

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menetapkan bahwa sistem pendidikan nasional harus menjamin pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk memenuhi tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Oleh karena itu, perlu dilakukan reformasi pendidikan secara sistematis, terarah, dan berkesinambungan. Dalam memberikan pendidikan kepada peserta didik seorang guru haruslah memikirkan bagaimana strategi pembelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan efektif dan membuat peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan merupakan hal penting yang wajib dilakukan oleh lembaga sekolah dasar mengenai kualitas pendidikan pastinya tidak terlepas dari yang namanya pengembangan kurikulum dan pembaharuan perangkat pembelajaran agar menyesuaikan dengan zaman yang ada.

Perangkat pembelajaran yang baik haruslah menghasilkan produk atau *output* yang baik pula bagi peserta didik, dalam suatu proses pembelajaran guru membutuhkan perangkat pembelajaran yang mumpuni agar terciptanya pembelajaran yang berkesan. Contoh perangkat pembelajaran yaitu; Modul Ajar, Bahan Ajar, LKPD, Media Pembelajaran. Dengan adanya perangkat pembelajaran tersebut dibutuhkannya guru yang terampil dalam menciptakan suatu perangkat pembelajaran karena guru menjadi faktor berhasilnya pembelajaran di kelas, dan

guru merupakan tombak dalam suatu proses pembelajaran yang berlangsung. Sehingga diperlukannya guru atau guru yang mengikuti perkembangan zaman dan siap memberikan hal hal yang membuat peserta didik berkesan dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Peran Teknologi dalam pembelajaran sangatlah dibutuhkan dalam menginovasi suatu sistem dalam bidang pendidikan khususnya dalam meningkatkan mutu perangkat pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi yang mumpuni dan sebagai guru kita dapat mengaplikasikan atau mempraktekkannya dalam proses pembelajaran akan membawa berbagai kemudahan dan efisiensi. Pemberian teknologi terhadap perangkat pembelajaran memberikan warna baru atau pandangan baru kepada peserta didik.

Beberapa sekolah mulai menerapkan *blended learning* karena memberikan kemudahan bagi peserta didik maupun guru di sekolah. Pada kurikulum merdeka akan diterapkan metode pembelajaran yang awalnya dilaksanakan diruangan kelas dan diubah menjadi pembelajaran diluar ruangan kelas yang dapat memberikan peluang besar terhadap peserta didik untuk berdiskusi bersama dengan guru Manalu dkk (2022, h. 83). Dalam melaksanakan Pertemuan Tatap Muka (PTM) diperlukannya perangkat pembelajaran yang memadai dan pengoptimalan perangkat pembelajaran. Pengoptimalan perangkat pembelajaran yang dapat dilakukan salah satunya yaitu E-LKPD, Lembar kerja peserta didik berbasis digital. Adalah bahan ajar yang membantu dalam proses belajar peserta didik agar terciptanya suasana yang interaktif antar guru dan peserta didik., E-LKPD diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar mendorong peserta didik memahami materi karena dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dibutuhkannya

metode, strategi maupun teknis dari pembelajaran. E-LKPD sendiri adalah perangkat pembelajaran yang yang berisi materi, tugas dan petunjuk pelaksanaan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik, E-LKPD juga berisikan pertanyaan pertanyaan ataupun petunjuk sebuah kegiatan yang dimana aktivitas ini haruslah mendorong kreativitas dan aktivitas peserta didik lebih baik lagi.

Hasil observasi di SDN 065853 penggunaan LKPD masih menerapkan LKPD yang dicetak dari internet ataupun bersumber dari media fisik seperti buku, tidak ada LKPD yang khusus diberikan kepada peserta didik. Di sekolah SDN 065853. Pengembangan LKPD belum berjalan dengan efisien karena saat guru kelas IV di wawancarai mereka kesulitan dalam menyebarkan LKPD kepada peserta didik dikarenakan belum terbaharuinya LKPD yang mereka pakai. Dari segi kelayakan LKPD yang diberikan kepada peserta didik saat guru diwawancarai bahwa guru tersebut mengatakan tidak ada fasilitas dari sekolah untuk memberikan LKPD sehingga guru tidak pernah memberikan LKPD yang layak kepada peserta didik.

