

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik agar dapat mencapai potensinya secara mandiri menurut (Setiawan, dkk. 2022). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif dan dapat mencapai potensinya. Dalam bidang pendidikan sangat penting untuk menambah pengetahuan yang memungkinkan manusia untuk mengetahui dan mendapatkan perspektif yang lebih luas. Selain itu, pendidikan memiliki potensi untuk menciptakan dorongan bagi masyarakat untuk maju.

Mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Habe & Ahiruddin, 2017) menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Tuntutan pembelajaran abad ke 21 sejalan dengan diberlakukannya Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, mengemukakan sebagian prinsip pembelajaran yang digunakan antara lain: dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu, dari pendidik sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Rusman, 2018:7-8).

Pembelajaran inovatif adalah proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk berbeda dengan pembelajaran yang biasanya

(tradisional) dilakukan oleh guru. Selain itu dijelaskan bahwa pembelajaran inovatif lebih berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran direncanakan, disusun dan dikondisikan agar peserta didik dapat belajar. Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memahami konteks peserta didik merupakan bagian yang sangat penting, karena dari sinilah perencanaan seluruh pembelajaran dimulai. Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses, yaitu proses pengorganisasian lingkungan sekitar peserta didik sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan dan memotivasi peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Oleh karena itu tentunya guru memerlukan LKPD yang inovatif, Menurut Prastowo (Setiawan, dkk. 2022) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran kertas yang berisi materi, rangkuman materi dan petunjuk cara pengerjaan soal untuk dikerjakan peserta didik berdasarkan dasar-dasarnya. keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, LKPD biasanya berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, rangkuman materi, petunjuk cara menghadapi soal dan petunjuk cara mengasah keterampilan yang harus dilakukan peserta didik. Konsekuensi dari keterbatasan perangkat pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran adalah peserta didik kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru secara maksimal. Misalnya memahami materi pembelajaran IPS berbagai jenis pekerjaan pada buku mata pelajaran.

Terdapat 4 kompetensi abad 21 yang harus dimiliki peserta didik atau biasa disebut dengan 4C yaitu Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication dan Collaboration. Pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik terutama saat mereka bekerja dan berkomunikasi di masa depan. Guru harus mampu mengintegrasikan pemanfaatan teknologi ke dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Maka dari itu, pembelajaran harus disesuaikan dengan pengaplikasian TPACK agar bisa mewujudkan tujuan pendidikan nasional sehingga bangsa Indonesia

bisa bersaing dengan bangsa lainnya di era revolusi industri. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) merupakan kemampuan guru bagaimana memfasilitasi pembelajaran peserta didik dari konten tertentu melalui pendekatan pedagogi dan teknologi. Hal ini dikarenakan proses pengajaran dan pembelajaran saat ini mencerminkan semakin berkembangnya integrasi antara komputer dan aplikasi teknologi dalam kurikulum (Holland & Piper, 2016)

Pendidikan digital merupakan faktor kunci dalam membantu semua orang, termasuk mereka yang terlibat dalam pendidikan, untuk menghadapi revolusi 4.0. Dari sisi tersebut, pendidikan digital menjadi sangat penting agar setiap orang dapat menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang, termasuk teknologi informasi dan komunikasi. Pengembangan inovasi pendidikan tidak hanya terfokus pada TIK. Namun inovasi dalam pendidikan digital juga dapat dimanfaatkan melalui pembuatan konten digital. Inovasi adalah proses pembaharuan dan perubahan. Dunia pendidikan harus berinovasi agar tetap relevan dan mengikuti perkembangan di bidang lain. Inovasi pendidikan harus terukur dan terus meningkat ke tingkat yang lebih tinggi. Pendidikan yang berkualitas sangat erat kaitannya dengan pengetahuan, teknologi dan produksi kreatif. Inovasi pendidikan terkait dengan penggunaan teknologi. Teknologi memainkan peran penting dalam mempromosikan inovasi pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk banyak hal seperti proses pembelajaran (Ambarwati, dkk. 2022). Proses pembelajaran harus selalu ditingkatkan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi pendidikan adalah praktik yang mengacu pada semua bentuk belajar mengajar yang menggunakan teknologi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Setiawan, dkk. 2022).

