

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses belajar mengajar merupakan sebuah kegiatan untuk mencapai tujuan belajar melalui proses interaksi antara guru dan siswa. Proses belajar mengajar bergantung pada kemampuan guru dalam mengatur dan mengelola pembelajaran di kelas. Tugas mendasar guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan melakukan evaluasi kepada peserta didik (Rindayati *et al.*, 2022). Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan perangkat pendukung yang membantu dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah bahan ajar.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang membantu guru dalam proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan bahan yang didalamnya memuat materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis. Bahan ajar mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang spesifik. Untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi dalam pembelajaran dibutuhkan kumpulan materi yang tersusun secara sistematis untuk menjelaskan suatu konsep yang terkandung dalam bahan ajar (Magdalena *et al.*, 2020). Bahan ajar dibagi menjadi bahan ajar tertulis dan tidak tertulis. Bahan ajar dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur, salah satunya adalah LKPD.

Lembar kerja peserta didik atau yang biasanya disebut LKPD merupakan lembaran yang didalamnya terdapat kegiatan belajar peserta didik yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan (Nadifatinisa *et al.*, 2021). Penggunaan LKPD

mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, karena LKPD berperan sebagai alat bantu siswa yang membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dalam LKPD berisikan uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan, dan langkah-langkah kerja. Selain itu, LKPD juga berisikan soal-soal latihan berupa pilihan ganda, jawaban singkat, uraian, dan berbagai bentuk soal lainnya, termasuk juga tugas yang berhubungan dengan materi utama yang ada pada bahan ajar lainnya.

Di era digital seperti sekarang ini, perkembangan teknologi melaju semakin pesat dan terus-menerus mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan teknologi telah berkembang pesat dan merambah ke segala bidang di dunia terutama dalam bidang pendidikan yang menghadirkan inovasi-inovasi baru didalamnya. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah kemudahan mengakses dan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Sebagai fasilitator, motivator, dan inspirator di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini, guru harus memanfaatkan teknologi untuk mencari dan memanfaatkan teknologi tersebut sebagai sumber belajar dan bahan ajar bagi siswa. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam membantu proses pembelajaran adalah dengan menjadikan LKPD yang awalnya berbentuk cetak menjadi LKPD berbasis digital melalui penggunaan elektronik-LKPD. Dengan demikian, LKPD yang disajikan tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga mencakup berbagai media seperti gambar, teks, audio, video, dan berbagai jenis soal. E-LKPD akan memberikan pengalaman baru bagi siswa, sehingga selain paham akan materi yang diberikan, siswa juga memperoleh wawasan dan pengetahuan tambahan melalui E-LKPD (Hariyati & Rachmadyanti, 2022).

Salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan LKPD yaitu melalui aplikasi berbasis *web* yang bernama *liveworksheets*. *Liveworksheets* adalah *platform* yang membantu guru untuk menyediakan layanan kepada siswa untuk dapat menggunakan lembar kerja berbasis elektronik yang tersedia serta merancang lembar kerja sendiri secara *online*. Dalam *web* tersebut, guru dapat menyajikan berbagai soal yang terhubung dengan tautan, dan didalam tautan tersebut guru dapat memadukan LKPD yang dikembangkan dengan menambahkan berbagai jenis media seperti gambar, teks, audio dan video. Lebih menarik lagi dalam *liveworksheets* terdapat fitur yang dapat digunakan untuk *listening & speaking*. Hal tersebut dilakukan untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. (Hariyati & Rachmadyanti 2022)

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas IV UPTD SDN Kamal 2 pada Jum'at 18 Oktober 2024, sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka yang pelaksanaannya telah berjalan dengan baik. Dalam pembelajaran, bahan ajar yang digunakan oleh guru adalah buku cetak untuk siswa dan guru serta bupena kurikulum merdeka. Guru kelas juga beberapa kali membuat dan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) tetapi tidak pada semua materi pembelajaran, hanya beberapa saja. Penggunaan LKPD juga dinilai membantu dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam melakukan aktivitas dalam pembelajaran.

Penerapan pembelajaran dengan bantuan media digital pernah dilakukan beberapa kali oleh guru, dengan penggunaan media pembelajaran berbantu *powerpoint*. Selain itu, guru juga pernah menggunakan aplikasi *quiziz* dan *wordwall* dalam pembelajaran di kelas. Guru kelas mengungkapkan, pembelajaran dengan

menggunakan bantuan media digital seperti *powerpoint*, *quiziz*, dan *wordwall* membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa UPTD SDN Kamal 2 diperbolehkan menggunakan *gedget* ketika guru akan menggunakan pembelajaran dengan bantuan media digital dengan memanfaatkan fasilitas wifi yang tersedia di sekolah. Penggunaan *gedget* di sekolah tetap dalam pengawasan guru. Selain itu, guru seringkali memanfaatkan laptop sekolah sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran.

