

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era baru pembelajaran menuntut adanya perubahan yang berpijakan pada kebolehan yang dimiliki individu serta berorientasi pada siswa sebagai subyek pembelajaran (*student centered*). Pembelajaran harus mengarah kepada siswa dan memenuhi segala kebutuhannya untuk dapat dilakukan dengan maksimal. Sementara itu, bakat dan minat siswa juga perlu diperhatikan. Hal tersebut dilakukan untuk dapat mengembangkan segala hal yang dimiliki oleh siswa. Perlu adanya inovasi dan pembaruan-pembaruan metode mengajar yang digunakan guru, serta institusi pendidikan juga perlu menggerakkan perubahan pembelajaran bertumpu kepada siswa.

Setiap seorang guru di sekolah harus memiliki perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang dimaksud adalah menyusun perangkat pembelajaran. Kunci keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berpusat kepada siswa adalah perangkat pembelajaran yang baik dan tepat. Akan tetapi tidak jarang ditemukan pendidik belum mampu mengembangkan perangkat pembelajaran secara baik dan menarik.

Adapun perangkat pembelajaran yang baik dan efektif yaitu perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh guru itu sendiri. LKPD menjadi bagian penting dan pilihan terbaik dalam pencapaian indikator pembelajaran. Dimana guru dapat membuat petunjuk belajar, materi ringkas, latihan atau soal-soal untuk

diselesaikan siswa pada lembar kerja. Lembar Kerja Peserta Didik juga memberikan alat ukur bagi guru dalam mengevaluasi pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang sangat direkomendasikan yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model ini menggunakan teori konstruktivisme. Pada model pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Dengan demikian empat pilar pendidikan yang dirumuskan UNESCO dapat terlaksanakan dengan baik, yakni belajar cara memahami (*learning to know*), belajar untuk melaksanakan (*learning to do*), belajar agar dapat menjadi diri sendiri (*learning to be*), belajar untuk bekerja sama (*learning to live together*). Dalam belajar untuk memahami siswa diharapkan mengerti dan paham makna dari pembelajaran tersebut.

Hasil belajar bukan menjadi orientasi utama dalam belajar melainkan prosesnya yang menjadi tujuan utamanya. Dalam belajar siswa tidak sekedar melihat dan mendengar agar memperoleh pengetahuan, namun dalam belajar siswa dituntut agar dapat melaksanakan kegiatan yang bertujuan untuk pematapan pemahaman kompetensi. Dengan demikian akan diperoleh keahlian dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi yang dapat dilakukan melalui bekerjasama dengan teman.

Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dilakukan guna meningkatkan mutu dari pembelajaran tersebut yang mengajak siswa memahami materi melalui masalah yang ada. Pembelajaran berbasis *problem* mengajak siswa belajar melalui pemecahan masalah yang disediakan, dengan tujuan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Adapun masalah yang diberikan adalah masalah yang nyata, kontekstual, yang

terbaru, Agar siswa lebih tertarik untuk memecahkan masalah tersebut. *Problem Based Learning* menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan secara aktif, memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan *problem solving* siswa, juga mendorong capaian prestasi siswa.

EYD sebagai pedoman utama dalam bahasa Indonesia. EYD diatur dalam Keputusan Presiden Indonesia Nomor 57 Tahun 1972 yang kemudian sudah direvisi oleh Peraturan Nomor 46 Tahun 2009 tentang Ejaan yang Disempurnakan. Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah memperhatikan masalah penggunaan EYD, yang menjadi syarat penting untuk penulisan. Namun, banyak siswa saat ini melakukan kesalahan ejaan. Terdapat sejumlah siswa masih tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang penggunaan ejaan yang baik dan benar. Siswa sering membuat kesalahan saat menggunakan tanda baca dan huruf kapital. Selain itu, kalimat seringkali tidak digunakan dengan benar. Pada saat pra-penelitian, peneliti melakukan wawancara dan pengamatan.

Mengacu kepada hasil pengamatan awal dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 101767 Tembung, masih banyak ditemukan peserta didik belum mengenal apa itu ejaan, belum mengetahui bagaimana penggunaan ejaan itu dalam kehidupan sehari – hari. Selain hal tersebut ketersediaan fasilitas untuk belajar siswa di sekolah masih minim yakni hanya buku bacaan. Hal yang tak kalah pentingnya dalam pembelajaran bahasa indonesia adalah bahan ajar. Bahan ajar disini lebih kepada keberadaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dipakai guru saat pembelajaran bahasa indonesia.