Pembelajaran IPS sangat erat kaitannya dengan berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari pengelolaan kesejahteraan dan manajemen, penggunaan sumber daya dan upaya manusia untuk memenuhi kebutuhannya, seperti kebutuhan material. Dengan

mempelajari IPS, akan memperoleh pengetahuan tentang mempelajari, mengamati, meneliti, menganalisis dan meneliti kehidupan manusia. Kebutuhan manusia dalam konteks sosial yang luas, memerlukan batasan-batasan yang sesuai dengan kemampuan dan tingkatan peserta didik menurut Wahab (dalam Safitri, 2022). Pekerjaan adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan dasarnya. Jika seseorang memiliki pekerjaan, kebutuhan dasarnya terpenuhi. Kondisi geografis terutama kondisi fisik sangat mempengaruhi aktivitas masyarakat di suatu wilayah. Kondisi iklim, topografi, jenis tanah, jenis dan kualitas air merupakan kondisi fisik geografis yang dapat mempengaruhi aktivitas manusia. Jenis pekerjaan bervariasi menurut wilayah tempat tinggal, khususnya di dataran tinggi, dataran rendah, dan pesisir. Di dataran tinggi, jenis pekerjaan yang dilakukan masyarakat adalah petani, penggembala, pedagang, dan buruh tani (seperti teh, kopi, dan cengkeh). Selain itu, penduduk dataran ditempati oleh petani, peternak, dan pedagang. Penduduk pesisir bekerja sebagai nelayan, pekerja garam, dan pengrajin. (Ardiani, V. S., & Zuhdi, U. 2017).

Pada faktanya urgensi pembelajaran IPS tersebut tidak sesuai dengan kondisi yang ada pada peserta didik saat ini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Girimekar 1 diketahui masih menggunakan kurikulum 2013, oleh karena itu implementasi kurikulum 2013 harus didukung dengan berbagai perangkat pembelajaran yang secara aktif mengembangkan peserta didik menurut (Nasution, dkk. 2020), kemudian dikarenakan kurangnya LKPD untuk mempelajari mata pelajaran IPS, peserta didik belum sepenuhnya dapat membedakan antara pekerjaan yang dapat menghasilkan barang dan pekerjaan yang dapat menghasilkan jasa. Selain itu, para peserta didik tidak memahami kemungkinan mata pencaharian seperti apa yang tersedia bagi penduduk setempat tergantung pada kondisi alam. Banyak peserta didik belum dapat membedakan antara pekerjaan dataran tinggi, dataran rendah dan pesisir. Menurut (Hidapenta, dkk. 2022) Pembelajaran IPS tidak lagi akan monoton karena peserta didik akan lebih aktif untuk mengamati

gambar yang dilihatnya yang mampu mengembangkan imajinasinya untuk memahami lebih dalam mengenai materi yang dipelajarinya. Peran E-LKPD akan membantu peserta didik mengenal jenis-jenis pekerjaan diantaranya peserta didik mampu mengamati langsung gambar jenis pekerjaan, menyebutkan jenis-jenis pekerjaan serta membedakan macam-macam pekerjaan juga mampu menceritakan secara verbal pekerjaan yang disukainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, perkembangan tersebut telah mengubah dunia pendidikan: metode pembelajaran, media pembelajaran dan proses pembelajaran. Salah satunya E-LKPD merupakan bentuk kemajuan perkembangan teknologi dan informasi di dunia pendidikan. E-LKPD dengan teknologi lebih efisien karena peserta didik lebih nyaman berhadapan dengan dunia digital (Prastika & Masniladevi, 2021). Navarre (Prastika & Masniladevi, 2021) menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dapat membantu menyesuaikan pengalaman belajar yang menangani berbagai tingkat keterampilan, gaya belajar, dan kebutuhan emosional atau sosial peserta didik .

Berdasarkan kebutuhan psikologi perkembangan anak, peserta didik harus dilibatkan dalam ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik khususnya pada peserta didik kelas IV sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan operasional konkrit. Hal ini sesuai dengan teori Jean Piaget bahwa anak usia 7-12 tahun masih berada di tahap perkembangan operasional konkrit (Desmita, 2015). Namun pada kenyataannya, pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut masih didasarkan pada sistem pembelajaran tradisional yang sederhana. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirasakan peserta didik kurang bermakna. Misalnya pada saat mengajarkan materi jenis-jenis pekerjaan, menurut hasil pengamatan ternyata hanya menggunakan metode ceramah (teachers centered) dan guru hanya menjelaskan materi sesuai dengan buku paket dan menggunakan kertas LKPD untuk menunjang pembelajaran, karena kekurangan fasilitas teknologi membuat peserta

didik merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mempelajari materi IPS.

