

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Simbolon (2023, h. 148) kemajuan negara itu dipengaruhi oleh kemampuannya menguasai dan memanfaatkan IPTEK untuk meningkatkan daya saing khususnya di era globalisasi seperti saat ini. Lebih lanjut, teknologi ini berfungsi sebagai sarana transmisi dalam penyampaian sistem pendidikan. Teknologi digital diperlukan sebagai bahan media guna memperoleh maksud dari sebuah pembelajaran. Siswa yang dapat memanfaatkan teknologi secara bermakna dalam pembelajaran untuk memperluas pengetahuannya.

Persiapan pembelajaran melalui pengembangan perangkat pembelajaran sangat penting dilakukan. Tujuan dari mempersiapkan perangkat pembelajaran adalah agar segala sesuatu yang telah direncanakan dapat tercapai. Alat pembelajaran diperlukan sebagai pedoman ketika melaksanakan pembelajaran. Perangkat pembelajaran juga sangat memudahkan seorang guru dalam membantu proses fasilitasi pembelajaran (Ananda dkk, 2022). Diperlukannya sebuah perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman dan ilmu teknologi untuk mencapai tujuan pendidikan dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan kemajuan sistem Informasi dan Teknologi (IT), khususnya dalam hal pembuatan bahan ajar yang interaktif, inovatif dan komprehensif bagi siswa maupun guru. Antara lain adalah

dengan pengembangan LKPD berbasis teknologi atau biasa disebut Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD). LKPD yang diberikan kepada siswa dengan pengembangannya berbantuan teknologi menjadi lebih efektif dan dapat menunjang dunia digital mereka saat ini.

E-LKPD bisa diartikan sebagai alat bantu proses pembelajaran yang didesain secara elektronik untuk para siswa dan sebagai jenis bahan ajar dalam sistem pembelajaran yang didukung komputer dengan menggunakan gambar dan animasi. Salah satu cara untuk melibatkan para siswa dalam proses pembelajaran yakni melalui pemanfaatan E-LKPD. E-LKPD ialah pedoman atau petunjuk kerja siswa guna mendukung pemahaman siswa untuk mengerti dan mengetahui semua materi pembelajaran yang dikembangkan secara elektronik dengan bantuan komputer, notebook, maupun HP. E-LKPD ini juga dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan dasar yang harus dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman mereka. E-LKPD dapat dikatakan sebagai alat praktis suatu pembelajaran yang melatih siswa beradaptasi secara mandiri dan secara efektif mengembangkan dirinya untuk mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapinya (Friska dkk, 2022, h. 3202).

LKPD adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guna memberikan bahan ajar dan menumbuhkan kemampuan berpikir siswa di suatu proses pembelajaran. LKPD merupakan sebuah lembar kerja dapat berisi materi diskusi, latihan soal, praktikum, percobaan di rumah, dan tugas-tugas yang bermacam-macam yang dapat mengaktifkan peran siswa di sebuah pembelajaran (Hamidah dkk., 2018, h. 2213). Menurut Prastowo (2014, h. 270) ada empat fungsi dari LKPD, yakni, LKPD dapat memaksimalkan peran guru tetapi juga

mengaktifkan siswa. Kedua, LKPD adalah bahan ajar yang membantu siswa lebih mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru. Ketiga, LKPD adalah bahan ajar yang sederhana dan penuh dengan tugas yang dapat dilakukan oleh siswa. Terakhir, LKPD mempermudah siswa untuk melaksanakan pengajaran mereka sendiri.

Kurikulum merdeka menghadirkan keleluasan untuk guru dalam mendesain proses pembelajaran itu selaras dengan suasana lingkungan belajar dan kebutuhan siswa. Model *discovery learning* merupakan salah satu jawaban dari model yang bisa guru gunakan di dalam pembelajaran. *Discovery learning* membantu menggali, menemukan dan menyelidiki sendiri sehingga siswa dapat belajar secara mandiri. Ini memungkinkan siswa untuk mengingat hasil dan meminimalisir mereka melupakan proses dan hasil belajar. *Discovery learning* sendiri sangat cocok dipakai untuk pembelajaran IPAS karena siswa akan diminta untuk menemukan sendiri, bekerja sama dalam kelompoknya, bebas berbagi pengalaman mereka pribadi dengan teman. Ana (2019, h. 22) juga mengungkapkan dalam model *discovery learning* pembelajaran tidak disuguhkan keseluruhan. Akan tetapi, ia membantu siswa meningkatkan kemampuan penemuan individu mereka dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang telah peneliti lakukan dengan Ibu Eni Mahnum, S.Pd pada Hari Senin, 11 Desember 2023 di kelas IV-A SDN 010028 Simpang Empat menunjukkan bahwa memang menggunakan LKPD dalam pembelajaran namun tidak semua materi dan pelajaran menggunakan LKPD maupun E-LKPD. LKPD yang diberikan guru dirasa masih kurang dalam melatih kecakapan digital dan keterampilan berpikir kritis siswa. Peneliti mendapati bahwa proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku siswa saja dan belum

