

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut data *Global Human Capital Report*, Indonesia sangat memperhatikan karena posisi Indonesia pada masa itu terdapat pada posisi peringkat ke 65 dari 130 negara dalam bidang Pendidikan karena minat belajar di Indonesia kurang serta kurangnya minat literasi akan buku bacaan sehingga kualitas Pendidikan di Indonesia tertinggal jauh oleh negara negara tetangga (World Economic Forum, 2017). Menurut Riset *UNESCO Global Education Monitoring (GEM) Report 2016* bahwa kualitas Indonesia berada di urutan kelima dari bawah dari 14 negara berkembang lainnya mengenai mutu pendidikan (UNESCO, 2016). Namun, berdasarkan riset terbaru *UNESCO* tahun 2020 menyatakan bahwa kualitas Pendidikan di seluruh dunia mengalami pemerosotan yang di akibatkan oleh Covid-19 (UNESCO, 2020).

Berdasarkan data diatas dapat dikatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan. Oleh sebab itu, guru sebagai salah satu pelaku pendidikan haruslah seorang yang professional. Guru sangatlah berperan dalam menentukan kualitas belajar siswa yang mencakup keaktifan siswa, kemampuan motivasi belajar siswa dan kemampuan menyediakan fasilitas yang mendukung keberhasilan pembelajaran (Jatirahayu, 2013).

Pembelajaran merupakan suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan hasil praktik yang diulang-ulang. Subjek didalam pembelajaran adalah peserta didik yang menjadi pusat dari kegiatan belajar (Thobroni, 2015). Di era konvergensi Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) saat ini, mendorong

peserta didik untuk memiliki keterampilan inti dan keterampilan khusus yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sehingga pendidik diharapkan dapat menggunakan media maupun bahan ajar yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, menyenangkan, menarik, dan interaktif (Trilling dan Fadel, 2009).

Menurut penelitian Gusti & Ratnawulan (2021) menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk memudahkan peserta didik dibutuhkan sarana bahan ajar berupa LKPD. Penggunaan LKPD akan membentuk hubungan interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik, sehingga menumbuhkan minat peserta didik terhadap konsep IPA yang sedang dipelajarinya. Penggunaan LKPD diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun, kenyataannya LKPD yang beredar di sekolah kebanyakan tidak memuat kegiatan eksperimen, demonstrasi maupun diskusi. Sama halnya penelitian yang dilakukan oleh Prabandari dkk (2022) yang mengemukakan bahwa masih banyak peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat dalam belajar karena keterbatasan LKPD yang mendukung pembelajaran yang berdampak pada penurunan hasil belajar. Menurut Istiqomah (2021), penelitiannya yang mengemukakan realita lapangan bahwa banyak guru masih menggunakan LKPD konvensional, yang instan tinggal pakai, tinggal beli dari penerbit tanpa berusaha menyiapkan, merencanakan, dan membuat.

Hal tersebut serupa yang terjadi di SMP Negeri 1 Hampan Perak, berdasarkan hasil *pra-survey* dengan metode wawancara dengan Ibu Widya Astuti, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPA kelas VII dan kelas VII

menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru tidak pernah menggunakan media interaktif. Bahan ajar yang digunakan hanya buku paket pelajaran IPA saja. Guru hanya memanfaatkan soal-soal yang terdapat dalam buku paket tanpa adanya dukungan LKPD. Guru sebatas memanfaatkan teknologi yaitu *Microsoft Power Point* dalam mempresentasikan pembelajaran dengan didukung penggunaan *youtobe* sebagai referensi dalam menyampaikan pembelajaran. Kemudian berdasarkan hasil belajar IPA siswa SMP Negeri 1 Hampan Perak belum optimal dikarenakan masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Data yang diperoleh bahwa hasil ujian siswa pada mata pelajaran IPA, hanya 16 dari 33 siswa atau 45% yang berhasil mencapai KKM. Sedangkan 18 dari 33 siswa atau 54% masih belum sepenuhnya maksimal dan mayoritas nilai siswa tidak mencapai KKM. Dimana kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan adalah 70.