E-LKPD yang telah dikemas dengan teknologi akan membuat kemudahan akses bagi peserta didik yang akan menggunakannya, karena peserta didik dapat mengakses dimana dan kapan saja saat ingin mengerjakan LKPD yang telah ditugaskan oleh guru. Dengan internet dan kecanggihan teknologi ini peserta didik tidak perlu takut jika lembar kerjanya rusak ataupun tidak terbaharui dengan adanya E-LKPD yang diinput oleh guru kedalam aplikasi *Schoology* juga memberikan kemudahan bagi guru untuk memeriksa serta memberikan tugas kepada peserta didik serta guru tidak perlu lagi melakukan pencatatan ulang bagi peserta didik yang telah menyelesaikan tugasnya.

Lembar kerja peserta didik cetak selain tidak praktis juga kurang ramah lingkungan dikarenakan penggunaan kertas yang banyak pada saat pengerjaan, dan jika ingin memperbaharui lembar kerja diperlukannya pencetakan ulang LKPD. Dari segi penghematan biaya juga LKPD konvensional banyak membutuhkan uang dalam proses pencetakan dan penggunaan kertas, namun jika menggunakan E-LKPD akan meminimalisir penggunaan kertas kemudian jika LKPD sudah tidak digunakan lagi tidak akan menumpuk di sudut ruangan dan biaya untuk pengerjaannya juga tidak dipngut biaya karena aplikasi *Schoology* dapat diakses oleh setiap orang yang menginstal aplikasi tersebut. Dari segi tampilan dan keefektifan LKPD konvensional ini masih kurang efektif karena belum menambahkan teknologi dalam pemaparannya, perkembangan zaman yang ada dan beriringan erat dengan kehidupan sehari hari membuat guru harus membuat banyak inovasi agar peserta didik tertarik dalam pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam mengakses lembar kerja peserta didik lewat ponsel atau dari komputer lainnya, akan membuat peserta didik terbiasa menggunakan teknologi. Hal ini akan memperkecil angka kegaptekan teknologi bagi peserta didik dan ponsel yang mereka gunakan dapat menunjang proses belajar mereka karena mengerjakan tugas lewat ponsel tapi tentunya dengan pengawasan dari orangtua serta guru. Hasil observasi di SDN 065853 wali kelas tidak terbiasa dalam menggunakan teknologi berupa aplikasi saat mengajar di sekolah dasar dan pembelajaran yang berlangsung monoton karena tidak adanya inovasi yang dilakukan oleh guru sehingga membuat kurang interaktifnya peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar menyukai gambar berwarna, animasi ataupun video yang berwarna cerah. Sebagai guru yang mengerti akan hal itu perlunya diperhatikan apalagi dalam penyusunan lembar kerja peserta didik supaya daya minat mengerjakan lembar kerja menjadi tinggi. Dengan interaktifnya bahan ajar yang diberikan juga diharapkan akan membuat memori jangka panjang peserta didik lebih kuat lagi dikarenakan LKPD yang diberikan oleh guru disertai gambar yang menarik dan dapat diingat oleh peserta didik.

Karena kurangnya inovasi dari guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, membuat peserta didik tidak interaktif saat pembelajaran berlangsung. Hal ini berhubungan dengan hasil belajar peserta didik yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di sekolah. Dari hasil observasi dan wawancara di SDN 065853 di temukanlah peserta didik yang tidak mencapai KKTP pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun data hasil ulangan peserta didik kelas IV SDN 065853:

Tabel 1. 1Presentase nilai ulangan peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila semester 1 T.A 2023/2024

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase	KKTP
Tidak Lulus	10 Peserta Didik	58,8 %	70
Lulus	7 Peserta Didik	41,1 %	

Motivasi belajar peserta didik kelas IV di SDN 065853 kurang menunjukkan adanya minat belajar dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik, LKPD yang diberikan oleh wali kelas tidak berwarna dan hanya berupa pertanyaan yang diambil dari buku paket peserta didik. Sehingga hasil belajar peserta didik kurang

mumpuni, selain dikarenakan gaya mengajar yang *teacher center* pemberian lembar kerja peserta didik yang kurang menarik juga. Dari 17 peserta didik kelas IV yang lulus hanya 7 peserta didik, dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya pengetahuan terhadap materi yang disampaikan.

