

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022, mengenai Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah memuat sembilan mata pelajaran pada tingkat sekolah dasar, yang didalamnya terdapat muatan lokal dan pengembangan diri. Pasal 2 ayat (4) menjelaskan bahwa Bahasa Inggris adalah mata pelajaran bahasa wajib bagi seluruh peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar, serta di pertegas dalam Pasal 2 ayat (4) huruf b mengenai ruang lingkup materi pendidikan dasar (Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, h. 2-4). Alokasi waktu yang digunakan dalam mengajarkan materi Bahasa Inggris adalah 2 x 35 menit dalam satu pekan. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang pada saat ini sudah menjadi bahasa kedua bagi seluruh kalangan. Tak heran jika pembelajaran Bahasa Inggris sudah diberlakukan pada tingkat usia sekolah dasar.

Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar masih mencakup dalam empat keterampilan *listening, speaking, reading* dan *writing* (Naeklan Simbolon & Putri, 2021, h. 38). Keterampilan-keterampilan tersebut perlu dikuasai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris berlangsung. Agar peserta didik mampu mencapai dan menguasai keempat keterampilan tersebut, hendaknya guru menggunakan alat pendukung dalam proses pembelajaran. Alat pendukung yang dapat digunakan guru salah satunya adalah bahan ajar. Di dalam pesatnya kemajuan teknologi saat ini banyak bahan ajar kreatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merangsang rasa ingin tahu serta minat belajar peserta didik

sehingga kedepannya hasil belajar peserta didik meningkat.

Pemanfaatan teknologi yang ada saat ini sangatlah mempermudah seseorang dalam mengembangkan serta menciptakan sebuah inovasi baru, terutama dalam menciptakan sebuah bahan ajar yang kreatif, inovatif serta interaktif dalam bentuk cetak maupun non cetak. Hal tersebut membuat guru terus berupaya untuk melakukan pembaharuan dan pemanfaatan dari hasil kemajuan teknologi yang ada di dalam proses pembelajarannya. Seorang guru dituntut agar kompeten dalam memberdayakan bahan ajar yang difasilitasi oleh pihak sekolah atau bahkan kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan bahan ajar yang ada guna mencapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Bahan ajar biasanya tersusun atas materi pembelajaran, metode, serta cara mengevaluasi proses pembelajaran yang dikemas dengan menarik dan sistematis agar dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran ialah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu dari berbagai jenis bahan ajar berbentuk cetak, berisikan lembaran kertas yang memuat materi, ringkasan, petunjuk serta langkah-langkah pelaksanaan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik dengan mengacu pada capaian pembelajaran yang harus dituntaskan oleh peserta didik. Penggunaan LKPD dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga jarang ditemukan, banyak guru yang hanya mengandalkan soal-soal dari buku paket di dalam proses pembelajarannya, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif, serta tak jarang pula ditemukan peserta didik yang

memandang pelajaran Bahasa Inggris terkesan sulit dan membosankan, dimana hal tersebut akan menciptakan hasil belajar di bawah KKM.

LKPD yang digunakan guru pada proses belajar mengajar tidak jarang masih bersifat konvensional, kurang menarik, kurangnya penggunaan variasi aktivitas di dalam LKPD dan bahkan tidak jarang juga guru hanya mengandalkan soal-soal yang ada di buku paket yang kemudian dipindahkan kedalam LKPD (Bela & Ferawaty, 2023, h. 16). Pada saat ini mulai jarang ditemukan penggunaan LKPD yang menarik dan mampu membuat peserta didik aktif di dalam kelas, hal ini karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru, jadwal mengajar yang cukup padat yang menyebabkan guru tidak membuat LKPD cetak maupun digital yang menarik dan interaktif, hal tersebut sejalan dengan pendapat Mailani, Dkk. (2024, h. 289) bahwa “masih banyak guru yang belum mengembangkan LKPD untuk digunakan dalam proses pembelajaran”.

Hasil observasi pra-penelitian di SD Negeri 067690 Medan pada tanggal 14 November 2023, ditemukan bahwa LKPD yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya berasal dari soal-soal yang ada di buku paket siswa, hal ini membuat peserta didik kurang tertarik. LKPD yang digunakan guru juga tidak sesuai dengan syarat-syarat penyusunan LKPD. LKPD yang digunakan guru tidak memiliki cover, hal ini dikarenakan LKPD yang dibuat langsung bergabung dengan modul ajar. LKPD juga tidak memiliki background maupun tampilan yang menarik, hal tersebut disebabkan oleh ketidaktersediaan waktu yang dimiliki guru. Soal-soal yang dimuat pada LKPD juga tidak berpusat pada peserta didik, dimana soal hanya berisikan latihan untuk melihat hasil belajar peserta didik saja, tidak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak diarahkan untuk menemukan konsep pembelajarannya secara mandiri. Dapat dilihat dari hasil

UTS peserta didik yang rendah. Berikut tabel hasil belajar peserta didik semester genap di kelas IV-A SD Negeri 067690 Medan.