Mengacu pada hasil wawancara kepada guru dan siswa, ditemukan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun pelajaran yang lainnya, pendidik tidak pernah memakai LKPD yang disusun secara khusus dan sistematis. Guru biasanya hanya memanfaatkan latihan yang ada pada buku bacaan dan bukulainnya. Soal yang disediakan guru untuk dikerjakan siswa juga hanya terbatas pada soal yang ada di buku, guru hanya mengganti urutan soal saja untuk dikerjakan siswa. Siswa akan cepat merasa jenuh atau bosan apabila menggunakan pola belajar yang seperti ini, karena mereka hanya mencatat dan mendengarkan guru saja.

Pada saat peneliti menanyakan kepada guru wali kelas IV mengenai LKPD seperti apa yang digunakan, guru tersebut mengatakan LKPD yang digunakan belum memenuhi unsur-unsur dari penyusunan syarat LKPD yang baik dan benar. Ketika peneliti menanyakan apakah ibu pernah menyusun LKPD berbasis *Problem Based Learning* guru tersebut menjawab belum pernah. Dalam pengamatan awal serta wawancara peneliti kepada guru wali kelas IV dapat disimpulkan guru belum pernah menyusun LKPD yang dikembangkan sendiri.

Guru seharusnya menggunakan pembelajaran yang lebih menarik, supaya suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan saat pembelajaran. Di SD Negeri 101767 Tembung masih menggunakan soal dari buku cetak atau dari pemerintah, yang dimana belum pernah menggunakan LKPD yang memiliki design yang lebih menarik dan interaktif sehingga membuat siswa lebih aktif.

Untuk membuat LKPD memiliki *design* yang lebih menarik, peneliti menggunakan aplikasi canva. Penggunaan aplikasi canva ini sangat membantu tenaga pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran hingga membuat soal latihan

kepada peserta didik. Dengan penggunaan huruf yang unik, meningkatkan antusias siswa dalam menyelesaikan soal.

Berdasarkan uraian dan penjelasan tersebut, sehingga peneliti merasa perlu meneliti tentang **“Pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Dengan Berbantuan Canva Pada Materi Penggunaan Ejaan Kelas IV Di SD Negeri 101767 Tembung”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah, peneliti menyusun identifikasi masalah yakni:

- 1.2.1 Minimnya pengetahuan peserta didik mengetahui penggunaan ejaan dalam kehidupan sehari – hari.
- 1.2.2 LKPD yang dipakai masih menggunakan soal latihan yang ada pada buku bacaan.
- 1.2.3 LKPD yang dipakai guru kurang menarik perhatian peserta didik.
- 1.2.4 Minimnya guru dalam keterampilan mengembangkan LKPD.
- 1.2.5 Guru belum membuat pembaharuan terhadap LKPD menjadi berbasis *Problem Based Learning* dengan berbantuan canva.

## **1.3 Batasan Masalah**

Melihat identifikasi masalah yang ada, peneliti merasa perlu untuk membuat batasan permasalahan yang akan dibahas. Adapun batasan permasalahan pada penelitian ini yaitu **“Pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan berbantuan Canva. LKPD yang dibuat memuat materi Penggunaan Ejaan pada teks deskripsi di kelas IV SD Negeri 101767 Tembung T.A 2023/2024”**.

## 1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada batasan masalah yang sudah diuraikan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1.4.1 Bagaimana kelayakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva pada materi Penggunaan Ejaan kelas IV SD Negeri 101767 Tembung?

1.4.2 Bagaimana efektifitas LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva pada materi Penggunaan Ejaan kelas IV SD Negeri 101767 Tembung?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1.5.1 Untuk dapat mengetahui kelayakan LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva dalam materi Penggunaan Ejaan kelas IV SD Negeri 101767 Tembung.

1.5.2 Agar kita mampu mengetahui keefektifan dari LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan Canva pada materi Penggunaan Ejaan kelas IV SD Negeri 101767 Tembung.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan dicapai pada penelitian ini yakni manfaat Teoretis serta manfaat Praktis.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian yang dikembangkan ini bermanfaat untuk mengkaji dan memperluas pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan

LKPD berbasis *Problem Based Learning* berbantuan canva menjadi salah satu perangkat pembelajaran dalam pembelajaran khususnya bahasa indonesia di kelas tinggi Sekolah Dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan meningkatnya pemahaman peserta didik untuk menyelesaikan masalah melalui keterampilan berpikir kritis siswa dalam materi penggunaan ejaan.

#### b. Bagi Guru

Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru untuk mengadakan inovasi pembelajaran melalui pengembangan LKPD.

#### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak sekolah menjadi untuk selalu mengadakan pembaruan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik.

#### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* Berbantuan Canva yang akan ditelitinya.