

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

“Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara,” bunyi pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (UU No.20/2003) tentang sistem Pendidikan Nasional.”.

Muslich (2015:75) menyatakan bahwa pengajaran adalah cara paling umum untuk menggabungkan masyarakat ke dalam individu dan masyarakat untuk membuat individu dan masyarakat tersebut bersosialisasi. Pengembangan karakter secara strategis dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan adalah sarana strategis untuk bekerja pada kualitas manusia. Tujuan pendidikan sesungguhnya adalah mencetak manusia cerdas yang berakhlak mulia. Dengan cara ini, sekolah dicirikan sebagai suatu kursus pengetahuan manusia yang mengasimilasi kualitas sosial dan kepribadian yang solid untuk melahirkan orang-orang bijaksana yang memiliki bidang kekuatan dan kualitas yang serius. Adapun menurut (Tirtaeharja dan La Sula 2000 : 33) Pendidikan adalah proses pengembangan pribadi, transformasi budaya, dan persiapan warga negara yang baik, yang berbudaya dan berkarakter kuat, serta berkeahlian untuk bekerja.

Selanjutnya menurut (Thobroni 2017 : 17) Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi, pengalaman, atau instruksi.Sedangkan menurut (Susanto 2013 : 21) pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh instruktur kepada siswa sehingga proses yang terlibat dalam mengamankan informasi, otoritas, keterampilan, dan membentuk perspektif dan keyakinan siswa terjadi. Dengan kata lain, belajar merupakan suatu proses yang menunjang keberhasilan siswa.

Belajar adalah suatu proses bagi siswa yang melibatkan interaksi dengan berbagai potensi siswa, baik fisik, non fisik, emosional, dan intelektual, interaksi dengan guru, interaksi dengan siswa lain, interaksi dengan lingkungan, interaksi dengan konsep dan fakta, serta interaksi dengan siswa. berbagai rangsangan yang memerlukan berbagai tanggapan terarah untuk menghasilkan perubahan. Latihan pembelajaran mengajar memerlukan suatu perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran digunakan untuk Lembar Kerja Siswa (LKPD) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Kosasih, 2021, p. 33) Sedangkan Dhari dan Haryono (1988) mengartikan LKPD sebagai lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan yang terprogram, di dalamnya juga memuat uraian dasar materi, tujuan kegiatan, alat atau bahan yang diperlukan dalam kegiatan, dan langkah kerja. LKPD merupakan bahan ajar yang berbentuk LKS atau kegiatan belajar siswa. Selain itu, soal-soal latihan berupa pilihan obyektif, lengkap, jawaban singkat, uraian, dan jenis soal atau latihan

lainnya, serta sejumlah tugas yang berkaitan dengan isi pokok bahan ajar, dimasukkan dalam bagian ini.. Baik sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar, LKS merupakan suatu alat belajar atau sumber pengajaran yang berisikan pedoman atau sumber pengajaran yang dapat digunakan sendiri oleh siswa untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap. E-LKPD merupakan instrumen pembelajaran terkomputerisasi sebagai kegiatan untuk membina mental peserta didik melalui perbaikan pembelajaran sebagai uji coba (Rahayu dan Budiyo, 2018). Menurut Octaviani (2017), E-LKPD dimanfaatkan di sekolah sebagai sarana belajar mengajar dengan tujuan untuk meningkatkan taraf pendidikan. Siswa akan mendapati E-LKPD yang dikemas dengan media menjadi lebih menarik dan jelas. Menurut Haqsari (2014), E-LKPD juga mampu menyajikan materi yang dapat menggugah minat siswa dan mendorong mereka untuk berinteraksi secara fisik dan emosional satu sama lain.

