

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah kunci untuk membuka pengetahuan baru. Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidikan juga terus berkembang. Di era globalisasi ini, pendidikan dan teknologi berjalan beriringan, saling memengaruhi dan tidak dapat dipisahkan. Kemajuan dalam ilmu pendidikan menghasilkan teknologi baru. Aktivitas pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses kompleks yang berlangsung di dalam sistem kognitif individu. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Selama proses pembelajaran, prinsip pendidikan menekankan pada memberi contoh, meningkatkan motivasi, dan pengembangan kreativitas siswa. Dalam hal ini, pendidik berfungsi sebagai fasilitator dengan memberikan informasi dan ilmu pengetahuan kepada siswa. Proses pembelajaran melibatkan banyak orang selain guru dan siswa. Bahan ajar masih memiliki peran penting yang tidak dapat diabaikan.

Jika pembelajaran bermakna berasal dari pemahaman peserta didik, pengalaman belajar peserta didik akan mengesankan. Ini akan terjadi jika proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan peserta didik sepenuhnya dalam membangun ide-ide mereka sendiri, dengan guru hanya bertindak sebagai pengarah dan fasilitator. Dalam menjalankan tugasnya sebagai pengajar, seorang pendidik membutuhkan sumber yang dapat mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan harus mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dan menumbuhkan minat mereka terhadap materi yang disampaikan. Menurut

Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendikbud) dalam (Kosasih, 2021) Bahan ajar adalah materi pembelajaran yang diatur secara terstruktur untuk membantu guru dalam mengajar, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lancar dan optimal. Bahan ajar mencakup berbagai format materi, termasuk teks, modul, video, audio, dan media pembelajaran lainnya, yang dikembangkan secara spesifik untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan instruksional. Pendidik harus dapat membimbing siswa mereka menuju tujuan pembelajaran. Materi pelajaran harus sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan dan memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan di institusi pendidikan telah sangat berubah karena kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Di Indonesia, terutama selama proses pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional seperti mencatat, menghafal, dan mendengarkan. Kemajuan teknologi seharusnya mendorong perubahan positif dalam pendidikan. Namun, nyatanya kualitas peserta didik masih menurun akibat kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif oleh pendidik. (Astini, 2020). Revolusi industri 4.0 adalah zaman perubahan besar yang ditandai dengan perkembangan inovasi yang sangat cepat, sehingga membuka peluang baru di bidang pendidikan. Salah satu kesempatan yang bisa dimanfaatkan adalah model pendidikan 4.0, yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar, atau yang biasa dikenal dengan sistem siber.

Media pembelajaran adalah sarana pendukung atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran di kelas. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu jenis media pembelajaran visual yang dapat digunakan dalam

kelas. LKPD dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, membuat mereka lebih termotivasi, dan membuat pelajaran lebih menarik, sehingga mereka tidak bosan. (Eliati, 2020). Hal ini sesuai dengan pendapat yang ditemukan dalam penelitian (Noprinda & Soleh, 2019) bahwa lembar kerja siswa memiliki kemampuan untuk menjadikan pembelajaran bersifat konstruktivis, yang berarti bahwa siswa dapat menemukan konsep yang mereka pelajari.

Penggunaan model pembelajaran adalah komponen tambahan yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Model ini berfungsi sebagai jembatan antara pelajaran dan siswa, memungkinkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah. Agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien, guru harus memahami model pembelajaran yang akan digunakan. Model ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi yang akan disampaikan, dan lingkungan belajar. Menurut Pratiwi et al. (2018), Untuk meningkatkan kemampuan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menggunakan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa secara mental, fisik, dan sosial. Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar lebih baik.

Jika peserta didik tidak dapat mengaitkan ide atau materi pembelajaran dengan aplikasinya dan manfaatnya dalam dunia nyata, ini menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbasis pada pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) (Asmedy,2023). Metode pembelajaran kontekstual menekankan bahwa siswa sepenuhnya terlibat dalam proses belajar. CTL mendorong siswa untuk menemukan aplikasinya dalam dunia nyata karena menghubungkan materi dengan situasi kehidupan nyata. Metode CTL

juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Melalui kerja kelompok, diskusi, dan koreksi satu sama lain, siswa dapat belajar dari temannya. Selain itu, siswa yang memiliki kualitas seperti disiplin, jujur, dan religius cenderung lebih baik dalam belajar daripada siswa yang tidak memiliki kualitas ini.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan pada tanggal 10 September 2024 di SD Swasta Sultan Agung, diketahui bahwa para pendidik hanya mengandalkan buku teks dan lembar kerja siswa yang disediakan oleh pemerintah sebagai sumber materi pembelajaran. Meskipun pendidik mengetahui tentang aplikasi Canva, mereka belum menggunakannya sebagai perangkat lunak untuk membuat LKPD. Akibatnya, siswa merasa bosan dan materi tidak disampaikan dengan baik selama pembelajaran IPAS. Guru juga kurang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran. Implementasi Kurikulum Merdeka telah dilakukan di seluruh jenjang kelas. Evaluasi hasil belajar menunjukkan bahwa capaian untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn telah memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun demikian, capaian untuk mata pelajaran IPAS dan Matematika masih memerlukan peningkatan. Tidak menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat menyebabkan peserta didik tidak terlibat dalam pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat siswa kelas V Sekolah Dasar, dengan fokus pada tema "Harmoni dalam Ekosistem". Peneliti memilih mata pelajaran IPAS sebagai subjek penelitian karena sering dianggap sulit oleh siswa karena struktur pembelajarannya yang kompleks.

