

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini, dunia sedang berada di era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Ariestiningsih dkk. (2024) mengatakan bahwa teknologi merupakan salah satu faktor pendorong utama perkembangan aspek kehidupan. Fenomena ini seringkali disebut dengan digitalisasi. Apriyanto (2022) mengatakan bahwa dengan digitalisasi dan internet, pengaksesan informasi dapat dilaksanakan dimana saja, tanpa terbatas ruang dan waktu. Oleh sebab itu, hampir semua kegiatan dan peristiwa dalam kehidupan mengalami digitalisasi, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan mendalam, serta melatih peserta didik memecahkan masalah (Permana dkk., 2024)

Dalam sebuah proses pembelajaran, pastinya memerlukan seorang pendidik sebagai fasilitator jalannya pembelajaran. Pendidik memiliki peran yang dominan dalam kegiatan pembelajaran. Alanny dkk. (2024) mengatakan bahwa pendidik merupakan pilar utama dalam sistem pendidikan. Pendidik hendaknya dapat mengikuti perkembangan zaman dengan terus mengasah keterampilan dan pengetahuan dalam bidang teknologi untuk menghadapi tantangan dan perubahan dalam sistem pendidikan. Hal ini juga dijelaskan dalam Peraturan

Pemerintah Republik Indonesia nomor 74 tahun 2008 tentang Guru pasal 3 ayat 4, yang menyatakan bahwa seorang pendidik hendaknya dapat memiliki kemampuan dalam mengonsep pembelajaran peserta didik dengan cara memanfaatkan kecanggihan teknologi. Dengan adanya peraturan pemerintah tentang kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik, maka penggunaan teknologi dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran, pendidik juga diharapkan mampu mengonsep pembelajaran dengan memperhatikan komponen pembelajaran. Adisel dkk. (2022) menjelaskan bahwa di dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling kebergantungan dan memiliki manfaat yang berbeda agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Komponen pembelajaran tersebut terdiri dari pendidik, peserta didik, materi/bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Selaras dengan penelitian ini, berfokus pada kegiatan evaluasi pembelajaran yaitu mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis digital.

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Oleh sebab itu, seorang pendidik hendaknya dapat mengonsep kegiatan evaluasi pembelajaran dengan sebaik mungkin. Selaras dengan Agustinasari dkk. (2020) mengungkapkan bahwa pendidik diharapkan dapat mempersiapkan jenis penilaian dan evaluasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memadukan kecanggihan teknologi dalam proses membuat dan menggunakannya. Dampak positif dari penilaian yang dipadukan dengan teknologi dapat dirasakan oleh peserta

didik. Peserta didik dapat dengan mudah mengerjakan penilaian dan mengetahui sistem penilaian yang jelas.

Guna memudahkan kegiatan pembelajaran, khususnya penilaian, LKPD berbasis digital dikembangkan pada penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru Bahasa Indonesia di SMPN 7 Bangkalan, sistematika penilaian yang dilakukan sudah menggunakan LKPD digital berupa aplikasi *quizziz* dan *google form* hanya pada tes sumatif atau penilaian akhir. Sedangkan pada evaluasi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari masih menggunakan penilaian secara konvensional, sehingga proses penilaian kurang bervariasi. Oleh karena itu, LKPD berbasis digital dikembangkan pada penelitian ini.

LKPD berbasis digital merupakan sebuah modifikasi dari pengembangan LKPD yang telah ada, untuk menciptakan proses penilaian dalam pembelajaran yang lebih efektif. Suryaningsih dan Nurlita (2021) mengatakan bahwa kelebihan dari LKPD digital adalah mempermudah dan mempersingkat waktu sehingga proses pembelajaran akan lebih fleksibel dan efektif. Dengan LKPD digital, pendidik akan lebih mudah mengakumulasi hasil kerja peserta didik. Semua jawaban hasil kerja peserta didik akan terekam dengan cepat apabila peserta didik telah mengunggah hasil kerja.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puteri (2021) yang berjudul *Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis CTL Kelas VII SMP*, yang menjelaskan bahwa penggunaan E-LKPD telah memberikan kemudahan dalam pengoperasian dan efisiensi terhadap waktu penilaian. Hal ini dibuktikan dengan data kualitatif dan kuantitatif melalui hasil

validasi oleh ahli terhadap 4 aspek validasi. Pembelajaran menulis teks prosedur menggunakan E-LKPD yang dikembangkan oleh penelitian terdahulu mendapatkan kategori sangat praktis. Pengembangan LKPD berbasis digital pada penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian ini. Namun perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini terletak pada tema yang diangkat.