**Tabel 1. 1 UTS Semester Genap Kelas IV-A**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	$\geq 75$	Tuntas	12 Siswa	40%
2	$\leq 75$	Tidak Tuntas	18 Siswa	60%
Jumlah			30 Siswa	100%

(Sumber: SD Negeri 067690 Medan)

Berdasarkan Tabel 1.1 didapat bahwa hasil belajar peserta didik selama setengah semester masih tergolong rendah, karena lebih dari 50% peserta didik belum tuntas. Peserta didik yang memperoleh nilai di atas 75 pada pembelajaran Bahasa Inggris hanya berjumlah 12 orang. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai tidak sesuai dengan KKM atau di bawah 75 sebesar 18 orang. Berdasarkan jumlah di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum mampu memahami materi pembelajaran.

Hasil wawancara pra-penelitian yang peneliti lakukan kepada guru bidang studi Bahasa Inggris di SD Negeri 067690 Medan, peneliti menemukan bahwasanya dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa LKPD. LKPD yang digunakan oleh guru merupakan LKPD yang berasal dari buku paket siswa. Namun guru juga mengatakan bahwa ia pernah membuat LKPD dalam bentuk digital, namun tidak berlangsung lama, dikarenakan keterbatasan waktu dan juga kemampuan yang dimiliki guru. Pada saat wawancara berlangsung guru juga menyatakan bahwa LKPD yang dibuat sudah sesuai dengan ketentuan syarat-syarat penyusunan LKPD menurut Indriani (2017, h. 115–118) yang terdiri dari syarat didaktik, konstruksi, dan teknik.

Hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan, ditemukan perbedaan,

dimana guru mengatakan bahwa LKPD yang digunakan sudah sesuai dengan syarat-syarat penyusunan LKPD. Sedangkan pada saat observasi peneliti menemukan bahwa LKPD yang digunakan guru belum sepenuhnya memenuhi syarat-syarat penyusunan LKPD.

Uraian permasalahan yang peneliti temukan dilapangan membuat peneliti merasa perlu mengembangkan salah satu bahan ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang aktif, menarik dan tidak membosankan terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris, hal tersebut didukung dengan pendapat Betty Simanjuntak & Khairina (2019, h. 18) mengatakan bahwa “dengan penggunaan perangkat pembelajaran, proses belajar mengajar dikelas akan berjalan dengan aktif, kreatif dan menyenangkan”. Dimana E-LKPD yang akan dikembangkan peneliti ialah berbasis Android dengan berbantuan *website Live Worksheets*, yang merupakan sebuah *platform* digital yang memberikan layanan berupa menciptakan atau menggunakan E-LKPD interaktif secara *online* dan dapat diakses secara bebas oleh siapa saja. Yang nantinya peserta didik hanya tinggal mengklik link yang dibagikan oleh guru di dalam grup kelas atau *scan barcode* yang sudah disediakan dan peserta didik akan langsung bisa mengerjakannya di HP dengan berbantuan koneksi internet/*Wi-Fi*. Android merupakan salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan, jika dilihat dari perkembangannya saat ini. Penggunaan Android lah yang paling banyak digunakan dalam keseharian terlebih lagi bagi para peserta didik pada era ini, oleh karenanya pengembangan E-LKPD berbasis Android sangatlah memiliki peluang yang besar. Selain memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, E-LKPD juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam gerakan mengurangi penggunaan kertas atau *Paperless Society*.

Dengan dilakukannya pengembangan produk yang berupa bahan ajar elektronik (E-LKPD), hal ini memerlukan tahapan pengembangan yang bersifat deskriptif dan sistematis, oleh karenanya peneliti menggunakan Model Pengembangan ADDIE sebagai model dalam penelitian RnD ini. Dengan demikian ide dari penelitian R&D yang akan dilakukan peneliti ialah **“Pengembangan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka ditemukan identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris di kelas
2. Bahasa Inggris masih dianggap sebagai pelajaran yang kurang penting bagi peserta didik.
3. LKPD yang digunakan guru hanya bersumber dari buku paket.
4. LKPD yang dibuat guru belum sesuai dengan syarat penyusunan LKPD

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ditemukan, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini mengenai Pengembangan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024. Dimana hasil belajar peserta didik yang akan dilihat terfokus pada keterampilan membacanya.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang sudah di jelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024?
2. Bagaimana Kelayakan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024?
3. Bagaimana Kepraktisan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024?
4. Bagaimana Keefektivan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Mendapatkan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024.
2. Mengetahui Kelayakan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024.

3. Mengetahui Kepraktisan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024.
4. Mengetahui Keefektivan E-LKPD *Word Search* Berbasis *Live Worksheets* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Unit 11 Kelas IV Di SD Negeri 067690 Medan T.A 2023/2024.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan supaya dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi peneliti dan beberapa pihak yang terlibat. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas dengan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi, khususnya bahan ajar yaitu E-LKPD yang berbasis Android pada *website* yang dikembangkan oleh peneliti di dalam penelitian ini.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **1) Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif kepada para peserta didik sehingga peserta didik lebih cermat dalam memanfaatkan Android yang dimiliki.

##### **2) Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan guru untuk menemukan alternatif penyelesaian masalah dalam merancang strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan yang sudah ditetapkan di dalam kurikulum serta membantu sekolah dalam mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

### 4) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam proses pengembangan E-LKPD berbasis teknologi dalam suatu pembelajaran, serta memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan terkait dengan pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

### 5) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi atau sebagai pembanding dalam melakukan penelitian sejenis guna memberikan saran yang positif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.