

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi yang serba canggih ini, semua bidang dalam kehidupan berlomba-lomba ingin menjadi yang terbaik. Salah satunya termasuk dalam bidang Pendidikan. Untuk menghadapi persaingan yang ketat tersebut, bidang pendidikan dituntut untuk menciptakan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam Menciptakan sebuah produk, kurikulum berperan sangat penting sebagai hasil kreasi dalam memenuhi tanggung jawabnya terhadap tuntutan pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan yang senantiasa terjadi setiap saat (Panjaitan, 2016). Kurikulum di Indonesia terjadi beberapa kali perubahan, mulai dari yang pertama yaitu kurikulum 1947 sampai pada kurikulum 2013 revisi yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Kurikulum 2013 memiliki latar belakang filosofi yang salah satunya berbunyi “Peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif” (Kemendikbud, 2013). Pada kurikulum 2013 lebih mengutamakan pada peserta didik. Peserta didik selain dapat mencari pengetahuan di kelas, dapat pula mencari pengetahuan di lingkungan sekitar. Hal tersebut dapat mendorong kreativitas peserta didik sehingga peserta didik dapat dan mampu bersaing dengan perkembangan zaman, dikarenakan peserta didik yang mempunyai rasa percaya diri tinggi, mampu bertanggung jawab, mandiri, serta berkomitmen tinggi pada tugas, tidak akan mudah menyerah saat menghadapi suatu masalah. Semua hal tersebut bertujuan untuk menjadikan peserta didik menjadi manusia yang kreatif sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional.

Pada awal era 4.0 pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi (Hariri, 2019). Dengan berkembangnya teknologi pendidik dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan sumber belajar berbasis komputer maupun android. Salah satu pemanfaatan teknologi tersebut adalah dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penggunaan LKPD tersebut akan menunjukkan bagaimana peserta didik terlibat saat proses pembelajaran, baik secara tatap maya (*daring*) maupun tatap muka (*offline*), sehingga diharapkan peserta didik bukan sekadar mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tetapi juga dapat menganalisis dan berpikir secara kreatif (Sardiman, 2014).

LKPD yang dulunya juga disebut Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu sumber belajar siswa yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam LKPD peserta didik dapat menemukan banyak hal yang dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat menemukan materi pembelajaran, rangkuman atau ringkasan materi, soal serta tugas, serta petunjuk atau arahan dalam memahami materi pembelajaran (Prastowo, 2011). LKPD termasuk media pembelajaran yang dapat digunakan secara bersamaan dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat dikembangkan dan disajikan sendiri oleh pengajar dengan berbagai macam inovasi. LKPD disusun dan dikembangkan berdasarkan dengan keadaan dalam kegiatan pembelajaran (Anggraini, 2019). Pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik sangat penting dan dibutuhkan dalam dunia pendidikan terutama kegiatan pembelajaran, pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) termasuk konsep pendidikan yang mempunyai karakteristik unik yang membedakan dengan pendidikan tatap muka, yaitu terpisahnya secara ruang dan waktu antara guru dan peserta didik. PJJ dibentuk untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Nasional dengan tujuan dasarnya yakni dalam rangka pemerataan pendidikan serta peningkatan kualitas pendidik. Meskipun mempunyai karakteristik mencolok yaitu adanya keterpisahan secara ruang dan waktu antara guru dan peserta didik, namun kualitas dalam proses pembelajaran jarak jauh tetap menjadi keharusan (Muzakkir et al., 2016).

Pendidikan Jarak Jauh memiliki beberapa cara yang salah satunya adalah cara moda daring kombinasi (*blended learning*) (Muzakkir et al., 2016). Pada *blended learning*, peserta didik melakukan interaksi belajar secara daring yang dilakukan secara mandiri dan dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta melakukan interaksi secara tatap muka yang dilaksanakan bersama-sama dengan peserta didik lainnya. Pembelajaran *Blended learning* menggunakan menggabungkan fitur atau proses terbaik dari model pembelajaran dalam kelas (tatap muka) dan fitur atau proses terbaik pula dalam proses pembelajaran secara online. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran secara kreatif dan mandiri meskipun dengan mengurangi waktu untuk pembelajaran tatap muka (Husamah, 2014). Kondisi seperti sekarang yaitu adanya *covid-19* yang mengharuskan setiap pembelajaran di kelas menjadi dibatasi, *blended learning* menjadi salah satu solusi untuk melaksanakan pembelajaran di setiap sekolah dan membutuhkan media pendukung seperti LKPD berbasis *blended learning* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik seperti untuk memudahkan dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Dwi et al., 2020) LKPD merupakan salah satu sarana yang dipergunakan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas serta keaktifan siswa dengan adanya interaksi umpan balik peserta didik dengan pendidik itu sendiri. Penelitian yang dilakukan menghasilkan LKPD model *blended learning* menggunakan *google classroom* pada materi larutan penyangga yang valid dan praktis. LKPD memperoleh penilaian kevalidan di bidang pedagogic sebesar 0,79 dengan kategori tinggi dan di bidang desain memperoleh penilaian sebesar 0,91 dengan kategori tinggi. Pada tahap *one to one* mendapatkan penilaian 0,765 untuk uji reliabilitas dan keterbacaan dan pada tahap *small group* mendapatkan penilaian 0,77 dengan kategori baik.

