

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Definisi pendidikan ialah sebuah kegiatan pembelajaran agar memperoleh ilmu pengetahuan yang wajib bagi setiap orang. Menurut (Idris, 2022) Pendidikan merupakan suatu proses dimana masyarakat dapat memiliki keterampilan untuk mempersiapkan masa depan dan memperoleh keterampilan hidup untuk mengatasi permasalahan dalam hidupnya. Faktor utama dalam membentuk karakter bangsa ialah pendidikan. Pendidikan sendiri mempunyai makna suatu upaya yang sadar dan terorganisir untuk menciptakan iklim pembelajaran dan pengalaman yang berkembang sehingga peserta didik menjadi dinamis dalam mengembangkan kapasitasnya dalam kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, intelektual, akhlak yang mulia, serta keterampilan dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang dikutip dalam UU No. 20 Tahun 2023. Francis dalam (Idris, 2002) mengemukakan pendapatnya bahwa pendidikan adalah suatu cara yang dapat mengubah perilaku serta memiliki informasi yang digunakan dalam bermasyarakat. Sebuah pendidikan juga menjadi tolak ukur dalam berkembang atau tidaknya suatu negara. Maka, pendidikan merupakan alat pertama bagi pembangunan suatu negara. Padahal, situasi di negeri ini saat ini menuntut adanya pelatihan yang menekankan persaingan pada kualitas sumber daya manusia (Tauhid, 2020).

Pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan untuk

menghasilkan SDM yang lebih baik. Salah satunya adalah perubahan kurikulum yang semakin menuntut. Seperti Kurikulum 2013 yang direvisi pada tahun 2017. Esensi dasarnya adalah perubahan tujuan pembelajaran ke *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Maka dari itu, revolusi industri 4.0 membutuhkan kreativitas serta keterampilan untuk menyelesaikan permasalahan yang terus meningkat, sehingga keterampilan yang kritis dan kreatif tersebut mutlak diperlukan. (Wahyuni, Candiasa, & Wibawa, 2021).

Dalam dunia pendidikan, pendidikan diselenggarakan dengan jalur formal, non-formal, dan informal. Pendidikan melalui sekolah merupakan salah satu contoh pendidikan formal, sedangkan pendidikan non-formal dan informal sendiri merupakan pendidikan yang didapatkan dari luar sekolah seperti halnya melalui keluarga, lingkungan maupun masyarakat. Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa ketiga jalur tersebut dapat dikatakan sebagai Tri Pusat Pendidikan. Makna dari Tri Pusat Pendidikan sendiri dilandasi oleh kontribusi sebuah pendidikan yang mencapai kesempatan diberbagai dimensi kehidupan (Dewi Pangestuti & Pribadi, 2022, p. 38).

Pendidikan IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial termasuk salah satu program dari pendidikan. Pendidikan IPS sendiri bersifat *interdisipliner*, sehingga mempertimbangkan permasalahan secara komprehensif dari berbagai sudut pandang ilmu sosial (Hilmi, 2017). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memberikan informasi kepada siswa yang mencakup empat keterampilan yang terkait erat dengan aktivitas publik. Dari Peraturan

Pemerintah No. 32 Tahun 2013 mengenai standar nasional pendidikan. Ditegaskan lagi pada pasal 771 ruang lingkup dalam Ilmu Pengetahuan Sosial ialah ilmu bumi, ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu kesehatan dan untuk meningkatkan kemampuan analisis serta pengetahuan siswa akan keadaan sosial masyarakat sekitar. Adapun dua kebijakan tersebut dipertegas lagi dalam Permendikbud No. 21 Tahun 2016 mengenai 4 standar isi dalam pembelajaran SD dan SMP yaitu materi tentang manusia, lingkungan, waktu (keberlanjutan, perubahan), sistem sosial, budaya, ekonomi, dan kesejahteraan.

Dapat membentuk warga negara yang baik merupakan tujuan pembelajaran IPS dalam arti mereka berpengetahuan dan berdasarkan fakta, sehingga mereka dapat memahami perbedaan dan memecahkan masalah dengan tepat. Di sisi lain, pencapaian tujuan pembelajaran IPS akan sulit dicapai karena banyaknya hambatan dan hambatan yang harus dihadapi dan diatasi. Sebagaimana penulis kemukakan, kendala dan rintangan yang dihadapi sangat kompleks, mulai dari keahlian hingga permasalahan administratif yang belum didukung. Dengan adanya persepsi bahwa mata pelajaran IPS tidak terlalu berat dan tidak penting menjadi hambatan mata pelajaran IPS ditingkat Sekolah Dasar sehingga menyebabkan mata pelajaran IPS hanya menekankan aspek kognitif saja (Ratri, 2018).

