

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar oleh setiap individu untuk dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya yang mana dapat berguna bagi dirinya sendiri maupun bagi masyarakat. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan pengalaman belajar seseorang yang sedang berlangsung sepanjang hidup seseorang. Pendidikan tidak hanya sekedar tentang pengajaran tetapi pendidikan juga membentuk suatu kepribadian dari segala aspek termasuk proses transfer ilmu serta transformasi nilai. Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik yang memberikan dampak terhadap perubahan dalam diri pribadinya dikarenakan pendidikan berlangsung selama seumur hidup dan dapat terjadi mana saja serta kapan saja sesuai dengan keadaan dan kebutuhan dari setiap peserta didik. Pendidikan bangsa dapat dimajukan dan dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh saat menerima informasi dari guru (Siregar *et al.*, 2021).

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa tujuan yang utamanya berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi bangsa Indonesia secara seutuhnya. Menurut Inanna (2018), tujuan dari pendidikan antara lain:

1. Pendidikan menjadi salah satu faktor untuk kemajuan berbangsa dan bernegara karena kemajuan dari suatu bangsa akan ditentukan oleh kemajuan pendidikan

bangsa tersebut. Pendidikan dapat meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk memajukan suatu bangsa.

2. Pendidikan menjadi kebutuhan pokok manusia karena bangsa yang maju adalah bangsa yang berilmu. Kemakmuran, kemajuan dan kejayaan dari suatu bangsa tidak hanya dilihat dari Sumber Daya Alam (SDA) saja tetapi juga dari kualitas sumber daya manusianya yang pandai untuk mengelola bangsa itu sendiri.
3. Pendidikan menjadi upaya suatu negara untuk membimbing serta memberikan pengajaran bagi setiap individu agar berkembang serta tumbuh menjadi manusia yang mandiri, memiliki sikap bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat secara jasmani dan rohani serta berakhlak mulia.

Proses belajar mengajar yang berlangsung akan mencapai keberhasilan ditentukan oleh kompetensi atau kemampuan guru dalam mengajar serta mengelola interaksi selama proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran yang baik yaitu proses pembelajaran yang dilakukan melalui strategi pembelajaran yang salah satunya yaitu dengan memilih dan menetapkan metode pembelajaran serta pendekatan yang tepat. Selain itu pemilihan media yang digunakan juga dapat menunjang keberhasilan selama proses pembelajaran (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Kekurangan yang umumnya terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung yaitu kesalahan dalam memilih metode, pendekatan yang tepat, serta kurangnya penggunaan media belajar yang mendukung sehingga salah satunya yaitu menyebabkan kepasifan siswa selama proses belajar, banyak ditemukan siswa lebih pasif sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Siswa selama kegiatan belajar sedang berlangsung lebih banyak diam serta hanya mendengarkan penjelasan dari guru (Hasan, 2021).

Kepasifan siswa tersebut dapat dipicu oleh rasa bosan dikarenakan pembelajaran yang dirasa kurang menyenangkan dan membosankan sehingga materi serta informasi-informasi yang ingin disampaikan oleh guru tidak terserap secara maksimal oleh siswa. Siswa yang terlihat kurang motivasi selama proses pembelajaran berlangsung dapat diketahui melalui kurangnya interaksi siswa dengan guru sehingga proses pembelajaran hanya terjadi secara satu arah atau terpusat terhadap guru (*teacher center*) (Ermita, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik akan meningkat rasa ingin tahu, motivasi, keaktifan serta kreativitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran yang memberikan manfaat selama proses pembelajaran. Media pembelajaran akan memberikan dampak positif selama proses pembelajaran karena akan membantu siswa menjadi lebih aktif serta kreatif sehingga proses pembelajaran akan mencapai tujuan yang diharapkan. Canggihnya teknologi para saat ini, pengembangan media pembelajaran juga telah berkembang pesat. Media pembelajaran saat ini dapat diakses dengan mudah salah satunya yaitu media pembelajaran elektronik yang dapat diakses oleh semua orang baik guru maupun siswa melalui perangkat yang dimiliki seperti *smartphone*, laptop/komputer, tablet dan lain sebagainya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu e-LKPD (Isnaeni & Hidayah, 2020).