Penelitian yang dilakukan oleh (Irsalina, 2018) terdapat suatu permasalahan yaitu kurangnya kegiatan ilmiah yang disebabkan pembelajaran jarak jauh serta penyajian bahan atau sumber belajar yang kurang, sehingga dilakukan pengembangan bahan atau sumber belajar berupa lkpd yang diharapkan mampu mendukung tercapainya keberhasilan kegiatan pembelajaran jarak jauh serta dapat memotivasi siswa pada ranah kognitif, lkpd yang dihasilkan dinyatakan valid dengan memperoleh skor 3,79, dan mendapatkan penilaian uji kepraktisan dengan kategori sangat praktis untuk digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Jultri, 2020) merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan proses pembelajaran pedati yang dipergunakan untuk alternatif pengembangan dengan metode asinkron. Pembelajaran jarak jauh menuntut guru untuk mampu menggunakan macam-macam metode, desain ataupun teknik pembelajaran yang sesuai dalam penyampaian materi. Tujuan dari model pembelajaran tersebut adalah agar penyampaian materi kepada peserta didik dapat

tetap dilakukan dengan baik meskipun tidak disampaikan secara langsung. Salah satu teknik atau desain pembelajaran yang sangat fleksibel dan cocok diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh adalah desain pembelajaran pedati. Hasil penelitian yang dilakukan dengan penerapan desain pembelajaran pedati menghasilkan dampak positif bagi guru dan peserta didik.

Berdasarkan observasi selama program asistensi mengajar yang telah dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan, dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik belum mempunyai bahan ajar atau sumber belajar yang dapat digunakan sebagai pegangan dalam pembelajaran sehingga peserta didik sering mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran dan biasanya peserta didik memilih mencari sumber belajar lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada Ibu Lin Mulyati, S.Kom selaku guru mata pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi pada 01 Oktober 2021 mengenai bahan ajar lain dalam proses pembelajaran di kelas, beliau menyampaikan bahwa.

“Bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi saat ini seperti adanya pandemi, sehingga pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh atau daring. Bahan ajar yang digunakan merupakan buku pegangan guru dari kemendikbud namun masih terbatas, solusinya menggunakan buku-buku dari sumber lain seperti buku nganimasi bersama mas bey dan dari internet.”

Bersamaan dengan hal itu, beliau juga menyampaikan mengenai bagaimana LKPD yang digunakan dalam pembelajaran, beliau menjawab.

“Untuk LKPD pada saat ini berupa soal yang di bagikan melalui *google classroom* dikarenakan menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran. Pada saat pembelajaran tatap muka terbatas peserta didik melakukan praktik dengan arahan guru.”

Dalam pembelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi, peserta didik diberikan proyek salah satunya adalah menggambar baik secara manual (dengan

tangan) maupun menggunakan *software*. Se jauh ini dalam pembelajaran tatap muka peserta didik membuat sebuah proyek dengan mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan oleh guru, sehingga peserta didik mengalami kesulitan jika tidak bisa mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan karena tidak ada acuan dalam pembelajaran praktik.

Pada pembelajaran jarak jauh peserta didik diberi penugasan dengan diberikan sebuah contoh proyek yang harus dibuat. Peserta didik mencari video-video dari internet sebagai acuan dalam menyelesaikan proyek tersebut. Dalam mencari sumber belajar seperti video tersebut, peserta didik mengalami kesulitan dikarenakan video yang sesuai dengan proyek yang akan dibuat menggunakan bahasa asing.

Setelah pembelajaran dalam satu kompetensi dasar telah selesai, dilakukan penilaian atau ulangan harian dengan bentuk soal pilihan ganda. Nilai yang diperoleh peserta didik biasanya terdapat beberapa yang belum tuntas sehingga peserta didik harus remidi atau ulangan ulang. Hal tersebut dikarenakan peserta didik hanya memperoleh penugasan berupa pembuatan proyek, kurangnya latihan soal sebagai pemahaman materi peserta didik.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat digunakan untuk mendukung keefektifan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan yaitu Lembar Kerja Peserta Didik. LKPD yang akan dikembangkan disesuaikan dengan kondisi pembelajaran yaitu kondisi dimana pertemuan tatap muka masih dibatasi sehingga LKPD dikembangkan berbasis *blended learning* dengan tujuan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun diluar pembelajaran tatap

