

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan siswa, interaksi sosial tersebut dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung (Rusman, 2019:93). Sejalan dengan pendapat tersebut tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, dibutuhkan bahan ajar untuk mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas. Maka dari itu, pembelajaran ini mengharuskan guru untuk mengembangkan kreatifitas yang dimiliki dalam memilih serta mengembangkan tema agar siswa dapat termotivasi untuk belajar. Hal tersebut dapat dilengkapi dengan penggunaan media pembelajaran serta bahan ajar yang sesuai.

Menurut Panen dkk (2017: 68) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan suatu bahan atau materi dalam pembelajaran yang akan disusun secara sistematis dan dapat digunakan oleh guru dan juga siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat diakses dengan mudah adalah bahan ajar berbasis digital. Doering, dkk (2012) menyatakan bahwa bahan ajar elektronik memiliki kelebihan yaitu harga lebih murah, tidak dibatasi oleh ruang, dan praktis digunakan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 04 Januari 2023, menunjukkan bahwa SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang menerapkan kurikulum 2013. Sarana dan prasarana SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang sudah cukup memadai, seperti tersedianya jaringan WIFI yang dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah termasuk kebutuhan siswa dalam menunjang proses pembelajaran. Tetapi, peneliti menemukan permasalahan yakni kurangnya bahan ajar untuk menunjang pembelajaran. Seperti yang terlihat berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 04 Januari 2023 pada saat pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 5 SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik yaitu buku pegangan siswa berupa buku tematik yang dimiliki oleh setiap siswa dan buku pedoman untuk guru. Proses kegiatan pembelajaran dikelas guru juga kurang penguasaan pembelajaran yang melatih siswa untuk berpikir kritis dan kurangnya bahan ajar yang menunjang guru dalam melatih siswa dalam berpikir kritis, sehingga siswa masih kurang dalam berpikir kritis serta memecahkan masalah dalam sebuah pembelajaran. Dengan ini perlu adanya sebuah inovasi bahan ajar baru yang dapat melatih siswa untuk berpikir kritis serta memecahkan masalah untuk menunjang proses pembelajaran selain menggunakan buku tematik dari sekolah.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang, dalam pelaksanaan pembelajaran telah menerapkan kurikulum 2013. Kemudian, peneliti memperoleh data hasil belajar siswa kelas 1 sampai dengan kelas 6. Data yang diperoleh peneliti yakni kelas 1 dengan rata-rata nilai 78,66, kelas 2 dengan rata-rata nilai 77,10, kelas 3 dengan rata-rata nilai 78,35,

kelas 4 dengan rata-rata nilai 79,39, kelas 5 dengan rata-rata nilai 69,40, dan kelas 6 dengan rata-rata nilai 79,52. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang yang termasuk dalam kategori di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah kelas 5 dengan rata-rata 69,40%. Guru mengatakan bahwa ada beberapa kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa belum memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Saat pembelajaran, guru hanya menggunakan buku tematik yang dimiliki oleh sekolah, hal ini disebabkan karena tidak adanya buku penunjang siswa untuk belajar lebih mendalam. Selain itu, guru menjelaskan bahwa saat pembelajaran siswa masih kesusahan dalam menyelesaikan masalah, soal cerita yang diberikan oleh guru, sehingga siswa belum mampu mengidentifikasi masalah, menganalisis, dan memecahkan permasalahan. Oleh karena itu, perlu adanya bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran dikelas sekaligus dengan pemecahan masalah sesuai dengan topik yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa diperoleh bahwa siswa kelas V di SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang sebanyak 55,88 % siswa telah memiliki smartphone pribadi dan sebanyak 47,05% siswa masih menggunakan milik orang tua. Mengenai bahan ajar yang digunakan di SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang hanya menggunakan buku tematik pegangan guru dan siswa. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya bahan ajar penunjang yang baru dan bisa diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan perlu adanya bahan ajar yang baru untuk menunjang proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Diperkuat oleh hasil angket kebutuhan yang diberikan pada siswa,