Guru haruslah mengoptimalkan sumber belajar IPS agar peserta didik tidak terkesan bosan dan selalu termotivasi untuk mengikuti kelas IPS. Dengan membuat LKPD yang menarik diharapkan menjadi cara agar dapat

membangkitkan semangat belajar siswa.

Dalam dunia pendidikan dibutuhkan LKPD yang menarik yang dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa dan menghidupkan minatnya yang luar biasa. Namun apabila LKPD yang diberikan tidak sesuai dengan kualitas siswa SD maka akan mempengaruhi pemahaman siswa dalam menafsirkan materi yang diberikan. (Nureva, 2023).

Salah satu jenis penemuan yang menyesuaikan dengan peningkatan ilmu pengetahuan dan inovasi serta kualitas siswa sekolah dasar adalah pemanfaatan perangkat pembelajaran berbasis inovasi dalam mencari cara untuk menonjol di mata siswa lainnya, salah satu diantaranya ialah E-LKPD. E-LKPD merupakan panduan kerja peserta didik yang membantu siswa memahami bahan pelajaran dalam format elektronik yang dapat digunakan pada *komputer desktop, notebook, smartphone*, atau *telepon seluler* (Puspita & Dewi, 2021).

E-LKPD Interaktif merupakan bentuk Lembar Kerja Peserta Didik dalam bentuk digital yang dilengkapi berbagai fitur dalam menunjang proses pembelajaran yang mandiri. Yaitu berisi dengan kumpulan materi serta soal latihan untuk membantu siswa dalam memahami materi (Sumanik & Siregar, 2021). Pemanfaatan E-LKPD untuk pembelajaran menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik, membuat proses pembelajaran menjadi interaktif, serta memberi kesempatan agar siswa dapat berlatih dan meningkatkan motivasi belajarnya. Penggunaan E-LKPD memungkinkan menghemat ruang dan waktu,

mengurangi biaya, memberi kesempatan berdiskusi tanpa mengkhawatirkan coretan-coretan, serta tidak memerlukan tinta, kertas, dan lain-lain. Oleh karena itu, juga ramah lingkungan (Puspita & Dewi, 2021).

Transformasi E-LKPD bertujuan untuk memberikan sentuhan-sentuhan baru agar pembelajaran menjadi lebih hidup, pembelajaran menjadi lebih mendalam dan praktis, serta menghemat kertas. Membuat E-LKPD juga memerlukan desain yang menarik untuk mendorong siswa bekerja lebih semangat atau aktif. Dalam pengembangannya maka diperlukan suatu inovasi untuk membuat perancangan E-LKPD (Sumanik & Siregar, 2021). Dalam inovasi tersebut salah satunya dengan menggunakan aplikasi yang dapat membuat E-LKPD yaitu *Canva*.

Canva merupakan salah satu *platform desain grafis* dan penerbitan konten yang mudah digunakan. *Canva* merupakan alat desain grafis yang memungkinkan mendesain semua jenis desain kreatif secara online dengan mudah (Sumanik & Siregar, 2021). Salah satu fitur utama yang banyak disukai orang mengenai *Canva* ialah beragam templatnya, biarpun beberapa di antaranya dikenakan biaya. Namun terlepas dari kekurangan tersebut, beberapa desain pilihan gratis sudah cukup untuk digunakan dalam berbagai keperluan. Jadi tidak akan pernah kehabisan opsi gratis *Canva*, meskipun untuk desain yang berbeda setiap minggunya semua itu cukup tergantung seberapa kreatif pengguna dalam mendesain (Kala'lembang, Widayanti, Rahayu, Riska, & Sapoetra, 2021).

Sebagaimana wawancara yang telah dilakukan pada saat pra-

penelitian tepatnya pada masa praktik pengalaman lapangan (PPL) di bulan September tahun 2023 di SD Negeri 06 Palembang dengan alamat di Jalan Seruni No.2, Bukit Lama, Kecamatan Ilir Barat 1, mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan untuk mengajar sangat terbatas serta kurangnya variasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, dimana pembelajaran dilakukan hanya berpusat dari buku pegangan guru dan buku paket siswa, belum adanya E- LKPD, kurang menariknya Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD yang digunakan dan membuat siswa menjadi bosan, dan LKPD digunakan dari penerbit, berbentuk kertas warna hitam putih dengan minimnya gambar. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba memberikan solusi dalam pengembangan LKPD agar lebih kreatif serta inovatif. Yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai aplikasi yang dapat membantu membuat LKPD dengan lebih kreatif dan inovatif. Didukung dari hasil kegiatan observasi yaitu bahwa sebagian besar peserta didik memiliki *gadget* yang dapat memperlancar proses kegiatan belajar dengan E-LKPD berbasis *Canva*.