Menurut (Prastowo, 2014, p. 138) Bahan ajar merupakan kumpulan bahan tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar bagi siswa. Ada pula yang berpendapat bahwa materi tayangan adalah data, alat, dan teks yang diperlukan oleh pendidik atau guru dalam menyusun dan memperhatikan pelaksanaan pembelajaran. Pandangan tersebut dilengkapi dengan Pannen yang menyatakan bahwa materi pertunjukan adalah materi atau materi pembelajaran yang disusun secara efisien yang dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam pengalaman pendidikan. Ada juga pemahaman. Menurut Public Place For Professional Training Exploration

Ltd, materi tayangan adalah jenis materi yang digunakan untuk membantu pendidik atau guru dalam melakukan pengalaman pendidikan di kelas. Materi yang dimaksud dapat tersusun maupun tidak tertulis.

Selanjutnya (Darmawan, 2020) Model pembelajaran yang disebut model pembelajaran picture and picture digunakan untuk membantu siswa memahami konsep dan materi secara efektif melalui media gambar dalam proses pembelajaran. di mana gambar disusun dalam urutan logis atau dipasangkan bersama.

Menurut Sudjino dan Waljinah (2009), ilmu alam adalah subbidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan alam semesta serta memerlukan adanya eksperimen untuk memperkuat landasan konseptualnya. Ilmu inheren dalam bahasa Inggris dikenal dengan ilmu inheren, yaitu istilah yang digunakan untuk menyebut sekelompok informasi yang item-itemnya merupakan item normal dengan aturan positif dan umum. Carin dan Sund (1993) dalam Puskur (2007), mencirikan sains sebagai “informasi yang efisien dan terorganisir secara rutin, pada umumnya relevan (tersebar luas) dan sebagai kumpulan informasi yang muncul karena persepsi dan pengujian”. Dari pengertian ilmu dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Hakikat ilmu terdiri atas empat komponen pokok: pertama, sikap keingintahuan terhadap benda, gejala alam, makhluk hidup, dan hubungan sebab-akibat. menimbulkan permasalahan baru yang dapat diselesaikan dengan mengikuti prosedur yang benar (IPA bersifat open-ended); kedua, proses: tata cara penyelesaian masalah dengan menggunakan

metode ilmiah; metode ilmiah meliputi merumuskan hipotesis, merancang percobaan atau eksperimen, mengevaluasi, mengukur, dan menarik kesimpulan; ketiga, produk: dalam bentuk Keempat komponen tersebut merupakan kualitas suatu ilmu pengetahuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Puskur, 2007).

Mengingat konsekuensi persepsi dan pertemuan yang diarahkan pencipta dengan guru sekolah dasar kelas lima, pendidik menggunakan strategi bicara dan responsif selama pengalaman pendidikan. Pendidik memahami bahwa materi selama ini memanfaatkan buku paket yang diperolehnya dari perpustakaan dan LKPD yang didatangkan dari luar sekolah, dimana buku paket dan LKPD yang mudah diakses membuat siswa kurang bersemangat, kurang berhasil dalam mengembangkan pengalaman, dan kehadiran buku itu tidak menonjol. LKPD berbasis gambar dan bahan ajar lainnya dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan ini. Menurut Nursamsu & Kusnafizal (2017), bidang pendidikan terus mengalami kemajuan pesat seiring dengan kemajuan sistem teknologi informasi (TI), khususnya dalam penciptaan perangkat pembelajaran yang menarik, interaktif, dan komprehensif. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan Lembar Gerakan Mahasiswa (LKPD) yang menarik, salah satunya adalah LKPD berbasis inovasi atau disebut Lembar Aksi Mahasiswa Elektronik (E-LKPD). Yang dimana media sebagai gambar-gambar yang disusun secara berurutan dan yang menggunakannya adalah siswa, sedangkan media gambar adalah gambar-gambar jadi yang dilibatkan pendidik dalam pengalaman

pendidikan. Dengan pengorganisasian gambar, pendidik dapat mengetahui kemampuan siswa dalam memahami gagasan materi dan melatih penalaran yang sah dan tepat, dapat melihat kemampuan siswa dalam menyusun gambar secara berurutan, menampilkan gambar, memberikan gambaran dan memaknai gambar. Siswa lebih terlibat dan dapat mencapai tujuan akhir proses pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar, dengan adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan isi.