sebanyak 76,47% siswa merasa bosan saat pembelajaran jika guru menggunakan metode ceramah, 85,29% siswa merasa bosan jika selalu menggunakan buku tematik dari sekolah, dan 100% siswa mengatakan bahwa tidak pernah menggunakan LKPD/E-LKPD selama proses pembelajaran. Sebanyak 94,11% siswa mengatakan kesulitan jika menemui materi yang didalamnya terdapat sebuah permasalahan. Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik jika belajar menggunakan gambar dan banyak warna. Oleh karena itu, sebagai solusi perlu adanya bahan ajar yang didalamnya terdapat berbagai macam gambar dan memiliki banyak warna seperti yang diharapkan siswa.

Kompetensi mengembangkan bahan ajar idealnya dikuasai guru secara baik agar proses pembelajaran yang bersifat konvensional dapat dikurangi, dimana guru lebih dominan dan siswa kurang aktif cenderung menjadi pendengar. Lembar Kerja Siswa yang diharapkan mampu untuk mengajarkan cara pemecahan masalah yakni LKPD. Lembar Kerja Siswa (LKPD) atau yang dulu dikenal dengan istilah Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah guru dalam mengarahkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang diajarkan (Astuti:2021). Selain itu, dengan adanya LKPD (Lembar Kerja Siswa) dapat memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran serta dapat mengasah kemampuan berpikir siswa dengan adanya latihan soal. LKPD juga memberikan banyak keuntungan jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa dapat menemukan dan mengembangkan suatu konsep, serta dapat mengembangkan ketrampilan siswa.

Pada Umumnya LKPD dibuat dalam bentuk fisik atau cetak, tetapi seiring perkembangan zaman kini LKPD hadir dalam bentuk elektronik (E- LKPD). E-LKPD merupakan lembar kerja elektronik yang memudahkan siswa dalam kegiatan belajar dan memahami materi secara daring melalui berbagai perangkat elektronik yang sesuai . E-LKPD juga memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas dan juga memudahkan guru dalam mengevaluasi tugas yang dikerjakan siswa (Adawiyah, 2021). E-LKPD juga memiliki 5 karakteristik yaitu: (1) komponen. (2) tampilan, (3) materi, (4) aktivitas pembelajaran, (5) sistem penilaian. Selain memuat materi, E-LKPD juga memuat gambar dan video pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Dengan adanya peningkatan dari LKPD menjadi E-LKPD diharapkan bisa menjadi inovasi bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru.

Selain penggunaan perangkat pembelajaran yang sesuai, pada proses belajar mengajar juga diperlukan pembelajaran yang cocok dengan kondisi lingkungan dan kebutuhan siswa. Pembelajaran yang tepat untuk digunakan ialah *problem solving*. Pembelajaran *problem solving* ialah pembelajaran yang memprioritaskan pada kemahiran siswa dalam menyelesaikan masalah (Maharani, dkk., 2021). Sementara, menurut Sari (2016) *problem solving* merupakan pendekatan yang menekankan bahwa pembelajaran memungkinkan pemecahan masalah secara objektif dan mengetahui secara pasti apa yang sedang dihadapinya. Lalu menurut Ristiasari, dkk (2012) kegiatan pembelajaran dengan metode *problem solving* yaitu penyampaian materi pelajaran yang mengarahkan siswa pada permasalahan yang wajib mereka pecahkan agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa *problem solving* merupakan metode pembelajaran yang memprioritaskan pada pemecahan masalah, selanjutnya,

menjadi materi diskusi siswa guna melakukan analisis, pengumpulan informasi, hingga menemukan strategi yang sesuai dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi.

Ada beberapa langkah dalam penerapan *problem solving* dalam pembelajaran, menurut Anugraheni (2013) ada empat langkah dalam penerapan *problem solving* yakni (1) paham akan masalah (*understanding problem*), (2) memastikan rencana strategi pemecahan masalah (*devising a plan*), (3) menyelesaikan strategi penyelesaian masalah (*carrying out the plan*), dan (4) mengecek kembali jawaban yang diperoleh (*looking back*). Pembelajaran *problem solving* akan membantu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa mengenai suatu masalah dengan cara memecahkan permasalahan tersebut.

