

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era digital saat ini, bahan ajar sangat penting dan berperan strategis dalam proses pembelajaran. Dukungan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju semakin memperkuat paradigma bahwa bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar. Bahan ajar tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar utama. Kosasih (2021) menyatakan bahwa Bahan ajar adalah alat bantu yang dipakai guru dan murid untuk mempermudah proses belajar mengajar. Beragam bentuknya, mulai dari buku bacaan, buku latihan (LKS), tayangan, koran, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan penutur asli, instruksi guru, tugas tertulis, kartu, hingga bahan diskusi antar murid. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik pada mata pembelajaran matematika, menuntut guru untuk menginovasi sumber belajar yang inovatif. Menurut Puriasih, L. P., dan Rati, N. W, (2022) salah satu sumber belajar yang perangkat pembelajaran yang dapat digunakan guru yakni lembar kerja peserta didik (LKPD). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Aditama, H. S., Zainuddin, M., dan Bintartik, L. (2019) yang

menyatakan bahwa LKPD adalah bahan ajar yang mampu membantu peserta didik mengembangkan kreativitas dan berpikir secara sistematis. LKPD disusun secara sistematis dengan rangkaian pertanyaan dan informasi yang dapat memandu peserta didik untuk menemukan ide kreatif. Akan tetapi LKPD cetak kurang efisien digunakan untuk beberapa mata pelajaran, seperti misalnya mata pelajaran matematika. Hal ini didukung oleh pendapat NF, I. A., Roesminingsih, M. V., dan Yani, M. T. (2022) menyatakan bahwa “Media pembelajaran LKPD cetak menurut siswa kurang membantu, karena dalam mempelajarinya siswa dituntut untuk membaca teks panjang, dan kurangnya visualisasi”. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu melakukan inovasi yang dapat memberikan visualisasi yang menarik agar LKPD pada pelajaran matematika terutama materi Bangun Ruang lebih mudah di hapami oleh siswa serta mampu memaparkan materi dengan praktis. Oleh sebab itu didalam penelitian ini saya ingin mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik cetak menjadi LKPD interaktif menggunakan aplikasi *Liveworksheets* agar dapat di akses melalui online.

LKPD interaktif merupakan perangkat pembelajaran online yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Putri, N. L. P. D., & Astawan, I. G, 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Hariyati, D. P., dan Rachmadyanti, P, (2022) LKPD berbasis online dapat menyajikan wawasan baru serta referensi tambahan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga tak hanya

mampu memahami materi dalam buku tema, siswa juga mampu memperoleh pengetahuan baru melalui LKPD berbasis online seperti *Liveworksheets*.

*Liveworksheets* adalah platform yang dapat digunakan untuk memodifikasi LKPD cetak menjadi LKPD yang lebih interaktif. *Liveworksheets* efektif digunakan untuk mengembangkan produk LKPD. Menurut Lioba, T., Yuniasih, N., dan Nita, C. I. R. (2021) *Liveworksheet* merupakan website gratis yang disediakan oleh Google. Website ini memungkinkan pendidik untuk mengubah lembar kerja cetak menjadi latihan online interaktif yang dapat mengoreksi sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Desember 2023 dengan wali kelas V SD Negeri 03 Rantau Panjang diketahui bahwa SDN 03 ini menggunakan Kurikulum 2013, bahwasannya media pembelajaran yang ada di SDN 03 ini masih menggunakan bahan ajar yang konvensional, dan media LKPD yang digunakan masih menggunakan LKPD cetak, serta pada penerapannya dikelas terutama pada mata pelajaran matematika itu masih belum maksimal. Maka dari itu peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran berupa LKPD Interaktif menggunakan aplikasi *Liveworksheets*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aditama, H. S., Zainuddin, M., dan Bintartik, L. (2019) dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis HOTS pada Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Sentul 1” yang mana pada penelitiannya memiliki tujuan untuk Menghasilkan LKPD berbasis HOTS yang

dikembangkan untuk materi volume bangun ruang mendapatkan penilaian valid dari ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa LKPD tersebut sangat valid, dengan rata-rata penilaian 96,42% dari ahli materi, 95% dari ahli media, 97,02% dari guru, dan 98,7% dari siswa. Oleh karena itu, LKPD tersebut layak diterapkan pada proses pembelajaran. Kemudian penelitian dilakukan oleh Lioba, T., Yuniasih, N., dan Nita, C. I. R. (2021) dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi *Liveworksheets* Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Kebonsari 4 Malang”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan langkah-langkah ADDIE. Hasil penelitian menyatakan E-LKPD ini memenuhi kriteria valid dengan revisi, dengan persentase ahli materi 78,125%. ahli bahasa 86,53%. ahli media 91,61%. sedangkan Hasil penelitian dari pendidik dan peserta didik persentase 83,82% dan 91,87%. sehingga dapat disimpulkan bahwa E-LKPD menggunakan aplikasi *Liveworksheets* materi volume bangun ruang layak dan menarik digunakan sebagai sumber belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang mengembangkan aplikasi *Liveworksheet* dengan judul **“PENGEMBANGAN LKPD INTERAKTIF MATERI BANGUN RUANG MENGGUNAKAN APLIKASI *LIVEWORKSHEETS* UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Belum tersedianya bahan ajar interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa kelas V sekolah dasar, khususnya materi bangun ruang.
2. Kemampuan siswa dalam memahami konsep bangun ruang secara mendalam masih rendah.
3. LKPD interaktif masih belum tersedia di SD Negeri 03 Rantau Panjang.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pada permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti telah membatasi beberapa masalah, berikut adalah beberapa batasan masalah yang dapat dirumuskan:

1. Materi bangun ruang yang dikembangkan hanya terbatas pada materi bangun ruang dasar, yaitu kubus dan balok.
2. LKPD interaktif yang dikembangkan hanya menggunakan aplikasi *Liveworksheets*.
3. Efektivitas penggunaan LKPD interaktif hanya diukur dengan menggunakan indikator hasil belajar siswa.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan LKPD interaktif materi bangun ruang menggunakan aplikasi *liveworksheets* yang valid untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana mengembangkan LKPD interaktif materi bangun ruang menggunakan aplikasi *liveworksheets* yang praktis untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* yang valid untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Menghasilkan produk LKPD Interaktif berbasis *Liveworksheets* yang praktis untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang pengembangan LKPD interaktif materi bangun ruang serta mampu menemukan potensi aplikasi *Liveworksheets* sebagai media pembelajaran matematika.

### **1.6.2 Manfaat secara Praktis**

#### 1) Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini peneliti mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan LKPD interaktif serta dapat meningkatkan kompetensi dalam bidang pengembangan bahan ajar.

#### 2) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan LKPD yang menarik dan interaktif bagi siswa serta mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikelas.

#### 3) Bagi Guru

Diharapkan guru lebih termotivasi menerapkan LKPD yang menarik dan interaktif serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

4) Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran LKPD ini diharapkan mampu menjadi referensi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

5) Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan untuk menambah referensi penelitian tentang pengembangan LKPD interaktif serta mendapat inspirasi dalam mengembangkan LKPD interaktif yang lebih baik.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini yaitu:

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Interaktif memuat penampil menarik, yang dibuat menggunakan aplikasi *Liveworksheets* dan dapat diakses melalui situs online menggunakan komputer, laptop, dan smartphone.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan berbasis interaktif. Peserta didik dapat mengerjakan lembar kerja secara online dan mengirimkan jawaban kepada guru secara online.
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dibuat menyesuaikan kurikulum yang berlaku saat ini di SD Negeri 03 Rantau Panjang yaitu kurikulum 2013.