

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesat pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan Perkembangan dan pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini terjadi dengan pesat, berdampak pada bidang pendidikan yang melakukan berbagai upaya peningkatan di masa milenial saat ini. Pendidikan dijadikan sebagai sebuah media dalam pelaksanaan proses akademik yang tujuannya untuk memberikan peningkatan rasa dan nilai sosial, budaya, moral dan agama bagi para siswanya. Pendidikan juga dipersiapkan sebagai upaya agar para siswa dapat menghadapi berbagai permasalahan dan pengalamannya di kehidupan nyata kedepannya. Sekolah merupakan wadah bagi orang tua sebagai proses pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan yang tidak bisa didapatkan oleh anak dirumah. Guru juga bisa membentuk kegiatan belajar yang kreatif, inovatif, lebih menarik dan tidak tergolong monoton bagi siswa untuk mencapai tujuan belajar. (Pratiwi, & Zuliarni : 2020).

Pendidikan bermutu adalah pendidikan yang disesuaikan dengan kurikulum dan guru profesional yang di dalamnya juga menyesuaikan dengan kebutuhan dari siswanya, berkembangnya zaman dan ilmu pengetahuan serta teknologi. Untuk menciptakan pendidikan yang bermutu maka guru harus merancang pembelajaran dengan baik. Rancangan pembelajaran dapat berupa kelengkapan dokumen pendukung seperti penyediaan rencana belajar, dengan menggunakan media belajar-mengajar, materi ajar dan referensi pembelajaran dan alat evaluasi. Hal ini diungkapkan oleh Kristianti & Julia (2017) sumber pembelajaran bagi siswa dan guru adalah perangkat pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2008: 13), LKPD (*student worksheet*) merupakan catatan yang isinya yaitu perintah-perintah yang wajib dikerjakan seperti tugas dan di dalamnya terdapat petunjuk penyelesaiannya dengan acuan utamanya pada Kompetensi Dasar (KD). Berfokus pada jenis bahan ajar berupa LKPD, Widjajanti (2008: 1) menyatakan bahwa jenis bahan ajar tersebut dalam kegiatan pembelajaran dikembangkan oleh para guru. Penyusunannya dalam bentuk kertas

yang berisikan tugas oara siswa. Adapun manfaat yang diperoleh dari penggunaan LKPD menurut Wulandari (2013: 8-9) yaitu: (1) Memudahkan guru dalam proses belajar.

(2) Membantu para guru dalam memberikan arahan pada siswanya terkait konsep dengan berdasar pada aktivitas individu atau berkelompok. (3) Memberikan kemudahan bagi guru untuk melakukan pemantauan keberhasilan peserta didik dalam memenuhi target pembelajaran. Melihat pentingnya manfaat LKPD bagi guru dan siswa maka penulis akan melakukan pengkajian lebih mendalam dalam kegiatan penelitian tentang penggunaan LKPD di tingkatan siswa sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut maka guru harus mengembangkan LKPD agar memudahkan siswa memahami materi dan tercapainya suasana pembelajaran yang kondusif.

Melihat pentingnya LKPD bagi guru dan siswa maka penulis akan melakukan penelitian tentang LKPD. Kegiatan penelitian diawali dengan mencari data awal tentang penggunaan LKPD di sekolah dasar. Kegiatan pencarian data awal ini diawali dengan cara melakukan wawancara dengan guru sebagai sumber informan di sekolah dasar yang ada di kabupaten Indramayu. Kegiatan wawancara tersebut diperoleh data bahwa secara umum guru belum menggunakan LKPD pada saat proses pembelajaran. Guru cenderung memanfaatkan buku tema yang sudah disediakan oleh pemerintah dan penggunaan media pembelajaran yang sederhana karena sarana dan prasarana di SDN 2 Parean Girang kurang mendukung. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif, terlihat pada saat siswa tidak aktif dalam mengikuti pelajaran, kurang interaktifnya antara pengajar dan peserta ajar pada proses belajar, dan siswa kurang percaya diri. Jadi berdasar pada penjelasan latar belakang di atas, sehingga dirumuskan judul dalam penelitian ini adalah ***“Desain LKPDDigital Berbasis Project Based Learning Pada Materi Teks Percakapan Untuk Siswa Kelas V”***.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini berfokus pada berkembangnya bahan penjarajan yang berupa LKPD. LKPD yang akan penulis kembangkan yakni E-LKPD atau LKPD berbasis digital. Pengembangan pembelajaran eksperimen juga dilakukan dengan adanya E-LKPD yang merupakan sebuah

