembelajaran yang diharapkan membantu siswa meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan antara lain:

1. Kurangnya keberadaan LKPD yang dapat memfasilitasi tujuan pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pengalaman belajar.
2. Kurang tersedianya LKPD yang memenuhi syarat/kriteria yang baik serta banyaknya kekurangan dari LKPD terdahulu yang dibuat oleh guru.

3. LKPD yang bersifat hafalan dan teori yang tidak mengintegrasikan materi pembelajaran ke pengalaman sehari-hari yang dapat dijumpai peserta didik.
4. LKPD yang masih tradisional yang mana kurang relevan pada situasi daring saat ini.
5. Rendahnya hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka peneliti perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. LKPD yang akan dikembangkan merupakan LKPD yang berbentuk Daring atau LKPD elektronik.
2. E-LKPD yang akan disusun merupakan bagian dari Tema 9 “Benda-benda di sekitar kita” dan Subtema 1 “Benda Tunggal dan Campuran” Materi Zat Tunggal dan Campuran.
3. E-LKPD yang dikembangkan berbasis *Inquiry Training*.
4. Aplikasi yang digunakan untuk menyusun dan mengembangkan e-LKPD ini adalah *Live Worksheet*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas maka rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan e-LKPD Berbasis *Inquiry Training* Berbantuan *Live Worksheet* Materi Zat Tunggal dan Campuran Kelas V SD berdasarkan ahli (validator)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen dengan e-LKPD Berbasis *Inquiry Training* Berbantuan *Live Worksheet* Materi Zat Tunggal dan Campuran Kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan e-LKPD Berbasis *Inquiry Training* Berbantuan *Live Worksheet* Materi Zat Tunggal dan Campuran Kelas V SD menurut guru?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan e-LKPD Berbasis *Inquiry Training* Berbantuan *Live Worksheet* Materi Zat Tunggal dan Campuran Kelas V SD berdasarkan ahli (validator).
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen dengan e-LKPD Berbasis *Inquiry Training* Berbantuan *Live Worksheet* Materi Zat Tunggal dan Campuran Kelas V SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan e-LKPD Berbasis *Inquiry Training* Berbantuan *Live Worksheet* Materi Zat Tunggal dan Campuran Kelas V SD menurut guru

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk referensi penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan alat bahan ajar yang bervariasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa sebagai pengalaman baru dalam menggunakan LKPD.
- b. Bagi guru sebagai referensi menggunakan LKPD sebagai variasi bahan ajar pada proses pembelajaran yang mana akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan referensi mengenai pemilihan variasi bahan ajar.

1.7 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD dapat diartikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, soal-soal, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas/praktikum pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai, yang dalam pengerjaannya mengacu pada buku teks atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya.

2. E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik/Daring)

LKPD dapat diartikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, soal-soal, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas/praktikum pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai, yang dalam pengerjaannya mengacu pada buku teks atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya. Sementara E-LKPD adalah LKPD namun berbentuk online/daring/elektronik dengan menggunakan bantuan sebuah aplikasi untuk mengubahnya.

3. Model pembelajaran *Inquiry Training*

Siddiqui (2013 :1) menyatakan bahwa model pembelajaran *Inquiry Training* adalah model yang mengajarkan siswa tentang proses dalam menyelidiki suatu fenomena yang tidak biasa.

4. E-LKPD berbasis *Inquiry Training*

Sebuah LKPD namun berbentuk online/daring/elektronik dengan menggunakan bantuan sebuah aplikasi untuk mengubahnya yang mana di dalam mengandung/didukung model pembelajaran berbasis *Inquiry Training*.

5. *Live Worksheet*

Aplikasi *Live Worksheet* merupakan sebuah platform yang memungkinkan kita untuk membuat sebuah lembar kegiatan yang tadinya tradisional berupa cetak menjadi online dan interaktif, peserta didik menjadi seolah bermain games. Selain itu terdapat juga fitur koreksi secara otomatis,

sehingga platform ini dapat mengintegrasikan tugas peserta didik dengan akun pendidik. (Yuniastuti dkk, 2021 :91-92)

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajarnya. Perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk kedalam hasil belajar. (Sudjana: 2009)