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan suatu media pembelajaran yang memuat materi, ringkasan, serta petunjuk-petunjuk tugas bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. LKPD digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sebagai upaya untuk membentuk

kemampuan dasar serta mencapai profil pelajar Pancasila dan pencapaian belajar sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan sebelumnya. e-LKPD merupakan versi elektronik dari LKPD cetak sehingga siswa dapat mengakses LKPD tersebut di perangkat elektronik yang dimiliki seperti *smartphone*, laptop/komputer serta tablet (Kholifahtus *et al.*, 2022). e-LKPD akan memberikan dampak terhadap aktivitas siswa di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung karena akan memberikan rasa menyenangkan, membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton, serta memotivasi siswa untuk belajar (Azhari & Huda, 2022). e-LKPD memiliki beberapa kelebihan yaitu materi dapat diakses dimana saja melalui perangkat siswa, mudah digunakan, dapat dirancang dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dapat memuat video, animasi, ataupun audio yang dapat menunjang materi pembelajaran.

e-LKPD yang digunakan disusun dengan menggunakan model pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) sehingga dapat meningkatkan keaktifan, motivasi serta minat belajar dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penyusunan e-LKPD menggunakan bantuan dari web *Wizer.me* sehingga tampilan dari e-LKPD menjadi lebih menarik karena memuat video pembelajaran, gambar pendukung, bentuk soal yang bervariasi dan interaktif, siswa dapat menambahkan gambar/foto, emoji, serta dapat mengubah warna dari huruf sehingga dapat menarik dan menambah minat belajar dari siswa. *Wizer.me* merupakan salah satu *platform* gratis yang dapat diakses oleh siapa saja untuk menciptakan *worksheet* yang interaktif, mudah digunakan, berbasis internet dengan kecepatan yang tinggi, dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui *android*,

komputer, laptop, *smartphone*, memiliki berbagai fitur soal menarik dan bervariasi (Kumalasari & Julianto, 2021).

Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara aktivitas fisik serta penggunaan seluruh alat indera dari siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Siswa yang belajar secara visual akan belajar melalui apa yang mereka lihat, siswa yang belajar secara auditori akan belajar melalui apa yang mereka dengar, serta siswa yang belajar secara kinestetik akan belajar melalui gerakan ataupun sentuhan (Sutarna, 2018). Model pembelajaran SAVI dapat menstimulus perkembangan otak serta daya ingat dari siswa dikarenakan model pembelajaran ini menekankan pembelajaran yang pendekatannya melibatkan pergerakan fisik serta seluruh alat indera siswa sehingga kemampuan kognitif, psikomotorik serta afektif siswa akan meningkat. Manfaat lain dari model pembelajaran SAVI selain meningkatkan daya ingat siswa juga dapat membangkitkan kreativitas siswa, memfokuskan perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik serta efisien. Model pembelajaran SAVI dapat melatih siswa untuk saling bersosialisasi antar teman satu kelas sehingga akan meningkatkan rasa kekeluargaan di dalam kelas serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena pembelajaran dirasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Chalimah *et al.*, 2020).

Penelitian ini dilakukan karena tidak jarang ditemukan masalah ditemui selama proses pembelajaran berlangsung yang disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berpengaruh terhadap pemahaman siswa, selain

itu juga dapat memotivasi serta meningkatkan minat belajar siswa (Moto, 2019). Media pembelajaran e-LKPD dengan berbantuan *Wizer.me* menciptakan media pembelajaran yang interaktif serta menarik karena dengan bantuan *Wizer.me* isi e-LKPD menjadi lebih beragam dengan tambahan gambar, video pembelajaran, model soal yang bervariasi.