Pengembangan LKPD berbasis digital ini memiliki tema “Pelestarian Hutan Mangrove Pada Teks Berita Kelas VII SMP”. Hutan mangrove merupakan hutan yang berisi tumbuhan dengan berbagai macam jenis yang hidup di muara sungai daerah pasang dan surut air laut. Hutan mangrove merupakan tumbuhan yang unik karena dapat hidup di daratan dan juga lautan. Yunidawati dkk. (2024) mengatakan bahwa hutan mangrove memiliki manfaat bagi kehidupan manusia diantaranya: 1) dapat mencegah aktivitas air laut yang mengikis daratan pantai (abrasi); 2) dapat menyerap karbondioksida dan menghasilkan oksigen; 3) dan dapat melindungi biota laut baik yang dibudidaya maupun tidak seperti ikan kecil yang hanya sekadar berlindung atau mencari makanan. Selain itu, manfaat dari hutan mangrove yaitu dapat digunakan sebagai tempat wisata edukasi

Hutan mangrove memiliki berbagai macam potensi dan manfaat bagi masyarakat sekitar. Namun, upaya pelestarian hutan mangrove bagi masyarakat sekitar sangat minim. Bahkan, terdapat beberapa kawasan hutan mangrove yang mengalami kerusakan akibat ulah masyarakat sekitar itu sendiri. Selaras dengan Afifa dkk. (2024) menjelaskan bahwa terdapat kerusakan hutan mangrove yang cukup memprihatinkan dan diperlukan penanganan sesegera mungkin di Kabupaten Bangkalan, tepatnya di Kecamatan Socah. Kholifi dkk. (2021) menjelaskan bahwa kerusakan pada hutan mangrove diakibatkan oleh perilaku manusia yang kurang

sadar akan pentingnya melestarikan tanaman mangrove. Jenis perusakan hutan mangrove yang diakibatkan oleh tingkah laku manusia, diantaranya: konversi lahan hutan mangrove, pencemaran lingkungan di sekitar hutan mangrove, dan penebangan hutan mangrove secara liar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMPN 7 Bangkalan, sekolah tersebut memiliki konsep pembelajaran yang kontekstual dengan memanfaatkan hutan mangrove sebagai bahan untuk belajar sekaligus solusi kuratif terhadap permasalahan kerusakan hutan mangrove. Selain itu, SMPN 7 Bangkalan telah bekerja sama dengan Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Bangkalan terkait penanaman hutan mangrove yang terletak di sekitar SMPN 7 Bangkalan. Kegiatan ini melibatkan beberapa peserta didik dari SMPN 7 Bangkalan yang diikuti oleh perwakilan setiap angkatan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengenalkan manfaat serta potensi yang dimiliki hutan mangrove kepada peserta didik tingkat SMP untuk mengajarkan karakter peduli lingkungan sedini mungkin dengan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks berita.

Pengembangan karakter peduli lingkungan dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis ekoliterasi, khususnya bagi peserta didik tingkat SMP. Tujuan dari pengembangan karakter peduli lingkungan bagi peserta didik tingkat SMP yaitu untuk membuat peserta didik lebih sadar dan memiliki motivasi serta komitmen untuk menanggulangi masalah lingkungan khususnya pada hutan mangrove dan pencegahan terhadap timbulnya masalah baru. Pradita dkk. (2023) mengatakan bahwa terdapat tiga aspek tersirat di dalam ekoliterasi yaitu *knowledge* (pengetahuan), *concern* (kepedulian), dan *attitude* (perilaku).

Dengan adanya pengetahuan peserta didik akan menunjukkan sikap kepedulian terhadap lingkungan, dan mengimplementasikannya dalam bentuk perilaku berupa pelestarian dan penjagaan terhadap lingkungan. Selain itu, dengan adanya tema pembelajaran yang kontekstual, peserta didik dapat menangkap informasi melalui kegiatan pembelajaran dengan cepat, dikarenakan tema yang diangkat dapat peserta didik temui disekitar mereka. Sehingga, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak terkesan monoton.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan yaitu: 1) penggunaan LKPD pada evaluasi pembelajaran dalam proses pembelajaran sehari-hari yang masih konvensional di SMPN 7 Bangkalan, dan 2) permasalahan lingkungan yang sedang terjadi. Sehingga, penelitian ini dilakukan. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Digital (ELKPD) dengan Tema Pelestarian Hutan Mangrove pada Teks Berita Kelas VII SMP”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis digital pada materi teks berita kelas VII SMP?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis digital pada materi teks berita kelas VII SMP?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang didapati adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan LKPD berbasis digital pada materi teks berita kelas VII SMP
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD berbasis digital pada materi teks berita kelas VII SMP

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa LKPD berbasis digital.