Selain melalui wawancara dengan Guru Kelas IV UPTD SDN Kamal 2, peneliti juga melakukan observasi terkait dengan perangkat ajar yang digunakan oleh guru, proses belajar mengajar di kelas, serta aktivitas belajar di kelas pada Sabtu 26 Oktober 2024. Pada proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan adalah buku siswa serta bupena dan ternyata jumlahnya juga masih terbatas dan Buku Siswa tersebut setelah pembelajaran selesai harus dikumpulkan kembali dan tidak diperbolehkan untuk dibawa pulang. Bahan ajar lain yang digunakan adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). Melalui observasi, komponen LKPD yang digunakan oleh guru belum sesuai dengan komponen yang terdapat dalam LKPD. Komponen yang muncul adalah judul, langkah praktikum, serta evaluasi. Dalam LKPD tidak terdapat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sehingga tidak jelas peruntutan dan kompetensi yang akan dicapai siswa. Selain itu, tidak terdapat materi pendukung yang dapat digunakan siswa sebagai referensi. Komponen yang terdapat dalam LKPD semestinya adalah judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar yang akan dicapai, materi pokok, langkah kerja, dan penilaian.

Berdasarkan pengamatan pada kegiatan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan

dilanjutkan dengan pemberian tugas, guru menjelaskan materi dilanjutkan dengan pemberian tugas yang berpedoman pada buku paket siswa dan bupena. Melalui hasil observasi, dalam pembelajaran siswa tidak aktif dan cenderung merasa bosan pada saat guru menjelaskan materi dan siswa hanya mencatat dan menjawab pertanyaan. Pembelajaran di kelas belum menuntut siswa untuk menemukan konsep pengetahuannya secara mandiri. Pada proses pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*) dalam hal ini kebanyakan siswa di kelas yang sebenarnya aktif dalam pembelajaran menjadi terbatas dikarenakan pembelajaran yang tidak berpusat kepada peserta didik.

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Dari hasil sumatif tengah semester terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKTP. Dalam pembelajaran IPAS, materi yang memiliki nilai rata-rata rendah adalah pada materi bentang alam. Hal tersebut diperoleh dari ulangan harian yang dilakukan oleh guru kelas ketika selesai melakukan pembelajaran pada setiap materi. Jika dibandingkan dengan rata-rata nilai ulangan harian pada bab sebelumnya, materi bentang alam memperoleh rata-rata nilai paling rendah yaitu 68.

Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa yang menyatakan bahwa 84,2% siswa atau 16 dari 19 siswa seringkali merasa bosan jika guru menjelaskan materi secara terus-menerus dengan cara yang sama. Sebanyak 89,4% siswa atau sebanyak 17 dari 19 siswa menjadi lebih mudah jika belajar menggunakan video pembelajaran dan buku bergambar. Hanya 10,5% siswa atau 2 dari 19 siswa yang memiliki Buku Siswa dalam bentuk buku paket.

Permasalahan yang telah dipaparkan mendorong peneliti untuk menciptakan pemecahan masalah berupa pengembangan bahan ajar LKPD agar dapat dijadikan

sumber belajar. LKPD yang dikembangkan didasarkan pada pembelajaran yang memusatkan siswa untuk aktif menemukan pengetahuan secara mandiri. Sistematisasi proses pembelajaran yang memusatkan siswa untuk aktif menemukan pengetahuan secara mandiri dapat menggunakan model pembelajaran berbasis penemuan. Pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada hakikatnya mewajibkan siswa agar dapat menemukan jawaban secara mandiri atas persoalan yang diberikan oleh guru dapat dalam bentuk melakukan percobaan, menemukan jawaban dari suatu percobaan sederhana, dan lain sebagainya. Adapun potensi yang mendukung penerapan proses pembelajaran ini yaitu, adanya potensi yang muncul dari diri peserta didik dimana peserta didik suka menemukan pengetahuan baru.

*Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Daryanto dan Karim (2017) menyatakan bahwa, *Discovery Learning* adalah model mengajar yang dilaksanakan oleh guru dengan cara mengatur proses belajar sedemikian rupa sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui dengan cara tidak disampaikan terlebih dahulu akan tetapi siswa menemukannya secara mandiri.

