

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang tersusun secara teratur untuk menciptakan kondisi dan proses belajar mengajar yang mengarahkan tiap individu supaya aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Alpian *et al.*, 2019). Untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan mengikuti kebutuhan peserta didik (*student centered*), salah satu kebijakan baru dari Kemendikbud Ristek RI yaitu dengan implementasi kurikulum merdeka (Wahyuni *et al.*, 2023). Kurikulum merdeka merupakan upaya yang diciptakan oleh pemerintah Indonesia untuk mengembangkan, memaksimalkan, serta mengasah kemampuan atau keterampilan pada abad ke-21 (Baderan dalam Anggraeni & Muhammadi, 2023). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan atau diimplementasikan pada kurikulum merdeka yaitu model *Problem Based Learning* (Refmianti *et al.*, 2023).

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang pola aktivitasnya dipusatkan pada peserta didik melalui suatu permasalahan kontekstual yang diberikan oleh guru pada awal pembelajaran (Rahmadani, 2019). Menurut Nurbaeti (dalam Habibaturrohman *et al.*, 2022), model *Problem Based Learning* merupakan suatu bentuk inovasi model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik melalui proses kerja kelompok, sehingga siswa dapat mengasah dan mengembangkan cara berpikirnya. Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Handayani & Koeswanti, 2021). Dalam upaya

mengasah kemampuan berpikir kreatif, dibutuhkan juga suatu media pembelajaran yang mendukung dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala fasilitas dalam pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi, merangsang perhatian dan pikiran peserta didik sehingga memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa dengan baik (Rahmi & Samsudi, 2020). Media pembelajaran sebagai suatu alat yang berfungsi untuk memudahkan proses pembelajaran (Fadillah, 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi serta minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar (Anggita, 2021).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran IPA, karena pengelolaan pembelajaran IPA di sekolah masih banyak dilakukan secara klasikal (Wahyudi *et al.*, 2019). Dalam pembelajaran hanya memanfaatkan media cetak seperti buku paket saja sebagai media dan sumber belajar, sehingga kurang memikat semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Putrislia & Airlanda, 2021). Media pembelajaran dalam bentuk cetak yang selama ini digunakan sebenarnya juga mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, bentuknya yang cetak cenderung membosankan dan kurang menarik minat peserta didik untuk membacanya, mudah rusak atau bahkan hilang, dan biasanya media cetak tidak dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar yang berwarna warni karena keterbatasan biaya sehingga kurang memikat peserta didik untuk belajar (Nana, 2019).

Cara untuk mengatasi minimnya penggunaan media pembelajaran IPA dan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan dilakukannya

pengembangan media pembelajaran agar bisa membantu guru dalam mengoptimalkan keterlaksanaan proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menyokong tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Jenis media pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan atau opsi untuk diimplementasikan dalam pembelajaran dan dikembangkan salah satunya yaitu lembar kerja peserta didik (LKPD).

Lembar kerja peserta didik yang dikembangkan dapat didesain semenarik mungkin sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan keadaan sekolah. Media pembelajaran LKPD dalam bentuk cetak dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih menarik lagi dengan memanfaatkan teknologi atau internet. Salah satu web yang dapat membantu mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) menjadi lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) yakni *liveworksheets*. Sejalan dengan Khikmiah (dalam Inovasi *et al.*, 2022), *liveworksheets* merupakan sebuah platform berbasis web yang dapat membantu guru dalam mengubah lembar kerja konvensional menjadi lembar kerja dalam bentuk online. Andriyani (dalam Putri & Amini, 2021) telah membuktikan bahwa motivasi belajar serta keaktifan mental peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan setelah menerapkan model *problem based learning* dengan bantuan LKPD berbasis *liveworksheets*. E-LKPD ini dapat membantu guru dalam menunjang pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, inovatif dan praktis serta mengelola pembelajaran dengan sistematis sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Nurmala *et al.* (2021) menunjukkan bahwa validitas LKPD berbasis *Problem Based Learning* termasuk ke dalam kategori sangat valid dengan nilai rata-

rata validasi sebesar 81,5%. Selain itu, nilai praktikalitas media LKPD sebesar 86,6% yang diperoleh dari angket respons peserta didik. Dari hasil tersebut, maka penggunaan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Selain itu, Mursita *et al.* (2022) menunjukkan bahwa e-LKPD berbasis PBL materi ekologi memiliki kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, memiliki keterbacaan sangat baik serta responsif terhadap peserta didik. Pengembangan media pembelajaran dengan mengadopsi model *Problem Based Learning* ke dalam produk LKPD menjadi salah satu inovasi dalam meningkatkan kualitas prestasi peserta didik.