Diperlukannya bahan ajar E-LKPD di SDN 065853 yang dapat membuat pembelajaran yang berlangsung di SD bermakna dan interaktifnya interaksi antar guru dan peserta didik. E-LKPD berbasis aplikasi schoology ini menggunakan model kooperatif yang dimana saat pengerjaan lembar kerja peserta didik peserta didik saling bekerja sama dalam mengerjakannya dalam kelompok masing - masing . Selain pemberian tugas dengan pengerjaan kelompok di berikan juga tugas individu dalam LKPD tersebut sehingga dapat membuat peserta didik aktif dalam pengerjaan lembar kerjanya.

Aplikasi *Schoology* ini dapat diakses oleh setiap kalangan, didalam aplikasi *Schoology* terdapat fitur yang dapat diakses oleh orangtua, guru dan peserta didik. Dimana saja dan kapan pun orangtua, guru, peserta didik dapat mengakses aplikasi ini jika terhubung dengan jaringan internet. Di SDN 065853 sudah tersedianya fasilitas *wifi* gratis bagi warga sekolah yang ingin mengakses internet, hal ini lah yang membuat kemudahan bagi guru, orangtua, dan peserta didik untuk dapat mengakses aplikasi ini di sekolah dalam mengerjakan E-LKPD ataupun untuk mengawasi peserta didik. Penggunaan aplikasi ini juga akan membuat sifat mandiri peserta didik dalam mengerjakan lembar kerja karena LKPD ini dapat diakses oleh mereka sendiri sebagai peserta didik.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk membahas dan mengangkat judul skripsi tentang “Pengembangan E-LKPD

Berbasis *Schoology* pada materi Aku Suka Bergotong Royong Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 065853 T.A 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dikemukakan, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. LKPD yang diterapkan di SDN 065853 masih bersifat konvensional
2. Kurang optimalnya pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik.
3. Kurangnya keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan LKPD yang diberikan kurang interaktif
4. Minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran masih kurang.
5. Peserta didik tidak menggunakan bahan ajar berbasis teknologi khususnya E-LKPD dengan aplikasi *Schoology*.
6. Tidak terlatihnya kemampuan guru dalam menggunakan bahan ajar berbasis teknologi aplikasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar Penulisan dapat terfokus dengan tujuan yang akan dicapai dan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas

1. Pengembangan E-LKPD berbasis *Schoology* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila
2. Elektronik lembar kerja peserta didik ini di buat berbantuan aplikasi Canva dan menggunakan aplikasi *Schoology*
3. Pengembangan E-LKPD bab 5 materi aku suka bergotong royong kelas IV semester 2 di SDN 065853 Medan Denai Tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan E-LKPD berbasis *Schoology* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 065853?
2. Bagaimana keefektifan dari peserta didik setelah diterapkannya E-LKPD berbasis *Schoology* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 065853?
3. Bagaimana kepraktisan E-LKPD berbasis *Schoology* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 065853?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, maka tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan E-LKPD berbasis *Schoology* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 065853?
2. Keefektifan dari peserta didik setelah diterapkan E-LKPD berbasis *Schoology* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 065853?
3. Kepraktisan E-LKPD berbasis *Schoology* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 065853?

1.6 Manfaat Penulisan

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat dalam meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan LKPD berbasis *Schoology* serta diharapkan dapat menyumbangkan ide atau

pemikiran menggunakan produk produk LKPD untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan dengan adanya LKPD ini peserta didik dapat tertarik untuk melakukan pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru menggunakan LKPD berbasis *Schoology* Pada materi Belajar Bermusyawarah.

b. Bagi Guru

Membantu guru dalam mengembangkan LKPD yang lebih menarik lagi untuk pembelajaran yang mendatang. E-LKPD ini juga dapat menjadi referensi bagi guru yang ingin melakukan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

E-LKPD dapat menjadi referensi bagi sekolah yang ingin meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik di sekolah tersebut. Juga dapat menjadi acuan dalam penggunaan variasi LKPD atau bahan ajar lainnya.

d. Bagi Penulis

Menjadi Pengalaman bagi penulis dalam mengembangkan E-LKPD berbasis *Schoology* lalu hasil dari penulisan ini dapat digunakan dalam proses mengajar di masa mendatang.