Bahan ajar yang akan dikembangkan juga menggunakan teknologi digital yang menarik. Pemilihan penggunaan teknologi digital sesuai dengan hasil wawancara dan angket kebutuhan yang menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi ketika guru menggunakan teknologi digital saat pembelajaran dan adanya fasilitas di sekolah berupa laptop dan *wifi* yang seringkali dimanfaatkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan hasil angket kebutuhan siswa yang

menunjukkan bahwa 100% siswa mempunyai *smartphone* untuk belajar. Beberapa kali guru meminta siswa untuk membawa *smartphone* ke sekolah untuk melaksanakan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi digital. Teknologi digital yang digunakan adalah *web* yang bernama *Liveworksheets*. *Liveworksheets* adalah *platform* yang membantu guru untuk menyediakan layanan kepada siswa untuk dapat menggunakan lembar kerja berbasis elektronik yang tersedia serta merancang lembar kerja sendiri secara *online*. Hasil lembar kerja yang telah dikerjakan oleh peserta didik dapat dilihat langsung pada halaman *web*.

Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti berupa E-LKPD interaktif berbasis *Discovery Learning*. Hal ini didukung oleh penelitian yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Reaksi Redoks” yang dilakukan oleh Syahputri *et al* (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis *discovery learning* dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik di sekolah tersebut.

Berdasarkan beberapa paparan di atas maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Bentang Alam Kelas IV UPTD SDN Kamal 2”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi bentang alam yang ditinjau dari validasi ahli?

2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi bentang alam yang ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan E-LKPD berbasis *liveworksheets* pada materi bentang alam yang ditinjau dari tes hasil belajar siswa?

### 1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kevalidan produk pengembangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi bentang alam yang ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan produk pengembangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi bentang alam yang ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa.
3. Mengetahui tingkat keefektifan produk pengembangan E-LKPD berbasis *liveworksheets* pada materi bentang alam yang ditinjau dari tes hasil belajar siswa.

### 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk E-LKPD yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* yang memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa E-LKPD berbasis *Discovery Learning* yang akan dibuat disesuaikan dengan Elemen Materi, Capaian

Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Fase B Kelas IV.

2. Kegiatan dalam E-LKPD memuat langkah-langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.
3. Jenis produk yang dihasilkan berupa LKPD elektronik menggunakan website *liveworksheets* dengan tampilan yang menarik dan memperhatikan tampilan visual yang menarik.
4. Produk yang dikembangkan berisi materi pelajaran yang ada di kelas IV yaitu bintang alam.
5. Dalam E-LKPD yang dikembangkan terdapat teks, gambar, foto, dan video yang berkaitan dengan materi bintang alam.

### **1.5 Batasan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian ini pada permasalahan sebagai berikut:

1. Pengembangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* hanya terbatas pada materi bintang alam.
2. Pengembangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* hanya dinilai oleh guru di UPTD SDN Kamal 2.
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas IV UPTD SDN Kamal 2.

### **1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan E-LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi bintang alam sebagai berikut:

1. Bagi pengembang

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan menambah wawasan dalam mengembangkan bahan ajar yang baru.

2. Bagi Peserta Didik

Produk pengembangan E-LKPD ini bermanfaat bagi peserta didik untuk membantu siswa dalam memahami materi tentang bentang alam.

3. Bagi guru

E-LKPD ini dapat dijadikan sumber belajar alternatif untuk guru guna membantu proses pembelajaran khususnya dalam penyampaian materi bentang alam.

4. Bagi sekolah

E-LKPD ini disesuaikan dengan materi dalam pembelajaran bentang alam yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik diharapkan mampu meraih hasil pembelajaran yang optimal.

### **1.7 Definisi Istilah**

Definisi istilah penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar merupakan kumpulan materi yang disusun secara sistematis untuk menjelaskan konsep dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi dalam pembelajaran yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana belajar untuk memudahkan proses pembelajaran.
2. LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik yang berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran.

3. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah kegiatan pembelajaran dengan peserta didik akan mencari sendiri pemecahan terhadap stimulasi yang telah diberikan serta diberikan kesempatan berperan aktif dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, pembuktian dan mengambil kesimpulan dari pemecahan masalah.
4. *Liveworksheets* merupakan *platform* dalam situs web yang membantu guru untuk menyediakan layanan kepada siswa untuk dapat menggunakan lembar kerja berbasis elektronik yang tersedia serta merancang lembar kerja sendiri secara online.