Berdasarkan studi terdahulu yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan yang terlihat di proses pembelajaran di SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang. Permasalahan tersebut antara lain, siswa masih pasif ketika proses pembelajaran berlangsung hal ini dikarenakan guru hanya memberikan penjelasan hanya melalui ceramah dan tanya jawab. Tidak adanya bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 dan 5 mata juga menjadi bukti kurang efektifnya pembelajaran di SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang ini, berdasarkan hasil belajar 69,40% siswa masih di bawah KKM. Masih banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah KKM ini juga disebabkan siswa tidak pernah berlatih berfikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan. Hal tersebut perlu adanya inovasi bahan ajar untuk mendampingi proses pembelajaran sekaligus melatih kemampuan kognitif siswa untuk berfikir kritis dalam memecahkan sebuah permasalahan.

Produk yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan permasalahan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya, adapun beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Hasdah (2020) hasil validasi pada aspek materi diperoleh rata-rata 4,26 dengan kategori valid. Aspek konstruksi diperoleh rata-rata 4,42 dengan kategori valid. Aspek bahasa diperoleh rata-rata 4,32 kategori valid. Rata-rata respons guru dan siswa terhadap LKPD adalah 4,66 dengan kategori sangat baik/praktis. Aktivitas siswa diperoleh skor rata-rata 4,75 dengan kategori sangat aktif dan aktivitas peneliti diperoleh skor rata-rata 4,77 dengan kategori sangat aktif. Berdasarkan hasil analisis terkait kemampuan berpikir reflektif siswa diperoleh rata-rata pada pretest sebesar 60 dengan kategori sedang. Sementara rata-rata pada posttest sebesar 89 dengan kategori sangat tinggi. Dengan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir reflektif siswa hasil belajar dari pretest ke posttest mengalami peningkatan sehingga dapat dikemukakan bahwa bahan ajar LKPD sangat efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa.

Selanjutnya, penelitian oleh Nurfaizah Syahid (2017) diperoleh data hasil kevalidan LKS memperoleh rata-rata skor 4. Lalu tingkat kepraktisan memperoleh skor rata-rata 3,5 dan 93,05% yang berasal dari skor penilaian guru dan pespon siswa, selanjutnya, tingkat keefektifan memperoleh skor 82,00 dan 88,24% dilihat dari tes hasil belajar dan persentase ketuntasan.

Selanjutnya, penelitian oleh Eka Yulianti (2019). Diperoleh data Hasil kevalidan LKS memperoleh rata-rata skor 91,11%. Lalu, tingkat kepraktisan untuk

kelompok kecil memperoleh skor 90,55% dan untuk kelompok besar memperoleh skor 87,74%. Lalu, nilai keefektifan siswa kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor postes 44,43 dan siswa kelas kontrol memperoleh rata-rata skor 36,77.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukannya inovasi dalam pengembangan bahan ajar untuk memaksimalkan penggunaan smartphone dalam proses kegiatan pembelajaran, dapat membantu dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran, serta meningkatkan cara berfikir siswa dalam memecahkan suatu permasalahan berkaitan dengan materi yang diambil. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Solving* Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang”. Adanya penelitian pengembangan LKPD ini, diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran menyenangkan, dapat melatih cara berpikir siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, serta tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka, peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *problem solving* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SDN Alang-Alang Caruban 2 Kabupaten Jombang?
2. Bagaimanakah keefektifan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *problem solving* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SDN Alang-Alang Caruban 2 Kabupaten Jombang?