Hasil tes sumatif siswa pada materi "Harmoni dalam Ekosistem" di semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa nilai IPAS mereka belum mencapai Kriteria Ketuntasan (KKM). Daftar nilai Ulangan Bulanan atau Tes Sumatif IPAS kelas V semester ganjil terlampir.

**Tabel 1.1 Hasil Ujian Bulanan Semester Ganjil Mata Pelajaran IPAS Kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025**

Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
IPAS	67	24	11	45,8 %	13	54,1%

Sumber : Daftar Nilai Ujian Bulanan IPAS Kelas V SD Swasta Sultan Agung

Hasil tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai ujian bulanan peserta didik pada pembelajaran IPAS masih rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan (KKM). Persentase nilai IPAS yang belum tuntas adalah 54,1%, sedangkan persentase nilai IPAS yang tuntas adalah 45,8%. Keterbatasan sumber belajar pada buku paket dan LKS pemerintah berdampak negatif pada capaian belajar siswa. Pembelajaran yang tidak aktif, karena tidak adanya LKPD dan model pembelajaran yang interaktif.

LKPD berbasis CTL dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan memiliki tujuan belajar. Metode ini memungkinkan siswa melakukan kegiatan secara mandiri. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengaitkan pelajaran dengan situasi sehari-hari (Dewi, Apsari, & Lestari, 2021). Salah satu keuntungan dari pengembangan LKPD berbasis CTL adalah bahwa itu dapat disesuaikan dengan budaya, lingkungan, karakter, dan kebutuhan siswa. Metode CTL ini memungkinkan kami membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tujuan pengembangan LKPD berbasis *contextual teaching and learning* meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif dan kreatif, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat, berpikir kritis, dan berkomunikasi dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan seberapa efektif LKPD yang telah dimodifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berdasarkan masalah yang ada. Masalah ini menjadi fokus penelitian dengan judul **“Pengembangan LKPD Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Didasarkan pada latar belakang yang telah diberikan, berikut adalah beberapa topik yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Materi dalam lembar kerja peserta didik masih terbatas pada soal-soal latihan.
2. Dalam pembelajaran IPAS, LKPD berbasis *contextual teaching and learning* belum digunakan.
3. Tingkat pencapaian hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas V masih di bawah standar yang diharapkan.

## 1.3 Batasan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang dan masalah yang telah diungkapkan, serta untuk menjaga agar penelitian tidak melebar, maka batasan topik penelitian ini adalah

1. Pengembangan LKPD Berbasis CTL Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDS Sultan Agung Pematangsiantar.
2. Materi pembelajaran tentang "Ekosistem Rantai Makanan" akan dimasukkan ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dibuat.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDS Sultan Agung Pematangsiantar?
2. Bagaimana kepraktisan LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDS Sultan Agung Pematangsiantar?
3. Bagaimana keefektifan LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDS Sultan Agung Pematangsiantar?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, yang disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, yaitu untuk

1. Mengetahui kelayakan LKPD Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDS Sultan Agung Pematangsiantar.

2. Mengetahui kepraktisan LKPD Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDS Sultan Agung Pematangsiantar.
3. Mengetahui keefektifan LKPD Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDS Sultan Agung Pematangsiantar.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis kepada dunia pendidikan sesuai dengan tujuan penelitian. Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah kemampuan untuk mengembangkan konsep pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS yang menggunakan LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan aplikasi Canva. Penelitian ini secara umum dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang Ekosistem dan Rantai Makanan dengan cara yang lebih menarik. Diharapkan bahwa pengembangan yang dilakukan akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Swasta Sultan Agung dan mendorong mereka untuk menggunakan media pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif dan kreatif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi panduan dalam pengembangan media pembelajaran yang mempermudah penyampaian materi di kelas, serta berfungsi sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, agar peserta didik tidak jenuh, pelajaran IPAS harus menyenangkan dan menarik, terutama tentang ekosistem dan rantai makanan. Pendekatan yang tepat akan membuat siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam pelajaran.
- b. Bagi Guru, yaitu memberikan masukan pembelajaran melalui pembuatan produk LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan aplikasi Canva.
- c. Bagi Sekolah, yaitu memberikan masukan sebagai contoh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di institusi pendidikan,
- d. Bagi Peneliti, dengan bantuan aplikasi Canva, peneliti dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman mereka tentang pengembangan LKPD berbasis CTL.
- e. Bagi Peneliti Lanjut, Peneliti lain yang ingin mengembangkan LKPD berbasis CTL yang didukung oleh Canva dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dan perbandingan.