media belajar digital dalam upaya pengembangan kognitif siswa (Rahayu & Budiyo, 2018). E-LKPD tersebut penulis kembangkan dengan menggunakan aplikasi canva atau yang sejenisnya. E-LKPD yang akan penulis kembangkan juga akan penulis susun berdasarkan langkah pembelajaran dengan model *project based learning*. Penggunaan model tersebut bertujuan agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan ungkapan Darmadi (2017: 127). Manfaat *project based learning*.

Penelitian yang akan penulis lakukan sebelumnya juga telah dilakukan oleh peneliti lain. Berikut penulisan uraian referensi penelitian terkait. Penelitian pertama dilakukan Anggraeni Arahim Indry, Suratman Dede, Yani Ahmad (2020). Dengan judul “Pengembangan LKPD(Lkpd) Digital Menggunakan Macromedia Flash Berbasis Teori Van Hiele Pada Pembelajaran Matematika Di SMP Negeri 1 Tempunak ”.Peneliti mengukur tingkat keefektifan penelitian ini dengan pembelajaran minimal standar ketuntasan (KKM) yaitu 70. Penelitian ini memiliki solusi yaitu para siswa yang dapat menggunakan sumber belajar lebih banyak lagi dengan internet secara mandiri, tidak dengan menunggu pembaharuan oleh guru sehingga peserta didik dapat lebih belajar banyak hal. Penelitian ini menggunakan metode *ADDIE (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation* . Simpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil pembelajaran, diperoleh siswa yang tuntas berjumlah 10 dan 2 belum mencapai nilai KKM sekolah. Setelah dikonversi dengan tabel konversi skala dari penelitian hasil presentasi 12 siswa berada pada kualifikasi baik dengan pencapaian sebesar 83,33%.

Penelitian kedua dengan judul “*Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia*” oleh Ystina N K Pebry, Rati N W, Pajarastuti D P (2021). Hasil pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia bernilai rendah akibat dari sistem belajar yang masih konvensional. Sehingga berdampak pada keikutsertaan siswa yang minim dalam proses belajar. Solusinya yaitu dengan mengumpulkan data penelitian melalui metode tes pilihan ganda. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif untuk analisis data-data yang telah didapatkan. Penelitian ini menggunakan