Materi IPA pada pengembangan media pembelajaran e-LKPD yang akan dilakukan yaitu peneliti menggunakan materi ekologi dan keanekaragaman hayati. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru IPA SMP Negeri 5 Bangkalan, materi ekologi dan keanekaragaman hayati menarik untuk diajarkan karena materi ini berkaitan dengan kehidupan di alam sekitar. Namun, diperoleh informasi juga bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi ekologi dan keanekaragaman hayati. Hal ini karena materi tersebut memiliki cakupan yang cukup luas dan bersifat hafalan. Media pembelajaran yang sering digunakan juga biasanya hanya melalui buku paket. Sehingga peserta didik kurang tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Erwanto *et al.* (2020) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi ekologi sebesar 56% yaitu tergolong rendah. Untuk itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat mempelajari materi tersebut dengan baik.

Ditinjau dari uraian di atas, maka perlu dikembangkan lebih lanjut media pembelajaran e-LKPD sebagai sarana belajar berbasis *Problem Based Learning* dengan mengintegrasikan keterampilan berpikir kreatif. Dengan demikian, dipilihlah penelitian yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Terintegrasi Keterampilan Berpikir Kreatif Berbantuan *Liveworksheets* Pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang tertarik dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.
2. Penggunaan lembar kerja peserta didik berbantuan teknologi masih jarang digunakan.
3. Keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, yaitu.

1. Bagaimana kelayakan e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi keterampilan berpikir kreatif berbantuan *liveworksheets*?
2. Bagaimana keterbacaan e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi keterampilan berpikir kreatif berbantuan *liveworksheets*?
3. Bagaimana respons peserta didik terhadap e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi keterampilan berpikir kreatif berbantuan *liveworksheets*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi keterampilan berpikir kreatif berbantuan *liveworksheets*.

2. Untuk mengetahui keterbacaan e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi keterampilan berpikir kreatif berbantuan *liveworksheets*.
3. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi keterampilan berpikir kreatif berbantuan *liveworksheets*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran e-LKPD yang menarik dan inovatif.
2. Mempermudah guru dalam membangun proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan interaktif.
3. Dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. E-LKPD yang dikembangkan berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi keterampilan berpikir kreatif dirancang menggunakan aplikasi *liveworksheets*.
2. Materi yang digunakan yaitu ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Pengembangan e-LKPD yang dilakukan berbasis model *Problem Based Learning*, yang mana tidak semua materi cocok digunakan. Sehingga terdapat sub bab dalam materi ekologi dan keanekaragaman hayati yang tidak digunakan.

3. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi keterampilan berpikir kreatif memuat tampilan yang sangat menarik dan dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan kegiatan peserta didik dalam pembelajaran.
4. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi keterampilan berpikir kreatif dirancang dalam bentuk *soft file* dan dibuat agar dapat diakses secara online menggunakan *handphone*.
5. E-LKPD yang dikembangkan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan kelas 7 di SMPN 5 Bangkalan yaitu kurikulum merdeka.
6. Uji coba yang dilakukan untuk mengukur keterbacaan dan respons peserta didik terhadap media, belum dalam bentuk implementasi ke dalam pembelajaran sesungguhnya.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam penafsiran kata pada judul, maka dicantumkan beberapa definisi istilah sebagai berikut.

1. E-LKPD merupakan sebuah perangkat pembelajaran elektronik yang memuat aktivitas yang harus dikerjakan dan diselesaikan peserta didik dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Siregar, 2023).
2. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mampu membentuk siswa untuk mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan masalah serta mendorong siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir di dalam kegiatan pembelajaran siswa (Eismawati *et al.*, 2019). Ariyana (dalam Zainal, 2022), sintaks pada model *Problem Based Learning* meliputi (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4)

mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3. Keterampilan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan untuk memberikan penyelesaian atau solusi dalam memecahkan permasalahan, sehingga mampu menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda dari yang lain (Fitriyah & Ramadani, 2021). Indikator keterampilan berpikir kreatif meliputi *fluency*, *felxybility*, *originality*, dan *elaboration*.
4. *Liveworksheets* adalah suatu aplikasi yang mengubah LKPD berbentuk cetak menjadi e-LKPD interaktif yang dapat memuat gambar, video, maupun audio (Widiyani & Pramudiani, 2021).
5. Ekologi dan keanekaragaman hayati adalah merupakan salah satu materi IPA yang mempelajari konsep terkait komponen ekosistem, interaksi antar komponen penyusun ekosistem, pengaruh manusia terhadap ekosistem, persebaran flora fauna, serta konservasi keanekaragaman hayati (Inabuy *et al.*, 2021).