

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 Undang-undang Nomor 2003 dalam Neolaka & Neolaka (2017:193) mengemukakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan adalah usaha terencana yang bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang aktif dalam mengembangkan kemampuan untuk memenuhi kebutuhan diri dan masyarakat melalui proses kegiatan belajar mengajar (Isama et al., 2014:173). Dalam dunia pendidikan tidak lepas dari adanya kurikulum. Kurikulum merupakan program yang disusun secara sistematis untuk diberikan pada peserta didik melalui tanggung jawab sekolah yang nantinya dapat memberikan pengetahuan serta hasil belajar yang diinginkan dengan meningkatkan melalui kegiatan yang mendukung perkembangan diri serta kemampuan sosial peserta didik (Lismina, 2017:2). Kurikulum yang berlaku di Indonesia mengalami perkembangan secara dinamis dan disesuaikan dengan tuntutan serta perubahan yang terjadi di masyarakat (Sadewa, 2022:267). Saat ini Indonesia menggunakan kurikulum merdeka (Baruta, 2021:6). Dalam kurikulum merdeka peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan jalannya pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat (Efendi et al., 2023:550). Sejalan dengan hal itu, kemdikbud dalam Daryanto & Suryanto (2022:2) bahwa

pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik untuk mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta kolaborasi untuk menyelesaikan masalah.

Guru berperan melakukan pentransferan ilmu pengetahuan pada peserta didik dalam hal ini guru harus menetapkan materi yang akan dipelajari dan hasil belajar yang harus dicapai peserta didik (Hayati & Harianto, 2017:161). Kegiatan pembelajaran hendaknya melibatkan peserta didik maksudnya dalam pembelajaran siswa secara aktif mengidentifikasi serta menggali informasi (Fajri, 2019:65). Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menarik (Siregar, 2020:709). Salah satu faktor untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang memenuhi kriteria baik untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif (Husada et al., 2020:420).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV pada tanggal 18 November 2023 peneliti menemukan kondisi nyata di SDN Socah 2 Bangkalan yaitu hasil belajar kognitif peserta didik pada muatan IPAS yang belum memuaskan yang terdapat pada lampiran 6 halaman 120 yaitu dengan rata-rata 70, jika dibandingkan dengan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran lain yaitu dengan nilai rata-rata 75 sehingga hasil belajar kognitif IPAS tersebut tergolong belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran dan juga peserta didik kesulitan ketika diberikan tugas oleh guru. Bahan ajar yang digunakan yaitu LKPD. Dalam memilih bahan ajar yang akan digunakan oleh peserta didik, guru menganalisis dari isi LKPD guna mengetahui kecocokan dari

LKPD dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih sepenuhnya berpusat pada guru. Penggunaan model pembelajaran dari guru yaitu model kooperatif belum efektif dalam mencapai hasil belajar kognitif yang mencapai KKM pada muatan IPAS dilihat dari perolehan hasil belajar kognitif peserta didik pada muatan IPAS masih dibawah KKM yaitu rata-rata 70. Kurangnya variasi dari LKPD menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengerjakannya. Buku LKPD yang digunakan belum diintegrasikan dengan kearifan lokal tradisi di kabupaten Bangkalan. Pada kelas IV SDN Socah 2 Bangkalan perlu menggunakan bahan ajar LKPD yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Selain itu peneliti juga melakukan penyebaran angket kebutuhan pada peserta didik kelas IV pada tanggal 20 November 2023 mendapatkan hasil yaitu dari jumlah peserta didik kelas IV 26 peserta didik, terdapat 16 peserta didik kelas IV merasa kesulitan ketika mengerjakan tugas dari guru. Penggunaan sumber belajar dari 26 peserta didik yang terbatas hanya buku LKPD yang disediakan sekolah. 26 peserta didik memberikan jawaban bahwa LKPD yang digunakan guru tidak menarik. 26 peserta didik menjawab bahwa LKPD yang digunakan guru tidak mengenalkan tradisi yang ada di kabupaten Bangkalan. 26 peserta didik menjawab bahwa menyukai bahan ajar LKPD yang didalamnya memperkenalkan kearifan lokal tradisi kabupaten Bangkalan. Berdasarkan jumlah peserta didik kelas IV 26 peserta didik, terdapat 5 peserta didik kelas IV yang mengetahui terkait kearifan lokal tradisi kabupaten Bangkalan.

