

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang disampaikan Ibnu Sina (dalam Darmadi, 2019: 8) diartikan sebagai cara mengembangkan segala aspek yang melekat pada diri manusia. Aspek baik fisik, mental, maupun akhlak. Sejalan dengan pendidikan Indonesia saat ini yang dirancang dalam standar keterampilan Abad 21 (IP-21CSS) oleh Kemendikbud untuk menawarkan pendidikan berorientasi keterampilan abad ke-21. Kreativitas, komunikasi, inovasi, kolaborasi, dan keterampilan menyelesaikan masalah termasuk di antara keterampilan abad 21 yang juga dipadukan dengan penggunaan teknologi, pembangunan karakter, dan penekanan pada keyakinan spiritual dalam pembelajaran (Ariyana, Pudjiastuti, Bestary, & Zamroni: 2018).

Krisis saat ini yang disebabkan sebagian besar dari wabah penyakit COVID-19 memotivasi semua pengambil keputusan untuk mempromosikan inovasi dan modifikasi dalam hal penggunaan teknologi untuk melakukan pembelajaran (Ahmed et al., 2020) yang kemudian dalam praktiknya memberikan guru dan siswa tempat untuk saling berinteraksi dan membuat kesepakatan pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang secara produktif dapat digunakan untuk membantu penyerapan informasi, dapat difasilitasi oleh banyak metode pembelajaran melalui aplikasi, *website*, dan media sosial harus digunakan untuk pendidikan *online*. (Gunawan et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada 16 Juli 2021 di SDN Tanamera 1 Kabupaten Sumenep telah melaksanakan pembelajaran daring pada pembelajaran tematik di grup kelas 6 melalui *whatsapp*. Saat pembelajaran daring, guru memberikan tugas melalui file *word*. Guru juga meminta siswa untuk bertanya apabila masih ada materi yang belum dimengerti namun siswa kurang aktif dalam mengeksplorasi konsep dari sebuah pengetahuan dalam sesi tanya jawab yang diberikan oleh guru.

Temuan wawancara dengan guru kelas VI di SDN Tanamera 1 Kabupaten Sumenep pada 16 Juli 2021 ditemukan selama masa COVID-19 SDN Tanamera 1 menggunakan pembelajaran daring dan pembelajaran luring dimana 3 hari untuk pembelajaran luring dan 3 hari untuk pembelajaran daring. Selama pembelajaran daring, kelas 6 menggunakan grup kelas 6 di *whatsapp*. Dalam pemberian tugas, guru memberikan dengan lewat file *word* dan juga kadang *screenshot*. Tugas siswa dikumpulkan lewat grup kelas 6, terkadang ada siswa yang terlambat dalam mengumpulkan tugas namun selama masih dalam waktu hari itu juga guru bisa memaklumi. Guru juga selalu membuat RPP daring. Fasilitas di SDN Tanamera sudah menggunakan *wi-fi* yang juga bisa digunakan oleh siswa dengan kecepatan yang lancar dan cepat. Mengenai kebutuhan siswa yang diperlukan untuk dikembangkan yakni Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terutama LKPD yang bisa dikerjakan *online* karena sekarang tugas serba *online*.

Berdasarkan hasil kuesioner siswa kelas VI SDN Tanamera 1 tanggal 16 Juli 2021 pada saat pembelajaran daring ditemukan pengalaman siswa pernah belajar menggunakan aplikasi belajar *online* sebesar 36%. Pengalaman

siswa pernah diberikan bahan ajar *online* oleh guru sebesar 43%. Motivasi siswa selama pembelajaran daring sebesar 36%, siswa yang senang menerima materi dari guru sebesar 39%, siswa tidak selalu bersemangat dalam pembelajaran sebesar 41% dan kebutuhan siswa yang dibutuhkan selama masa pembelajaran daring adalah lembar kerja peserta didik yang bisa dikerjakan secara *online* saat pembelajaran sebesar 86%.

Alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat melalui pengembangan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis masalah yang bisa dikerjakan secara *online* saat pembelajaran daring. Pengadaan pembelajaran membutuhkan partisipasi teknologi selama pandemi (Khotimah et al., 2019). Temuan (F. Aulia, 2014; Marfuah et al., 2016; Nurudin, 2017) menyarankan penggunaan bahan ajar interaktif dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa penting dilakukan melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Siahaya, 2021: 9).