mendapati bahwa guru tersebut menggunakan LKPD berbasis digital atau E-LKPD. Guru dalam pembelajarannya hanya menggunakan LKPD yang ada di buku cetak siswa saja. LKPD yang ada di buku cetak siswa kurang menunjang siswa belajar secara mandiri dan menemukan pengetahuannya sendiri, akibatnya pemahaman siswa hanya sebatas isi buku itu sendiri. LKPD di dalam buku siswa juga bersifat nasional dan kurang sesuai dengan latar belakang potensi siswa. Peneliti mendapati guru kesulitan dalam pengembangan LKPD yang selaras dengan latar belakang siswa yang diajarnya dikarenakan guru kurang mahir menggunakan teknologi. LKPD yang ada di buku kurang mendukung keterampilan abad 21 yang menuntut siswa untuk terampil dalam ICT & media literasi karena berfokus hanya kepada media yang berbahan cetak semata. LKPD yang terdapat di buku siswa belum begitu menarik dari sisi desain dan kurang memberikan kontribusi banyak terhadap pemahaman materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, selanjutnya peneliti mengambil tindakan untuk melaksanakan penelitian mengenai **“Pengembangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* Topik Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas IV SDN 010028 Simpang Empat Kabupaten Asahan T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang yang ada, peneliti menemukan masalah yang ada yakni sebagai berikut:

1. LKPD yang biasa guru gunakan hanya bersumber dari buku siswa saja.
2. LKPD yang ada dalam buku siswa kurang menarik dan kurang lengkap dalam membantu siswa dalam belajar.

3. Belum adanya pengembangan E-LKPD berbasis *discovery learning* di sekolah tersebut.
4. Guru kurang mahir menggunakan IT sehingga masih kesulitan mengembangkan LKPD.

1.3 Batasan Masalah

Bersumber pada identifikasi masalah yang ada, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu mengenai Pengembangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* Topik Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SDN 010028 Simpang Empat Kabupaten Asahan T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber pada batasan masalah yang ada, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan E-LKPD berbasis *discovery learning* topik Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SDN 010028 Simpang Empat Kabupaten Asahan T.A 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalitas E-LKPD berbasis *discovery learning* topik Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SDN 010028 Simpang Empat Kabupaten Asahan T.A 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas E-LKPD berbasis *discovery learning* topik Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SDN 010028 Simpang Empat Kabupaten Asahan T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis *discovery learning* topik Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SDN 010028 Simpang Empat Kabupaten Asahan T.A 2023/2024.
2. Mengetahui praktikalitas E-LKPD berbasis *discovery learning* topik Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SDN 010028 Simpang Empat Kabupaten Asahan T.A 2023/2024.
3. Mengetahui efektivitas E-LKPD berbasis *discovery learning* topik Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SDN 010028 Simpang Empat Kabupaten Asahan T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada penelitian yang akan dikembangkan, peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat berguna dari segi teoritis maupun praktis. Berikut adalah beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yakni:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini yakni bisa digunakan sebagai bahan referensi guna menambah menambah informasi dalam bidang pendidikan, khususnya yang berhubungan dengan pengembangan E-LKPD berbasis model *discovery learning* serta dapat digunakan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini yakni sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Untuk menambah motivasi dan semangat siswa untuk belajar, meningkatkan kemampuan siswa dalam analisis pemecahan masalah, dan memberikan waktu kepada siswa untuk belajar otodidak dan terorganisir melalui penggunaan E-LKPD yang berbasis pada model *discovery learning*.

b. Bagi Guru

Bahan acuan dan pegangan guru dalam pengembangan dan implementasi E-LKPD berbasis model *discovery learning* dalam pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

c. Bagi Sekolah

Bahan referensi dan data bagi sekolah guna meningkatkan model mengajar pada siswa dengan cara pengembangan E-LKPD berbasis model *discovery learning*.

d. Bagi Peneliti

Menambah referensi mengenai langkah-langkah menganalisis dan mengembangkan E-LKPD dan menambah pemahaman peneliti dalam melaksanakan penelitian jenis *Research and Development (R&D)*.

e. Bagi Peneliti Lanjutan

Sebagai dasar dan bahan referensi bagi penelitian pengembangan lanjutan terutama dalam pengembangan ELKPD berbasis model *discovery learning*.