Berdasarkan hal tersebut, perlu ditindak lanjut dengantelah dilakukan penelitian bertajuk **“Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik (E-LKPD) Berbasis Gambar dalam Pembelajaran IPA Kelas 5 Materi Flora dan Fauna di Sekolah Dasar”**

1.2 Identifikasi Masalah :

- 1) Peserta didik kurang bersemangat Pengembangan E-LKPD diperlukan untuk proses pembelajaran. supaya siswa juga tertarik dan pembelajaran bisa berjalan efektif.
- 2) Penggunaan E-LKPD yang kurang menarik perhatian siswa Hal ini membuat mereka semakin enggan untuk memahami materi yang telah diperkenalkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah yang diteliti akan ditetapkan berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang. Spesialis ini dibatasi pada pembuatan E-LKPD siswa berbasis gambar sebagai instrumen pembelajaran yang belum banyak dikembangkan oleh guru kelas. Eksplorasi ini dipusatkan pada pembuatan E-

LKPD berbasis gambar dengan materi tumbuh-tumbuhan yang sangat bervariasi sebagai perangkat pembelajaran IPA untuk kelas 5 SD..

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kevalidan hasil pengembangan lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis *picture* pada pembelajaran IPA materi flora dan fauna di SD ?
- 2) Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis *picture* pada pembelajaran IPA materi flora dan fauna di SD ?
- 3) Bagaimana keefektifan hasil pengembangan lembar kerja peserta didik (E-LKPD) berbasis *picture* pada pembelajaran IPA materi flora dan fauna di SD ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan :

- 1) Kevalidan hasil pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *picture* pada pembelajaran IPA materi flora dan fauna di SD

- 2) Kepraktisan hasil pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *picture* pada pembelajaran IPA materi flora dan fauna di SD
- 3) Keefektifan hasil pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *picture* pada pembelajaran IPA materi flora dan fauna di SD

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Temuan penelitian ini semoga bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat sesuai dengan tujuan penelitian yang sedang ditempuh. Tujuan dari akibat eksplorasi ini antara lain:

1. Kegunaan dalam Teori

Pengembangan produk LKPD ini kedepannya akan menjadi bahan pertimbangan karena penelitian ini secara teori berpotensi membantu pemahaman dan pengalaman siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

2. Penggunaan Terapan Secara praktis,

Temuan penelitian ini menawarkan wawasan pengetahuan terkait pendidikan dan potensi keuntungan sebagai berikut:

- a) Penggunaan Siswa Siswa dapat belajar mandiri melalui penggunaan E-LKPD Sains, sehingga memudahkan partisipasinya dalam proses

pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran.

- b) Bagi Akademisi memberikan gambaran kepada guru tentang cara mengelola pembelajaran di kelas 5 SD pada materi “Flora dan Fauna” berbasis gambar dan membantu guru dalam melengkapi komponen perangkat pembelajaran.
- c) Bagi ruang kelas dapat memberikan perspektif segar yang dapat dipersiapkan ketika seorang anak mulai masuk sekolah dasar. Hal ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga menghasilkan kualitas lulusan yang lebih tinggi dan kemampuan untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah.
- d) Untuk Penelitian Tambahan Sebagai bahan informasi dan dapat dimanfaatkan sebagai semacam sudut pandang sekaligus mengarahkan penelitian pada pokok bahasan serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

- 1) Lembar Kerja Siswa Berbasis Gambar (E-LKPD) merupakan produk penelitian ini.
- 2) LKPD IPA yang dirancang siswa mungkin dapat mempermudah pembelajaran.
- 3) E-LKPD dibuat sesuai dengan materi flora dan fauna kelas 5.
- 4) Lembar Kerja Pembelajaran dimaksudkan untuk digunakan sebagai wahana pembelajaran materi penghijauan untuk kelas 5.

- 5) Ketika E-LKPD IPA digunakan di kelas, kecil kemungkinan siswa menjadi tidak tertarik.
- 6) Aplikasi Canva digunakan dalam pembuatan E-LKPD