Siahaya (2021) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring menjadi salah satu pilihan dalam membantu pembelajaran. Berbagai kombinasi gambar, teks, audio, dan video digunakan dalam satu kesatuan untuk menunjukkan informasi secara bersama-sama. Bahan ajar interaktif dapat mendukung siswa dari tipe visual, auditif dan kinestetik untuk belajar dengan cara yang efektif (Siahaya, 2021).

Menurut Kristenngsih, Wijayanti, & Sudarmin (2016), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu bahan ajar yang digunakan untuk memberikan tambahan tentang suatu konsep melalui proses pembelajaran yang bertujuan membuat pembelajaran lebih efisien dan cepat karena disusun

berdasarkan kebutuhan pendidikan (Falah, Hartono, & Yulianti, 2017), kondisi serta situasi yang akan dihadapi oleh siswa. (Widjajanti, 2008).

Amir (2016) menyampaikan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) mengajarkan keterampilan pemecahan masalah, kemitraan, dan interaksi. Kegiatan resolusi konflik membantu siswa mengembangkan persepsi mereka untuk penjelasan yang lebih dalam yang dipelajari dan menjadi wadah pemikiran siswa. Salah satu karakteristik PBL adalah bahwa masalah diberikan masalah asli, memungkinkan siswa memahami masalah secara efektif dan menerapkannya di kemudian hari. Melalui model ini siswa diberikan pendapat dan fokus pada pemecahan masalah yang disajikan.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) adalah lembar kerja yang dikembangkan sesuai dengan pedoman dalam pengajaran berbasis masalah yang akan mencakup: membimbing siswa menuju masalah, mempersiapkan siswa belajar, membantu eksplorasi individu dan grup, membuat serta mengembangkan karya, dan peninjauan proses penyelesaian masalah (Aryanti: 2020) yang diproduksi, disampaikan, dan diperkenalkan dalam tampilan yang menarik, bermanfaat, dan efisiensi teknologi baru sehingga masalah yang dialami sekolah dapat diturunkan tidak hanya dengan menampilkan konten dan pertanyaan, tetapi juga diberikan audio, video, gambar, dan teks, serta memberikan umpan balik antara siswa dengan LKPD yang dapat meningkatkan motivasi siswa memahami materi (Ani & Lazulva, 2020).

Mengembangkan LKPD berbasis PBL dalam pembelajaran tematik berbantuan *Liveworksheets* yang bermitra dengan teknologi ditujukan agar

dapat berkreasi dalam pembelajaran tematik yang menarik, praktis dan cepat serta mengendalikan pembelajaran secara sistematis sesuai dengan KI, KD, tujuan, dan indikator pembelajaran, dimana situs *online* bernama *Liveworksheets* dapat mengembangkan lembar kerja interaktif yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan agar pembelajaran menjadi menarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran tematik ketika pembelajaran daring.

Kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan produk, yaitu kevalidan (BSNP, 2014), kepraktisan (Bates dalam Batubara, 2020), dan keefektifan (Buku Guru Revisi, 2018). Ketiga kriteria tersebut menjadi pertimbangan untuk menyusun produk pengembangan dengan judul: “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 untuk Kelas VI SDN Tanamera 1”.

B. Rumusan Masalah

Berfokus pada pernyataan masalah yang didefinisikan di atas, jumlah masalah.

1. Apakah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas VI SDN Tanamera 1 valid digunakan?
2. Apakah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas VI SDN Tanamera 1 efektif digunakan?

3. Apakah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas VI SDN Tanamera 1 praktis digunakan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian yang didasarkan pada masalah sebelumnya bertujuan.

1. Mengetahui kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas VI SDN Tanamera 1.
2. Mengetahui keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas VI SDN Tanamera 1.
3. Mengetahui kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas VI SDN Tanamera 1.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk dispesifikasikan untuk memberikan informasi.