Berdasarkan dari pemaparan permasalahan di atas antara lain menyediakan informasi faktual dan menyajikannya secara inovatif untuk membuat peserta didik senang, mudah mencerna makna tujuan pembelajaran, dan secara mandiri mendukung kegiatan pembelajaran di rumah, peneliti berencana mengembangkan LKPD digital atau Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Interaktif (E-LKPD) dengan menggunakan website Wizer.me. Menurut Kopniak (Kumalasari & Julianto, 2021) Wizer.me adalah situs web lembar kerja peserta didik gratis yang membutuhkan internet untuk membuat atau menggunakan lembar kerja multimedia interaktif yang mudah digunakan dan memiliki sistem penilaian otomatis. Wizer.me adalah situs web berfitur lengkap untuk membuat tugas online. Wizer.me memberdayakan kreativitas guru dalam membuat lembar kerja elektronik dengan berbagai jenis pertanyaan terbuka, pilihan ganda, mencocokkan, pencarian kata, menggambar, mengisi bagian yang rumpang, dan mengisi tabel.

Beberapa metode yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dalam membuat E-LKPD berbasis website wizer.me salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Okta Dwi Kumalasari dan Julianto tahun 2021 dalam skripsinya dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Ilmu Pengetahuan Alam Berbantu Website Wizer.me Materi Energi Alternatif Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menghasilkan LKPD IPA menggunakan website Wizer.me dengan kriteria layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran. jenis penelitian R&D yang digunakan peneliti dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Yang membedakan penelitian saya dengan penelitian sebelumnya yaitu ditinjau dari segi lokasi studi yang dimana tentu saja memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik mengembangkan E-LKPD dengan menggunakan website

wizer.me pada pembelajaran IPS materi berbagai jenis pekerjaan kelas IV sekolah dasar dengan model *desain and development*. Hal ini dikarenakan E-LKPD Interaktif dengan menggunakan website wizer.me melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, memberikan proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan mandiri serta memungkinkan mereka untuk membuat dan memecahkan masalah yang relevan. Urgensi E-LKPD berbasis website ini memberikan stimulus dan motivasi kepada peserta didik, bahwa digital tidak hanya digunakan untuk komunikasi dan permainan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai perangkat pembelajaran. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer.Me Pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.me pada pembelajaran IPS materi berbagai jenis pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar ?
2. Bagaimana uji kelayakan penggunaan produk E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.me pada pembelajaran IPS materi berbagai jenis pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar ?
3. Bagaimana respon dari peserta didik dan guru terhadap penggunaan produk E-LKPD Interaktif Berbasis Website Wizer.me pada pembelajaran IPS materi berbagai jenis pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan di dalam penelitian yaitu:

1. Untuk menghasilkan pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis website Wizer.me pada pembelajaran IPS materi berbagai jenis pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar .

Sally Alya Febriyani, 2023

PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE WIZER.ME PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI BERBAGAI JENIS PEKERJAAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Untuk memvalidasi uji kelayakan penggunaan produk E-LKPD Interaktif berbasis website Wizer.me pada pembelajaran IPS materi berbagai jenis pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengsplorasi respon dari peserta didik dan guru terhadap penggunaan produk E-LKPD Interaktif berbasis website Wizer.me pada pembelajaran IPS materi berbagai jenis pekerjaan untuk kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini, yaitu:

1.) Manfaat Teoritis

Hal ini diharapkan dapat menambah pemahaman keilmuan dan juga dapat mengembangkan pola pikir untuk pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi Wizer.me.

2.) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Untuk peserta didik tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan cara yang berbeda bagi peserta didik untuk belajar IPS sehingga mereka dapat melakukannya kapanpun dan dimanapun mereka inginkan.

b. Bagi Guru

Penulis berharap penelitian ini dapat membantu para guru untuk lebih memahami dan memanfaatkan salah satu E-LKPD.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat sangat membantu dalam pembuatan LKPD untuk pembelajaran IPS.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini menjadi pedoman bagi penulis untuk menulis skripsi yang lebih bertujuan, maka penulis menyusun struktur organisasi skripsi yang meliputi urutan dari bab pertama hingga bab terakhir sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan memuat tentang latar belakang penelitian, permasalahan, tujuan penelitian, keunggulan penelitian dan struktur

Sally Alya Febriyani, 2023

PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE WIZER.ME PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI BERBAGAI JENIS PEKERJAAN KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, memuat teori-teori yang dijadikan landasan penyusunan skripsi.

BAB III Metode penelitian meliputi lokasi dan kelompok sasaran atau sampel penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan berisi tentang temuan-temuan setelah dilakukan penelitian yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi tentang penafsiran peneliti dan makna dari hasil analisis hasil penelitian.