Peneliti mengharapkan dengan adanya **Pengembangan E-LKPD berbasis *Canva* materi penjajahan Bangsa Indonesia pada pembelajaran IPS kelas 5 sekolah dasar** dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menggunakan aplikasi *Canva* sesuai dengan tuntutan pendidikan saat ini yang semakin hari semakin berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi pada perkembangan zaman.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah yang didapat, yaitu:

1. Belum tersedianya LKPD berbasis elektronik pada pembelajaran materi penjajahan bangsa Indonesia
2. Guru masih menggunakan LKPD manual.
3. LKPD IPS belum bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari berbagai identifikasi masalah diatas, agar pembahasan tidak melebar maka peneliti memberi batasan masalah, yaitu:

1. Subjek pada penelitian ini ialah peserta didik kelas 5 di SD Negeri 06 Palembang.
2. Materi yang diambil adalah materi pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 5 materi penjajahan bangsa Indonesia.
3. Pengujian produk dibatasi pada uji kevalidan dan kepraktisan materi penjajahan bangsa Indonesia.

1.4 Perumusan Masalah

Berikut perumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD berbasis *Canva* materi penjajahan bangsa Indonesia pada pembelajaran IPS dikelas 5 Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan E-LKPD berbasis *Canva* materi penjajahan bangsa Indonesia pada pembelajaran IPS dikelas 5 Sekolah Dasar yang praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk:

1. Untuk mengetahui pengembangan E-LKPD berbasis *Canva* materi penjajahan bangsa Indonesia pada pembelajaran IPS dikelas 5 Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengetahui pengembangan E-LKPD berbasis *Canva* materi penjajahan bangsa Indonesia pada pembelajaran IPS dikelas 5 Sekolah Dasar yang praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. **Manfaat Teoritis.** Hasil peneliti tersedianya E-LKPD berbasis *Canva*.
2. **Manfaat Praktis**
 1. Bagi Peneliti: tersedianya bahan penelitian tentang E-LKPD berbasis *Canva* materi masa penjajahan Indonesia.
 2. Bagi Guru: tersedianya E-LKPD mata pelajaran IPS kelas 5 yang bervariasi untuk mengajar materi penjajahan bangsa Indonesia.
 3. Bagi Siswa: tersedianya E-LKPD dapat bermanfaat dalam mata pelajaran IPS SD kelas V dengan materi penjajahan bangsa indonesia.
 4. Bagi sekolah: dapat meningkatkan Kualitas pembelajaran IPS kelas V SD.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang ingin peneliti kembangkan dalam format ini adalah E-LKPD yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Berikut spesifikasi produknya:

1. E-LKPD yang dikembangkan dapat dioperasikan dari *website Canva* dan karyanya dapat diakses secara online. Aplikasi *Canva* dapat di download di aplikasi *playstore* dan dapat diakses secara bebas dari *website* <https://www.canva.com/>.
2. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* menguraikan inti, kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran serta ringkasan materi pelajaran.
3. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* yang disusun memiliki soal evaluasi berupa penugasan mandiri.
4. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* yang disusun memiliki soal evaluasi sebanyak 5 soal pilihan ganda dan 5 soal berbentuk teka teki silang.
5. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* yang disusun menggunakan warna coklat sebagai *background*.
6. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* yang disusun menggunakan font *Anaktoria, Open Sans, Bugaki, Sangio Trendy, Alice, Arapey*.
7. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* yang disusun menggunakan ukuran font 47,2 judul, 22,5 subjudul, 18 teks.

8. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* yang disusun menggunakan gambar yang di sediakan oleh *Canva* seperti gambar Tentara, bendera negara, dan lainnya.
9. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* yang disusun memiliki 9 halaman.
10. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* yang disusun di ekspor dalam bentuk PDF.
11. E-LKPD penjajahan bangsa Indonesia berbasis *Canva* yang disusun di ekspor berukuran 12 MB.