Materi pencemaran lingkungan dipilih dikarenakan sudah banyak ditemukan fenomena yang ada disekolah mengenai pencemaran lingkungan yang disebabkan oleh aktivitas-aktivitas siswa serta warga sekolah contohnya seperti membuang sampah sembarangan dan juga lain sebagainya. e-LKPD yang disusun dengan menggunakan model SAVI dapat menjadi salah satu media untuk mengedukasi siswa mengenai pencemaran lingkungan karena siswa akan mengamati lingkungan sekolah dan menganalisis penyebab serta bagaimana cara mengatasi masalah pencemaran lingkungan yang ada di sekolah sehingga cocok dengan model pembelajaran SAVI yang memanfaatkan aktivitas fisik, penggunaan indra serta intelektual siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka berinisiatif menyusun skripsi dengan judul: “Pengembangan e-LKPD Model SAVI berbantuan *Wizer.me* pada Materi Pencemaran Lingkungan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah pada kegiatan belajar mengajar berikut antara lain.

1. Media pembelajaran yang dipakai belum bervariasi.
2. Model pembelajaran yang belum bervariasi dan menarik perhatian siswa.
3. Rendahnya kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka penelitian ini dapat difokuskan pada permasalahan pokok sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan e-LKPD model SAVI berbantuan *Wizer.me* pada materi pencemaran lingkungan?
2. Bagaimana keterbacaan e-LKPD model SAVI berbantuan *Wizer.me* pada materi pencemaran lingkungan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap e-LKPD model SAVI berbantuan *Wizer.me* pada materi pencemaran lingkungan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan e-LKPD model SAVI berbantuan *Wizer.me* pada materi pencemaran lingkungan.
2. Untuk mengetahui keterbacaan e-LKPD model SAVI berbantuan *Wizer.me* pada materi pencemaran lingkungan.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap e-LKPD model SAVI berbantuan *Wizer.me* pada materi pencemaran lingkungan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat antara lain.

1. Menjadi acuan bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran berupa e-LKPD.
2. Sebagai referensi dalam menerapkan bahan ajar berbasis elektronik.

3. Melalui e-LKPD model SAVI berbantuan *Wizer.me* khususnya pada materi pencemaran lingkungan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini berupa e-LKPD berbantuan *Wizer.me*.
2. e-LKPD berbantuan *Wizer.me* yang dikembangkan memuat materi pencemaran lingkungan.
3. e-LKPD berbantuan *Wizer.me* dikembangkan dengan model SAVI.
4. Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D.

G. Definisi Istilah

1. e-LKPD

e-LKPD merupakan versi elektronik dari LKPD cetak sehingga siswa dapat mengakses LKPD tersebut di perangkat elektronik yang dimiliki seperti *smartphone*, laptop/komputer serta tablet (Kholifahtus *et al.*, 2022). e-LKPD akan memberikan dampak terhadap aktivitas siswa di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung karena akan memberikan rasa menyenangkan, membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton, serta memotivasi siswa untuk belajar (Azhari & Huda, 2022).

2. Model pembelajaran SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual)

Model pembelajaran SAVI merupakan salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan seluruh alat indera serta emosi selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran SAVI menekankan pada penggunaan alat indera yang dimiliki oleh siswa untuk mengaktualkan kemampuan siswa dalam analisis

serta pemecahan masalah. Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang condong kepada aliran kognitif modern. Model pembelajaran yang menggunakan aliran kognitif modern berpendapat bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan emosi, gerak tubuh serta seluruh alat indera siswa merupakan pembelajaran yang baik (Sutarna, 2018).

Proses pembelajaran yang memanfaatkan model pembelajaran SAVI lebih efektif untuk mencapai keberhasilan dibanding pembelajaran yang hanya memanfaatkan sistem ceramah konvensional. Model pembelajaran SAVI juga dianggap lebih efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Model pembelajaran SAVI akan lebih meningkatkan daya ingat siswa karena model pembelajaran SAVI akan menstimulus perkembangan dari otak siswa (Nahdotun Nisa & Lisnawati, 2021).

3. *Wizer.me*

Wizer.me merupakan salah satu *platform* gratis yang dapat diakses oleh siapa saja untuk menciptakan *worksheet* yang interaktif, mudah digunakan, berbasis internet dengan kecepatan yang tinggi, dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui *android*, komputer, laptop, *smartphone*, memiliki berbagai fitur soal menarik dan bervariasi (Kumalasari & Julianto, 2021).