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket peneliti menemukan kesenjangan yaitu peserta didik kelas IV belum mencapai hasil belajar kognitif

mata pelajaran IPAS yang tuntas KKM dapat dilihat pada lampiran 6. Penggunaan model kooperatif yang belum berhasil mencapai kualitas hasil belajar kognitif yang memenuhi KKM. Respon dari 26 peserta didik bahwa LKPD yang tidak menarik hal ini menyebabkan bahan ajar LKPD yang belum memenuhi kriteria baik untuk digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan 26 peserta didik, terdapat 21 peserta didik yang tidak mengetahui tradisi yang ada di daerah kabupaten Bangkalan, sehingga dalam waktu yang akan datang bisa hilang. Dalam hal ini muncul permasalahan diantaranya kurangnya LKPD yang menarik, kurang sesuai model pembelajaran yang digunakan, dan kurangnya pengetahuan peserta didik terhadap kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggal.

Jika bahan ajar yang digunakan tidak dikembangkan kegiatan pembelajaran bersifat membosankan yang mengakibatkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini sesuai dengan pendapat Jalal et al. (2021:30) bahwa keuntungan menggunakan bahan ajar yaitu peserta didik berminat untuk belajar agar tujuan pembelajaran bisa dicapai. Maka mengorientasikan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Pembelajaran dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan upaya guru untuk membimbing peserta didik melalui kegiatan belajar dalam langkah terstruktur dengan harapan peserta didik dapat meningkatkan minatnya untuk mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik menjadi berpartisipasi aktif (Septian et al., 2019:60). Jika LKPD dengan menggunakan model *problem based learning* yang diintegrasikan budaya tradisi di kabupaten Bangkalan akan terlihat menarik dan dapat memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di kabupaten Bangkalan serta menciptakan

pembelajaran yang aktif. Dalam model *problem based learning* ini peserta didik terlibat dalam memecahkan masalah serta menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dalam situasi dunia nyata (Musyadad et al., 2019:6). Hal ini dapat mengenalkan peserta didik akan tradisi yang terdapat di kabupaten Bangkalan sehingga dapat melestarikan tradisi yang ada serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Fafan Faizin Shohabudin di SDN Mojowarno 1 Jombang dengan mengembangkan bahan ajar LKS berbasis *problem based learning* untuk mengembangkan sikap toleran siswa tema kayanya negeriku kelas IV SDN Mojowarno 1 Jombang menggunakan model pengembangan 4D. Pada penelitian ini menghasilkan validasi ahli sebesar 85,6%, kepraktisan sebesar 89,95%, dan keefektifan ditinjau dari hasil n-gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi, serta angket respon peserta didik sebesar 91,3% dengan kategori sangat tertarik dan sangat berminat.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan tersebut maka diperlukannya inovasi pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar untuk mengemas kegiatan pembelajaran melalui mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal tradisi yang ada di daerah tempat tinggal di kabupaten Bangkalan. Maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi kabupaten Bangkalan kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian pengembangan LKPD ini, peneliti berharap bisa mengenalkan peserta didik akan

nilai kearifan lokal tradisi di daerah tempat tinggal sehingga bisa tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian pengembangan produk LKPD ini rumusan masalah yang digunakan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi Bangkalan yang valid ditinjau dari segi validasi ahli bahan ajar, desain pembelajaran, dan materi untuk peserta didik kelas IV SD?
2. Bagaimanakah mengembangkan LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi Bangkalan yang efektif ditinjau dari segi observasi guru dan peserta didik serta hasil belajar yang dimiliki peserta didik kelas IV SD?
3. Bagaimanakah mengembangkan LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi Bangkalan dengan keterterapan ditinjau dari segi respon guru sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas IV SD?
4. Bagaimanakah mengembangkan LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi Bangkalan yang menarik ditinjau dari segi respon peserta didik sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan produk LKPD ini tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Mengembangkan produk berupa LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi Bangkalan yang valid ditinjau dari segi validasi ahli bahan ajar, desain pembelajaran, dan materi sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas IV SD.
2. Mengembangkan produk berupa LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi Bangkalan yang efektif ditinjau dari segi observasi guru dan peserta didik serta hasil belajar yang dimiliki kelas IV sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas IV SD.
3. Mengembangkan produk berupa LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi Bangkalan dengan keterterapan ditinjau dari respon guru sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas IV SD.
4. Mengembangkan produk berupa LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi Bangkalan yang menarik ditinjau dari respon peserta didik sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas IV SD.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu pada produk yang akan peneliti kembangkan berupa bahan ajar LKPD berbasis *problem based learning* yang diintegrasikan kearifan lokal tradisi kabupaten Bangkalan sebagai berikut:

1. Memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam membuat produk tersebut.

2. Memiliki komponen yaitu halaman depan, identitas peserta didik, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, informasi pendukung, kegiatan pembelajaran dan tugas, soal evaluasi *formatif*, soal *sumatif*, kunci jawaban, serta identitas penulis.
3. LKPD yang peneliti kembangkan dalam bentuk cetak dengan ukuran 21 x 29,7 cm.
4. Pada LKPD ini berisi materi kelas 4 dengan muatan IPAS pada konten kearifan lokal tradisi daerah.
5. Materi membahas mengenai kearifan lokal tradisi di kabupaten Bangkalan yaitu karapan sapi, kirab festival budaya, rokat tasek, sandur, dan tellasan petto.
6. Pada LKPD ini disertai gambar dengan desain yang menarik untuk memudahkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan produk LKPD ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Produk LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi kabupaten Bangkalan terbatas pada konten dengan pembahasan kearifan lokal tradisi yang ada di kabupaten Bangkalan karena peneliti berfokus hanya pada kearifan lokal tradisi sesuai dengan konten yang terdapat pada capaian pembelajaran di mata pelajaran IPAS fase B.

2. Produk LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi kabupaten Bangkalan terbatas pada subjek penelitian yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV SDN Socah 2 Bangkalan karena dalam penelitian ini jumlah subjek 26 orang sudah sesuai ketika digunakan untuk pengujian produk.
3. Keefektifan produk LKPD berbasis *problem based learning* terintegrasi kearifan lokal tradisi kabupaten Bangkalan terbatas dinilai berdasarkan perolehan hasil belajar kognitif saja, karena pada pengukuran ini peneliti menggunakan ketuntasan klasikal untuk mengukur tingkat keefektifan dari produk.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pada penelitian pengembangan produk LKPD ini peneliti berharap dapat bermanfaat dan membantu guru serta peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Adapun pentingnya penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Bagi guru

Kegiatan pengembangan LKPD ini harapan peneliti guru bisa termotivasi supaya bisa mengembangkan bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru terdapat pemberian masalah melalui produk LKPD sebagai alat untuk menyampaikan materi yang diajarkan dengan menarik serta mengintegrasikan nilai kearifan lokal tradisi di kabupaten Bangkalan agar bisa melestarikan dari kearifan lokal tradisi yang ada.

2. Bagi peserta didik

Kegiatan pengembangan LKPD ini harapan peneliti peserta didik bisa meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan pembelajaran serta soal formatif dan sumatif yang disediakan. Diharapkan dengan mengintegrasikan nilai kearifan lokal tradisi kabupaten Bangkalan ini bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan pengetahuannya terkait tradisi di daerah tempat tinggalnya agar peserta didik bisa melestarikan dari kearifan lokal tradisi di kabupaten Bangkalan.

3. Bagi sekolah

Kegiatan pengembangan LKPD ini harapan peneliti bisa menjadi masukan untuk sekolah sebagai bahan ajar yang menarik guna meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal tradisi kabupaten Bangkalan pada peserta didik.

4. Bagi peneliti

Kegiatan pengembangan LKPD ini harapan peneliti bisa digunakan untuk menambah pengetahuan melalui kegiatan penyusunan bahan ajar LKPD berbasis *problem based learning* yang diintegrasikan nilai kearifan tradisi kabupaten Bangkalan dengan memanfaatkan teknologi yaitu aplikasi *Canva*.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah ini merupakan penjelasan yang jelas dan tepat dari kata atau gabungan kata yang digunakan dalam topik yang dibahas (Setyawati, 2021:9). Adapun definisi istilah pada penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. LKPD merupakan lembar kegiatan peserta didik yang digunakan sebagai pedoman pada saat melaksanakan pembelajaran dengan berisi tugas untuk dikerjakan peserta didik baik berupa soal atau kegiatan yang dilaksanakan peserta didik.
2. Pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dengan suasana kolaboratif yang menjadikan peserta didik secara aktif dengan kegiatan pemecahan masalah untuk membentuk kemandirian dalam mendapat ilmu pengetahuan melalui latihan dan refleksi.
3. Kearifan lokal adalah gagasan yang berlaku pada suatu daerah sebagai sumber yang alamiah dalam berperilaku dengan lingkungan sekitar dengan sifat kearifan, bijaksana, serta bernilai baik.
4. Tradisi Kabupaten Bangkalan yaitu kebiasaan yang dilakukan oleh masyarakat kabupaten Bangkalan yang diwarisi secara turun temurun dan masih berlaku di masyarakat kabupaten Bangkalan (Putra & Ratmanto, 2019:61).