metode tindakan kelas. Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwasanya dalam model *problem based learning* dinilai efektif dalam memberikan peningkatan hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia. Dengan Judul Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bergambar Pada Materi “Teks Percakapan”. Tujuan adanya pembelajaran tersebut adalah untuk melakukan peningkatan pada *skill* berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Namun yang terjadi di kelas V ditemukan bahwasannya kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dinilai kurang bervariasi. Sehingga kondisi tersebut mempengaruhi para siswa dalam membaca teks jenis percakapan. Siswa cenderung tidak memperhatikan pelafalan dan intonasi setiap kalimat atau teks yang dibaca, mereka cenderung hanya membacanya saja. Begitu juga dengan tanda baca juga masih kurang dikuasai oleh para siswa. Penguasaan kepenulisan teks percakapan dengan kaidah kepenulisan yang baik dan benar juga masih belum dikuasai oleh siswa. Solusinya yaitu melakukan fokus belajar bahasa Indonesia, utamanya terkait sarana pendukung pengajaran yaitu bahan ajar. Bahan ajar menjadi faktor yang mendukung siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran menjadi acuan dalam penyampaian bahan pengajaran guru. Para pengajar atau guru diperbolehkan dalam melakukan pengembangan bahan ajar, dengan catatan tidak adanya penyimpangan dari tujuan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan penelitian pada kemampuan bahasa dalam berpikir kritis. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah kualitas baik didapatkan dari bahan ajar bahasa Indonesia yang dikembangkan melalui gambar pada materi tersebut. Hasil validasi dengan presentase sebesar 85% berkategori baik didapatkan pada ahli materi 1, presentase sebesar 86,4% berkategori sangat baik didapatkan pada ahli materi 2 serta presentase 90% kategori sangat baik didapatkan ahli bahan ajar. Sehingga dapat diampil kesimpulan bahwasanya dalam pengembangan materi pengajaran adalah hal mendukung tercapainya proses belajar yang berhasil dan tujuan dari pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan tiga referensi diatas disimpulkan bahwa kerangka isinya berbeda, metodenya juga berbeda satu sama lain serta topik yang berbeda juga, tetapi dari referensi di atas mempunyai kesamaan dalam solusi dan kenaikan keefektifitan

dalam belajar yang meningkat berkat adanya LKPD digital bermodel Problem Based Learning bahasa Indonesia. Maka dari itu yang mulanya LKPD digital Berbasis Project Based Learning Pada Materi Teks Percakapan yang berisi ringkasan materi dan soal- soal akan dibuat berbeda yaitu akan didesain gambar menarik yang disesuaikan dengan materi, agar meningkatkan pembelajaran akan efektif dan semangat dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan adanya LKPD Digital ini dapat mengeluarkan inovasi baru yang berguna dan berkualitas.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar yang biasanya dipakai dalam kegiatan pengajaran di sekolah. Pengembangan proses, sikap ilmiah serta minat siswa pada lingkungan di sekitarnya juga menggunakan bahan ajar atau LKPD tersebut. LKPD dijadikan sebagai panduan siswa dalam melakukan penyelidikan atau pemecahan permasalahan. Mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, bahan ajar cetak yang dibuat untuk pelatihan dan dilengkapi dengan pertanyaan yang dapat dijawab, serta isian atau berbagai diagram merupakan bentuk dari LKPD (Trianto, 2010)

Melihat masalah di atas bahwa buku pangajaran yang disediakan sekolah dan pemerintah digunakan dalam pembelajaran siswa, maka dari itu siswa kurang kreatif dan inovatif saat belajar, dan tidak adanya interaksi siswa dan guru karena siswa lebih monoton atau fokus ke buku saja. Maka berdasar pada paparan permasalahan yang disebutkan di atas, solusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah adanya pembuatan bahan ajar yang mudah dan efektif oleh guru yaitu bahan ajar berupa E-LKPD atau LKPD digital. Dimana untuk E-LKPD mudah diaksesnya apalagi ini sudah ada di era 4.0, dan ajar berupa E-LKPD media yang tepat untuk pembelajaran secara daring di era pandemi. Pembuatan model Project Based Learning, karena PjBL ditujukan untuk memudahkan siswa dan guru dalam memahami dan memecahkan masalah, maka model Project Based Learning itu sangat pas untuk materi teks percakapan. Diharapkan dengan adanya E-LKPD atau LKPD Digital ini dapat mengeluarkan inovasi baru yang berguna dan memiliki kualitas yang baik.

1.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana Desain LKPDDigital berbasis Projek Based Learning pada materi teks percakapan pada siswa kelas V?
2. Bagaimana Desain LKPDDigital berbasis Projek Based Learning pada materi teks percakapan pada siswa kelas V?

1.3 Tujuan penelitian

1. Untuk Mendesain LKPDberbasis Project Based Learning (PJBL) pada materi materi teks percakapan pada siswa kelas V
2. Mendeskripsikan hasil Implementasi LKPDDigital berbasis Projek Based Learning pada materi teks percakapan pada siswa kelas V