muka. LKPD yang akan dikembangkan memiliki keunggulan yang sesuai dengan kondisi peserta didik SMK yaitu peserta didik mengalami kesulitan selama pembelajaran jarak jauh (*online*) sehingga LKPD yang dikembangkan menggunakan *blended learning* model pedati yang memiliki alur pembelajaran yang logis dan sistematis serta komponen yang saling berhubungan. Maka penulis melakukan penelitian terhadap pengembangan bahan ajar berupa lkpd berbasis *blended learning* dengan model pedati pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi di SMK Negeri 1 Jombang.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana desain LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *blended learning* dengan model pedati pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi yang dikembangkan?
2. Bagaimana tingkat kelayakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *blended learning* dengan model pedati pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi yang dikembangkan?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *blended learning* dengan model pedati pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *blended learning* dengan model pedati pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *blended learning* dengan model pedati pada materi animasi 2 dimensi dan 3 dimensi.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis *blended learning* dengan model pedati pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi bahan ajar LKPD mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi kelas XI adalah:

Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan sebagai bahan ajar untuk mata pelajaran Animasi dua Dimensi dan tiga Dimensi kelas XI SMK. LKPD berbasis *blended learning* dengan model pedati berupa non cetak yang dapat di akses melalui *smartphone* untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran *online* maupun *offline* yang di dalamnya terdiri dari beberapa unsur sebagai berikut:

1. Sampul depan LKPD
 - a. Logo Universitas Trunojoyo Madura
 - b. Judul LKPD
 - c. Mata Pelajaran
 - d. Model LKPD
 - e. Kelas
 - f. Semester

- g. Identitas peserta didik
- h. Nama dosen pembimbing
- i. Nama penyusun
- 2. Pra pendahuluan
 - a. Kata pengantar
 - b. Daftar isi
- 3. Pendahuluan
 - a. Deskripsi LKPD berbasis *blended learning* dengan model pedati
 - b. Petunjuk penggunaan LKPD
- 4. Isi
 - a. Judul per bab
 - b. Judul materi
 - c. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian
 - d. Tujuan pembelajaran
 - e. Peta konsep
 - f. Cek kemampuan awal
 - g. Ringkasan materi
 - h. Rangkuman materi
 - i. Penugasan
 - j. Latihan soal
 - k. Lembar jawaban
- 5. Penutup
 - a. Daftar pustaka
 - b. Profil penyusun

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Agar tidak menyimpang dan tepat sasaran, maka penelitian pengembangan ini perlu dibatasi dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik ini dikembangkan menggunakan model blended learning dengan model pedati.
2. Materi Pembelajaran dalam Lembar Kerja Peserta Didik yang dikembangkan hanya menyangkut mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi khususnya pada materi semester satu (ganjil) yang sesuai dengan silabus yang telah dibuat dan sesuai dengan kurikulum 2013.
3. LKPD yang dikembangkan menghasilkan produk non cetak yang memuat gambar dan teks.
4. LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari validasi ahli, sedangkan LKPD dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket penilaian kepraktisan oleh peserta didik.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan berdasarkan dengan fakta di lapangan. LKPD yang baik adalah LKPD yang disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, serta daerah tempat tinggal peserta didik, hal tersebut dikarenakan setiap pembelajaran di suatu daerah memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Berdasarkan keadaan di lapangan dalam proses pembelajaran peserta didik tidak memiliki pedoman atau bahan ajar yang dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Dengan dibuatkannya LKPD berbasis *blended learning* dengan model pedati peserta didik diharapkan mampu mengoptimalkan pembelajaran menggunakan LKPD baik belajar mandiri maupun belajar tatap muka di kelas, dan memudahkan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman antara peneliti dengan pihak-pihak lain yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini, maka diperlukan adanya beberapa definisi istilah sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan

Suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan dengan memadukan beberapa jenis metode penelitian, antara lain jenis penelitian survey dengan eksperimen atau action research dan evaluasi.

2. Lembar kegiatan peserta didik (LKPD)

LKPD merupakan salah satu sarana belajar yang berupa lembaran kertas berisi materi pembelajaran, petunjuk-petunjuk proses pembelajaran, serta ringkasan materi pembelajaran yang disusun berdasarkan kompetensi dasar serta harus dikerjakan guna mencapai kompetensi pembelajaran tersebut.

3. *Blended learning*

Blended learning atau yang biasa disebut dengan pembelajaran bauran adalah pembelajaran yang dilakukan secara konvensional biasa dilakukan di dalam ruangan kelas dikombinasikan dengan pembelajaran mandiri secara online.

4. Model Pedati

Model pedati merupakan akronim dari pelajari, alami, terapkan, dan evaluasi. Model Pedati merupakan siklus alur pembelajaran yang akan digunakan dalam sistem pembelajaran *blended learning*.