Spesifikasi dari produk ini adalah sebagai berikut:

1. Produk LKPD berbasis digital dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMPN 7 Bangkalan yaitu kurikulum merdeka.
2. Produk LKPD berbasis digital memuat tema pelestarian hutan mangrove pada teks berita kelas VII dan diawali dengan desain cover yang disesuaikan dengan tema, serta terdapat alamat pengembang.
3. Produk LKPD berbasis digital dikembangkan dengan mencakup 4 keterampilan berbahasa yaitu: 1) menyimak; 2) berbicara; 3) membaca; dan 4) menulis.
4. Konten-konten di dalam LKPD di antaranya: capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, 4 tombol menu berisi 4 keterampilan berbahasa, petunjuk penggunaan aplikasi, daftar pustaka, dan rubrik penilaian.
5. Produk LKPD berbasis digital dibuat menggunakan web *liveworksheet*, *canva*, dan *kodular*.
6. Produk LKPD berbasis digital didesain secara praktis dan merekam semua jawaban peserta didik secara cepat melalui web *liveworksheet*.
7. Produk LKPD berbasis digital dapat diakses melalui gawai tipe android yang terhubung dengan internet dan memori penyimpanan yang memadai.
8. Luaran dari pengembangan ini adalah LKPD berbasis digital yang berbentuk aplikasi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Pengembangan LKPD berbasis digital ini hanya dapat diakses menggunakan gawai berupa perangkat android yang terkoneksi dengan internet dan memori penyimpanan yang memadai. Sedangkan untuk perangkat berbasis iOS, laptop, PC, dan komputer tidak dapat menggunakan LKPD berbasis digital ini.
2. Pengembangan LKPD digital telah didesain dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik, seperti desain yang diinginkan peserta didik, berbagai kegiatan yang interaktif, dan elemen pendukung yang menarik untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
3. Ujicoba dan pengembangan dalam penelitian ini hanya melibatkan peserta didik SMPN 7 Bangkalan kelas VII-B sebanyak 26 peserta didik.
4. Pengembangan LKPD berbasis digital ini memiliki hasil respon peserta didik mengenai kemudahan dalam penggunaan, kemenarikan visual dari LKPD berbasis digital, dan seberapa besar kebergunaannya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas.
5. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *research & development (R&D)*, dengan model pengembangan 4D, yang merupakan akronim dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebarluasan). Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) karena menyesuaikan dengan rumusan masalah yang meliputi proses pengembangan LKPD berbasis digital dan respon peserta didik.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka pentingnya penelitian yang didapati adalah sebagai berikut:

a. Pentingnya bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif pemilihan bahan ajar pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas.

b. Pentingnya bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, sistem penilaian yang interaktif, dan fleksibel.

c. Pentingnya bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pemilihan bahan ajar bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

1. LKPD berbasis digital merupakan inovasi dari LKPD yang berbentuk cetak atau konvensional. LKPD digital memiliki konten yang sama dengan LKPD pada umumnya namun terdapat berbagai fitur yang lebih fleksibel dan interaktif bagi peserta didik pada saat mengerjakan soal.
2. Hutan Mangrove merupakan salah satu bentuk ekosistem hutan pada pantai yang beriklim tropis. Terdapat berbagai macam jenis pohon mangrove yang dapat berkembang biak dalam keadaan pasang surut air pantai yang berlumpur. Secara ekologis, hutan mangrove dapat dijadikan sebagai tempat tinggal habitat

biota laut dan juga sebagai tempat pemijahan bagi ikan yang berasal dari laut bebas

3. Teks Berita merupakan teks yang berisi tentang informasi terkini berdasarkan fakta dan data yang benar-benar terjadi. Berita merupakan laporan yang paling cepat mengenai sebuah kenyataan atau ide yang terbaru, benar, menarik dan bermanfaat bagi khalayak ramai, dapat disampaikan melalui berbagai macam platform berupa televisi, radio, surat kabar, dan media online internet.