BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Proses pembelajaran merupakan suatu proses membimbing peserta didik dalam belajar. Melalui proses pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan potensinya baik dalam bidang kognitif (pengetahuan), bidang afektif, maupun bidang psikomotorik (keterampilan). Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif dan efisien apabila terjadi interaksi atau komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik salah satunya dengan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat, motivasi belajar serta perhatian peserta didik. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yakni guru memfasilitasi informasi berupa materi maupun aktivitas belajar yang dirancang dengan baik agar peserta didik dapat berpikir secara kreatif ,dalam hal ini peserta didiklah yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Saadi (2013) menyatakan bahwa, “proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru dapat menciptakan situasi atau interaksi belajar yang menyenangkan dan menarik” (h.2). Proses pembelajaran seharusnya dapat diselenggarakan secara inspiratif, interaktif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan berberapa mata pelajaran dalam satu tema dan menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga peserta didik dapat menggali, menemukan konsep - konsep yang dapat memberikan pengalaman langsung dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan Kurniawan (2018), bahwa "pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung, artinya proses pembelajaran ini peserta didik di hadapkan pada sesuatu yang nyata dan dapat di lihat " (h.92), pembelajaran tematik bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep secara utuh dan dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang dialaminya dalam kehidupan sehari – hari.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi. tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi dapat menjunjang proses pembelajaran. Dengan kehadiran teknologi, guru dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran secrara kreatif dan inovatif. Dalam proses pembelajaran, tentu guru memerlukan perangkat pembelajaran sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan kreatif. Salah satu perangkat pembelajaran tersebut adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD, dan berbagai informasi yang dapat diakses oleh guru melalui internet untuk memfasiitasi kegiatan belajar peserta didik dengan aktivitas belajar latihan menyelesaikan soal – soal. Dengan penggunaan teknologi maka guru merancang perangkat pembelajaran yang kreatif sehingaa dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan serta mendorong peserta didik dalam memecahkan konsep - konsep melalui proses pembelajaran yang di rancang dengan baik.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang di buat oleh guru dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, LKPD berisikan lembaran rangkuman materi dan beberapa latihan soal yang dapat dikerjakan siswa secara mandiri dan terarah. Hal ini didukung oleh Prastowo (2015), yang menyatakan bahwa "LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak yang berisi materi, ringkasan, petunjuk – petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai" (h.203). Kelebihan dari lembar kerja peserta didik yaitu guru dapat merancang dan mendesain isi dari lembar kerja peserta didik tersebut sesuai dengan materi yang hendak disampaikan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran dikelas hanya menggunakan LKPD yang sudah ada dalam buku paket tematik. Guru juga menjelaskan bahwa belum pernah mengembangkan LKPD baik secara konvensional (cetak), maupun LKPD elektronik. Hal tersebut terjadi karena, kurangnya pengetahuan dan penguasaan teknologi guru dalam membuat LKPD yang baik. Sehingga, di indikasikan bahwa dalam proses pembelajaran membuat peserta didik sulit untuk memahami konsep materi yang hendak dicapai peserta didik. LKPD yang biasa digunakan guru dari segi tampilan tidak bervariasi seperti minimnya tempat untuk pesesrta didik menuliskan jawaban, kegiatan yang disajikan kurang menarik minat sehingga membuat peserta didik cepat bosan dan tidak bersemangat untuk membaca maupun mengerjakan lembar kerja tersebut.

LKPD yang baik adalah LKPD yang memenuhi kriteria berdasarkan syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat teknis, memiliki penampilan yang menarik, sesuai dengan KD, Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran yang hendak di capai. LKPD di buat dengan berbagai bervariasi dapat menambah rasa ingin tahu dan minat belajar peserta didik, tidak membosankan, mudah di pahami peserta didik, dan menggunakan bahasa yang sederhana, serta kegiatan yang terdapat dalam LKPD bervariatif sesuai dengan karakter peserta didik. Dari segi tampilan, LKPD yang baik menampilkan ilustrasi yang menarik dan tata letak yang tidak membosankan. Selain itu LKPD juga harus berwarna, memiliki ruang menulis jawaban yang disesuaikan, terdapat video serta gambar yang dapat menumbuhkan minat, semangat, dan perhatian peserta didik dalam mengerjakan LKPD.

Berangkat dari hal tersebut maka salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan baik dan mudah memahami materi adalah dengan menggunakan LKPD yang menarik dan kreatif serta mudah diakses oleh peserta didik, yakni dengan menggunakan LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet*. LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet* ini merupakan LKPD yang di buat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). LKPD yang tadinya dalam bentuk dokumen cetak dengan tampilan yang sederhana, maka lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* ini tampilanya lebih menarik dari segi penyajiannya, lebih praktis, terjangkau, dan mudah diakses peserta didik LKPD ini dapat menjadi salah satu LKPD

yang memberikan kemudahan bagi guru dalam membuat maupun mengembangkannya.

Kelebihan dari LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet* adalah peserta didik tidak hanya berlatih menyelesaikan soal – soal yang dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran, namun dapat belajar melalui video pembelajaran yang menarik, selain itu dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sehingga proses pembelajaran di kelas lebih bervariasai dan memudahkan peserta didik dalam belajar. Dengan adanya LKPD maka peserta didik tidak hanya menguasai isi materi ajar pada bidang kognitif, namun dapat menjadi bahan belajar dan dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam belajar. Dalam hal ini LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet* dapat menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan LKPD yang lebih menarik dan bervariasi. Penyiapan dan penggunaan LKPD secara baik, kreatif dan inovatif dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan.

LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet* dalam pembelajaran tematik tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 adalah pengembangan LKPD yang ingin diteliti oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan penelitian yang diteliti oleh Mahmudah (2017) tentang " Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Tematik Berbasis Scientific Pada Tema 9 (Kayanya Negeriku) Subtema 2 (Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia) Pembelajaran 1 untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Mandiracan". Adapun persamaan yang

terdapat pada penelitian ini yaitu sama – sama mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik.

Berdasarkan uraian diatas, pengembangan LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet* pada tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) Subtema 2 di harapkan dapat membantu dan menjadi sarana bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat, serta motivasi belajar peserta didik. Maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul, "**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Aplikasi *Liveworksheet* Pada Pembelajaran Tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) Subtema 2 Kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang** ".

B. Permasalahan Dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah umum dalam penelitian ini yaitu " Bagaimana Kelayakan dan Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Aplikasi *Liveworksheet* Pada Pembelajaran Tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) Subtema 2 Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang ? "

Adapun sub masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* ditinjau dari syarat didaktik pada pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang?
2. Bagaimana kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* ditinjau dari syarat konstruksi pada pembelajaran tema 3

(Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang ?

3. Bagaimana kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* ditinjau dari syarat teknis pada pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 kelas IV SD 01 Jagoi Babang ?
4. Bagaimana kepraktisan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* pada pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 kelas IV SD Negeri 44 Pontianak Barat ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah " Untuk menghasilkan produk lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi liveworksheet pada pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang yang layak dan praktis untuk digunakan.

Adapun sub tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* ditinjau dari syarat didaktik pada pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 siswa kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang.
2. Mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* ditinjau dari syarat konstruksi pada pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 siswa kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang.

3. Mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* ditinjau dari syarat teknis pada pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 siswa kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang.
4. Mengetahui kepraktisan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* pada pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 siswa kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi liveworksheet ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian - penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan lembar kerja peserta didik.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah

   Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif lembar kerja peserta didik yang dapat digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang bervariasi di sekolah agar peserta didik aktif dalam kegiatan belajar secara mandiri.

2. Bagi guru

   Dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

3. Bagi peserta didik

Untuk membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi dengan penggunaan lembar kerja peserta didik pada pembelajaran tematik dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aplikasi *Liveworksheet* pada pembelajaran tema 3 (Peduli Terhadap Mahkluk Hidup) subtema 2 ditujukan untuk siswa kelas IV SD Negeri 01 Jagoi Babang.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran tematik, sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar peserta didik SD Negeri 01 Jagoi Babang kelas IV yang mengacu pada kurikulum 2013.
3. Produk LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet* yang dihasilkan ini berisi:
    a. Judul (*cover*)
    b. Kompetensi dasar
    c. Indikator Pencapaian Kompetensi
    d. Tujuan Pembelajaran
    e. Petunjuk pengerjaan
    f. Kegiatan Latihan Soal

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini merupakan suatu anggapan dasar atas sebuah pemikiran mengenai sebuah objek penelitian yang sebenarnya masih

perlu untuk dibuktikan. Berikut beberapa asumsi mengenai pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet*:

1. Lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi *Liveworksheet* layak di uji cobakan kepada peserta didik
2. Dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik yang bervariasi
3. Dapat menjadi salah satu sumber belajar yang bervariatif dan dapat menarik perhatian, minat serta motivasi peserta didik dalam belajar
4. Guru diharapkan mampu mengembangkan LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet*, sehingga LKPD yang sudah dikembangkan dapat di berikan kepada peserta didik sebagai penunjang kegiatan proses pembelajaran di sekolah.

Disamping berasumsi, peneliti juga merasa bahwa dalam penelitian ini memiliki keterbatasan – keterbatasan meliputi:

1. Pengembangan LKPD hanya pada tema 3 (peduli terhadap mahkluk hidup) subtema 2.
2. Pengembangan produk berupa LKPD ini tidak dicetak dan membutuhkan jaringan internet yang lancar
3. Penelitian ini menggunakan uji coba terbatas dan impementasi LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet* pada satu sekolah saja.

G. Peristilahan (Terminologi)

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian dan tidak menimbulkan salah pengertian dalam menafsirkan istilah – istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka diperlukan batasan istilah sebagai berikut.

1. LKPD

   Merupakan bahan ajar yang berisikan lembaran – lembaran latihan soal yang harus dikerjakan peserta didik secara mandiri dan terarah.

2. LKPD Berbasis Aplikasi Liveworksheet

   Dalam penelitan ini LKPD berbasis *Liveworksheet* merupakan LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). LKPD ini tidak hanya memuat ringkasan materi dan latihan soal saja, namun juga memuat video dan gambar yang dapat menguatkan pemahaman peserta didik terkait dengan materi yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian ini peneliti merancang desain awal LKPD menggunakan aplikasi Canva, *Microsoft Word* dan *Microsoft Power Point* kemudian LKPD tersebut dikemas kedalam aplikasi *Liveworksheet*.

3. Pembelajaran Tema 3 (Peduli Terhadap Lingkungan Hidup) Subtema 2 (Keberagaman Mahkluk Hidup Di Lingkunganku)

   Materi dalam LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet* pada tema 3 subtema 2 membahas tentang keanekaragaman hewan dan tumbuhan di sekitar dan hubungan yang terjadi antarmahkluk hidup yang bertujuan agar lebih bijak dan cinta terhadap lingkungan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 6 pembelajaran.

4. Kelayakan

   Kelayakan produk yang dimaksud dalam penelitian ini yakni LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet* yang telah di uji kelayakannya yang ditinjau dari syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat teknis.

5. Kepraktisan

   Kepraktisan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemudahan dalam menggunakan LKPD berbasis aplikasi *Liveworksheet*. Kepraktisan ini diukur dengan instrumen lembar angket respon peserta didik terkait dengan penggunaan LKPD.