1. Isi LKPD

- a. Bahan ajar yang memuat materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 untuk siswa SD kelas VI semester II berbasis PBL SDN Tanamera 1 Kabupaten Sumenep.
- b. Kompetensi tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 untuk siswa SD kelas VI berisi kompetensi Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS.

- c. Tujuan pembelajaran tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 kelas VI diantaranya mencari pokok bahasan masalah dari suatu judul nonfiksi, membuat kartu informasi negara di wilayah ASEAN, yaitu negara Singapura, dan membuat karya daur ulang sampah sebagai bentuk kewajiban sebagai anggota masyarakat dalam menjaga lingkungan.
- d. Berisi visualisasi penjelasan melalui video tentang kondisi alam dan fakta menarik negara Singapura.

2. Tampilan LKPD

- a. Bahan ajar *Liveworksheets* berbentuk elektronik yang dikerjakan secara online melalui *link* atau *website* sehingga penggunaannya dapat diakses melalui komputer dan *handphone*.
- b. Jenis bahan berbentuk program *link* atau *website* yang memuat teks, gambar, video, audio, dan soal evaluasi.
- c. Produk memuat isi yang dilengkapi dengan hasil dari nilai siswa.

3. Struktur LKPD

LKPD mengacu pada struktur LKPD yang memenuhi syarat didaktik, teknis, dan konstruktif.

4. Bagian LKPD

- a. Bagian Luar

Sampul depan berisi judul “LKPD TEMA 8 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 3”, identitas pengisi LKPD, yaitu nama, absen, kelas, gambar ilustrasi yang berkaitan dengan materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 untuk siswa sekolah dasar kelas VI,

yaitu ilustrasi yang menggambarkan negara singapura, logo prodi PGSD, dan *barcode* profil pengembang.

b Bagian dalam terdiri dari:

- 1) Bagian pra isi: Sampul, KD, tujuan pembelajaran dan petunjuk belajar.
- 2) Bagian isi: Masalah yang harus diselesaikan sesuai dengan materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 untuk siswa sekolah dasar kelas VI.
- 3) Bagian pasca isi: Soal evaluasi.

5. Basis LKPD

Basis LKPD mengacu pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

6. Bentuk LKPD

LKPD berbentuk LKPD *online*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dibatasi untuk Kelas VI SDN Tanamera 1 dalam pembelajaran daring.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Kegiatan pembelajaran daring di SDN Tanamera 1 pada masa belajar dari rumah akibat pandemi tidak lepas dari LKPD. Pentingnya pengembangan produk ini.

1. Membuat LKPD interaktif menggunakan *Liveworksheets* yang bisa digunakan secara *online*.

2. Mendukung guru dan siswa dalam pembelajaran daring.
3. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran daring.
3. Mengoptimalkan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran daring.
4. Mendukung pendidikan berorientasi keterampilan abad ke-21 (kreativitas, komunikasi, inovasi, kolaborasi, dan keterampilan menyelesaikan masalah).

G. Definisi Istilah

Guna mencegah kebingungan tentang istilah yang digunakan, istilah tersebut tersaji.

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* (PBL)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) adalah lembar kerja yang dikembangkan sesuai dengan pedoman dalam strategi pengajaran berbasis masalah yang akan mencakup: membimbing siswa menuju masalah, mempersiapkan siswa belajar, membantu eksplorasi individu dan grup, membuat serta mengembangkan karya, dan peninjauan proses penyelesaian masalah (Aryanti: 2020) yang diproduksi dalam tampilan yang menarik, dan bermanfaat sehingga dapat tidak hanya menampilkan konten dan pertanyaan, tetapi juga diberikan audio, video, gambar, dan teks, serta memberikan umpan balik antara siswa dengan LKPD yang dapat meningkatkan persepsi siswa dalam memahami materi (Ani & Lazulva, 2020).

2. *Liveworksheets*

Google memberikan alat gratis yang disebut *Liveworksheets*. Perangkat lunak ini memodifikasi lembar kerja cetak yang berupa file doc, pdf, jpg, dan png berubah menjadi lembar kerja interaktif *online* yang diedit secara manual. *Liveworksheets* adalah situs pembuat LKPD interaktif yang gratis untuk digunakan (Zahroh: 2021).