Menurut Beladina dkk (2013) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar baik secara individual ataupun kelompok dapat membangun sendiri pengetahuan mereka dengan berbagai sumber belajar. Guru lebih berperan sebagai fasilitator, dan salah satu tugas guru adalah menyediakan perangkat pembelajaran (termasuk LKPD) yang sesuai dengan kebutuhan. Menurut Andriyani dkk (2020) LKPD tidak hanya dalam bentuk konservatif, tetapi juga dalam bentuk elektronik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suryaningsi dkk (2021) menjelaskan bahwa pembuatan E-LKPD inovatif penting dibutuhkan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 yang mewajibkan siswa aktif dan

kreatif. Menurut penelitian Sari dkk (2022) mengungkapkan bahwa bahwa guru dan peserta didik membutuhkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi STEM untuk merangsang kemampuan berfikir kritis untuk pemecahan masalah dalam pembelajaran Biologi. Menurut penelitian Julian (2019) yang menyatakan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran yang mengakibatkan kemampuan berfikir siswa tidak berkembang baik sehingga dibutuhkan E-LKPD sebagai solusinya. Menurut penelitian Safitri dkk (2021) menyimpulkan bahwa E-LKPD berbasis PBL menjadi solusi untuk dikembangkan saat pembelajaran daring guna tercapainya keterampilan proses ilmiah. Menurut peneliti Purnama & Suparman (2020) juga sependapat bahwa rendahnya kemampuan berfikir kritis perlu solusi pengembangan E-LKPD yang sesuai dengan karakter siswa. Dan yang terakhir menurut Mispa dkk (2022) mengemukakan bahwa guru memperoleh kemudahan saat penggunaan E-LKPD dalam penyampaian materi.

Pengembangan E-LKPD dapat didukung dengan penggunaan platform seperti Canva Dimana menjadi solusi yang inovatif. Canva memungkinkan guru untuk merancang E-LKPD yang lebih menarik dan interaktif dengan berbagai template dan elemen visual yang mudah digunakan. Melalui Canva, guru dapat menciptakan bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Desain yang interaktif dan estetis ini diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami materi dan meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan dan hasil *pra-survey* yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Hamparan Perak, penggunaan LPKD dan pemanfaatan media pada pembelajaran IPA masih sangat minim dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Maka, solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah diperlukan suatu pengembangan bahan ajar yang inovatif yang dapat mendorong semangat dan meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*E-LKPD*) Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis *Discovery Learning* Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 1 Hamparan Perak”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini diangkat berdasarkan konteks masalah sebagai berikut:

1. Di SMP Negeri 1 Hamparan Perak tidak tersedia LKPD IPA.
2. LKPD yang digunakan masih berupa soal yang terdapat pada sumber belajar yaitu buku paket.
3. Sebagian besar pembelajaran masih bersifat konvensional hanya disampaikan melalui ceramah.
4. Dalam menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru hanya sebatas menggunakan *Power Point* (PPT) saja.
5. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi saat pembelajaran.

6. Guru belum pernah menggunakan E-LKPD sebagai media dalam pembelajaran.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih fokus, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu:

1. Pengembangan E-LKPD dengan pendekatan saintifik berbasis *Discovery Learning* di SMP Negeri 1 Hampan Perak.
2. Materi E-LKPD difokuskan pada pembelajaran IPA yaitu pencemaran lingkungan.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Hampan Perak.
4. Hasil belajar yang diukur difokuskan pada kognif siswa pada kelas VII.
5. Penelitian difokuskan pada kelayakan, kepraktisan dan keefektivan pada produk yang dikembangkan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah E-LKPD dengan pendekatan saintifik berbasis *Discovery Learning* layak digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Hampan Perak berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan desain?

2. Apakah E-LKPD dengan pendekatan saintifik berbasis *Discovery Learning* praktis digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Hampan Perak berdasarkan penilaian pengguna yaitu siswa?
3. Apakah E-LKPD dengan pendekatan saintifik berbasis *Discovery Learning* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Hampan Perak berdasarkan uji validitas tes, reliabilitas tes, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD dengan pendekatan saintifik berbasis *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Hampan Perak berdasarkan penilaian ahli materi, media, desain.
2. Untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD dengan pendekatan saintifik berbasis *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Hampan Perak berdasarkan penilaian pengguna yaitu siswa
3. Untuk mengetahui keefektivan E-LKPD dengan pendekatan saintifik berbasis *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Hampan Perak berdasarkan uji validitas tes, reliabilitas tes, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam akademik pendidikan yaitu:

## 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis temuan dalam penelitian ini akan berguna, sebagai berikut:

- a. Sebagai referensi dalam menyumbangkan ide untuk menciptakan sumber belajar yang kreatif dan inovatif.
- b. Sebagai acuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari temuan dalam penelitian ini akan berguna, sebagai berikut:

### a. Bagi Siswa

Dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada materi yang dipelajari serta mengoptimalkan penggunaan sumber belajar yang telah tersedia.

### b. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam berinovasi menghasilkan sumber belajar yang terintegrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

### c. Bagi Sekolah

Berkontribusi dalam memilih media pengajaran terbaik untuk mendorong siswa dalam belajar dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.