3. Bagaimanakah kemenarikan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *problem solving* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SDN Alang-Alang Caruban 2 Kabupaten Jombang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimanakah kevalidan pengembangan bahan E-LKPD berbasis *problem solving* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SDN Alang-Alang Caruban 2 Kabupaten Jombang ditinjau berdasarkan validasi ahli.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah keefektifan pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *problem solving* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SDN Alang-Alang Caruban 2 Kabupaten Jombang ditinjau berdasarkan hasil belajar lembar aktivitas peneliti dan siswa.
3. Untuk mengetahui bagaimanakah kemenarikan pengembangan bahan E-LKPD berbasis *problem solving* pada tema 7 subtema 1 di kelas V SDN Alang-Alang Caruban 2 Kabupaten Jombang ditinjau berdasarkan angket respon guru dan angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bahan ajar ini bernama E-LKPD (Elektronik-Lembar Kegiatan Siswa) berbasis *problem solving*.
2. E-LKPD ini memuat materi pelajaran yang ada pada kelas 5 tema 7 subtema 1 pembelajaran 4 dan 5 karena pada pembelajaran tersebut dapat diintegrasikan pada pembelajaran berbasis *problem solving*. Materi yang termuat di tema 7 subtema 1 yakni PPKn, IPS, B.Indonesia, SBdP, IPA.

3. Bahan ajar ini terdapat cover, judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas dan langkah kerja, dan juga penilaian.
4. Bahan ajar ini menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.
5. Bahan ini menggunakan perangkat handphone dengan RAM 2 GB dan ROM minimal 32 GB berbasis android 4.0.
6. Bahan ajar ini menarik karena dilengkapi teks, gambar, video, serta audio yang didesain semenarik mungkin untuk siswa.
7. Bahan ajar ini menggunakan font Times New Roman ukuran 12.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan bahan ajar E-LKPD sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada siswa kelas V SDN Alang-alang Caruban 2 Kabupaten Jombang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Bahan ajar E-LKPD berbasis *problem solving* yang dikembangkan hanya berfokus pada kelas V Tema 7 peristiwa dalam kehidupan Subtema 1 peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
3. Penggunaan bahan ajar E-LKPD ini dapat diterapkan pada siswa yang memiliki smartphone, komputer, laptop, serta notebook, saja.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan sebagai upaya memberikan perbaikan dan inovasi baru pada bahan ajar pembelajaran agar menarik minat belajar siswa, pemahaman konsep materi, dan keefektifan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini juga perlu dilakukan melihat dari bahan ajar yang digunakan

oleh guru masih sangat minim dalam penunjang pembelajaran. Penjelasan lain mengenai manfaat penelitian pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis soal *problem solving* sebagai berikut.

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- 2) Mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan mengingat dengan menarik siswa akan mengamati secara langsung materi pembelajaran yang sedang dipelajari.
- 3) Menumbuhkan sikap kreatif untuk membuat sebuah bahan ajar.

b. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan siswa untuk memahami sebuah pembelajaran.
- 2) Mengurangi rasa jenuh dan bosan siswa saat pembelajaran berlangsung ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.
- 3) Membantu siswa untuk lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat dijadikan pertimbangan atau pijakan bagi lembaga sekolah sekaligus sebagai kerangka acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajarn yang berorientasi pada pemahaman konsep materi pada siswa.

d. Bagi pengembang

- 1) Dapat dijadikan sebagai sarana mengasah dan mendalami ketrampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menyusun sumber belajar yang inovatif.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *problem solving* sebagai berikut.

- 1) Lembar Kerja Siswa (LKPD) adalah lembar kerja yang berisi tugas dan petunjuk dimana dalam penyajian masih memperhatikan kriteria penulisan, grafik dan hierarki materi.
- 2) Metode pembelajaran *problem solving* adalah suatu metode pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan dalam memecahkan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan itu sendiri.
- 3) E-LKPD merupakan panduan siswa untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang implementasinya menggunakan desktop komputer, smartphone, komputer, laptop, serta notebook.
- 4) E-LKPD berbasis *problem solving* adalah panduan siswa yang digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi dan ketrampilan dalam memecahkan masalah yang diikuti dengan penguatan ketrampilan diri sendiri.