

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses terjadinya komunikasi dua arah yaitu mengajar yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik dan belajar oleh peserta didik. Dalam dunia pendidikan dikenal dua jenis proses pembelajaran yang mana dikenal dengan pembelajaran langsung dan pembelajaran tidak langsung atau ppj.

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang diterapkan selama pandemi tentu berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik. Selain peserta didik yang sudah mulai jenuh dalam mengikuti pembelajaran daring, pendidik juga kewalahan dalam membagikan dan merekap tugas-tugas peserta didik karena pembelajaran hanya dilaksanakan melalui grup *Whatsapps*. Pendidik harus memfoto buku yang berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik. Dalam hal untuk mendapatkan hasil kerja peserta didik dengan cara pendidik harus mengumpulkan tugas dari grup *Whatsapp* dan dari chat pribadi. Hal ini mengakibatkan ada saja tugas siswa yang tidak terpantau. dalam prosesnya pendidik hanya menggunakan buku tematik yang disediakan oleh pemerintah saja, sehingga menimbulkan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut dapat dilihat pada materi pecahan terutama pada mata pelajaran Matematika pada soal evaluasinya sudah mulai kompleks hendaknya menggunakan media pembelajaran yang dapat mendorong

kemampuan berfikir kritis bagi peserta didik agar pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar peserta didik sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Menurut lestari (2020:5), motivasi merupakan usaha atau daya yang disadari dalam mendorong keinginan seseorang dalam melakukan suatu hal demi tercapainya tujuan tertentu. Belajar tanpa adanya motivasi akan terasa sulit dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, maka dalam menumbuhkan motivasi belajar diperlukan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang menarik hendaknya dapat meningkatkan motivasi belajar, tujuan penggunaan media adalah untuk memotivasi peserta didik. Selain itu, media ialah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guru mencapai tujuan pengajaran. Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya yang ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Oleh karena itu, guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan. Selain itu,

penggunaan media juga bertujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga mencapai tujuan yang ingin diperoleh dari proses belajar yang telah dilakukan (Lathifah dkk., 2021:26).

Terdapat banyak macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai sumber belajar, salah satunya adalah LKPD. LKPD menurut Sumiati dalam Rofiah (2014: 257) merupakan panduan bagi peserta didik untuk mengerjakan pekerjaan tertentu yang dapat meningkatkan dan memperkuat hasil belajar. LKPD ini dikombinasikan dengan media elektronik yang sering disebut *electronic* LKPD (E-LKPD).

Bedasarkan hasil observasi di SDN 03 Alai Timur Padang yang mana sekolah tersebut telah melakukan pembelajaran daring dan hasilnya belum terlihat efektif, karna hal itu membuat peserta didik kurang memahami khususnya pembelajaran matematika pada materi pecahan sehingga orang tua harus bekerja sama dengan pendidik dalam proses pembelajaran daring maupun luring seperti kondisi saat ini. Melihat adanya kemajuan teknologi yang canggih pada saat ini ada beberapa alat komunikasi yang relevan dan telah dipakai oleh sekolah untuk mendukung proses pembelajaran secara daring yaitu berupa *WhatsApp*, dan LKPD.

Selain itu, di sekolah tempat melakukan observasi belum mempunyai E-LKPD yang dirancang khusus untuk peserta didik. Biasanya pendidik hanya memfoto Copy lembar kerja yang ada pada buku paket

yang terdapat pada buku peserta didik, kemudian lembar kerja tersebut akan dikerjakan oleh peserta didik.

Dilihat pada pembelajaran matematika yaitu pada materi konsep pecahan di kelas II, terdapat hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan yang dapat dilihat dari hasil latihan, hasil pekerjaan rumah, dan hasil ulangan peserta didik. Penyebabnya, peserta didik kesulitan dalam memahami konsep pecahan, karena peserta didik kurang mengerti terhadap materi pecahan tersebut, dan kurangnya pemahaman peserta didik serta kurangnya keaktifan peserta didik terhadap materi yang dipelajari yaitu materi pecahan. Jika hal tersebut tidak mendapatkan upaya perbaikan dalam pembelajaran maka akan berakibat pada pemahaman dan penguasaan materi berikutnya karena dalam pembelajaran matematika dikenal adanya dalil konektivitas yang dikemukakan oleh Bruner yang menyebabkan bahwa setiap konsep dalam matematika berhubungan dengan konsep-konsep yang lain. Dengan memahami hubungan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dari matematika, pemahaman siswa terhadap struktur dan isi matematika menjadi lebih utuh. (Nyimas Aisyah dkk, 2017:11-12)

Salah satu solusi dari permasalahan di atas yaitu peserta didik membutuhkan bahan ajar supaya proses kegiatan belajar mengajar dapat mengoptimalkan dan mengemas sebaik mungkin yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik di sekolah dasar supaya menghasilkan proses belajar mengajar yang menyenangkan dalam

memanfaatkan bahan ajar yang menarik serta kreatif sehingga proses pencapaian indikator hasil belajar tidak rendah yang mencegah terjadinya kebosanan dalam proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. dengan menggunakan LKPD berbasis *liveworksheet*, di mana *liveworksheet* merupakan suatu alat bantu yang bisa membuat cara belajar peserta didik lebih menarik dan termotivasi untuk belajar karena dengan *liveworksheet* ini peserta didik dapat mengisi jawaban di E-LKPD dengan materi yang lengkap dan dapat melihat sendiri hasil belajarnya diaplikasi *liveworksheet*.

Aplikasi *liveworksheet* adalah sebuah aplikasi yang disediakan gratis oleh mesin pencari google. Aplikasi ini memungkinkan pendidik mengubah lembar kerja tradisional yang dapat dicetak (*Dokumen, pdf, jpg*, atau PNG) menjadi latihan *online* interaktif sekaligus otomatis mengoreksi. Peserta didik dapat mengerjakan lembar kerja secara *online* dan mengirimkan jawaban mereka kepada pendidik juga secara *online*. Kelebihan aplikasi ini baik untuk peserta didik karena interaktif dan memotivasi, untuk pendidik aplikasi ini menghemat waktu dan untuk menghemat kertas. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan E-LKPD Pada Materi Menenal Pecahan Menggunakan *Liveworksheet* di Kelas II Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Permasalahan pengumpulan tugas dikalangan peserta didik.
2. Pendidik kewalahan dalam membagikan tugas dan merekap tugas-tugas.
3. Kurangnya interaksi antar pendidik dan peserta didik yang mengakibatkan motivasi belajar yang rendah dalam proses pembelajaran.
4. Keterbatasan bahan ajar elektronik yang tersedia di sekolah.
5. Belum tersedianya E-LKPD di SDN 03 Alai Timur Padang yang dirancang khusus untuk peserta didik.
6. Peserta didik sulit di dalam memahami konsep, terutama pada konsep materi pecahan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berbentuk E-LKPD dan variasi soal.
2. Bahan ajar E-LKPD yang dikembangkan fokus pada pembelajaran matematika, materi mengenai pecahan berupa soal yang bervariasi.
3. Penelitian ini dilakukan pada kelas II Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan maka dirumuskan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apakah E-LKPD interaktif menggunakan *liveworksheet* pada peserta didik kelas II SD sudah valid ?
2. Apakah E-LKPD interaktif menggunakan *Liveworksheet* pada peserta didik kelas II SD sudah Praktis ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan E-LKPD interaktif menggunakan *Liveworksheet* pada peserta didik kelas II SD yang valid.
2. Untuk menghasilkan E-LKPD interaktif menggunakan *Liveworksheet* pada peserta didik kelas II SD yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
 - a. Membantu mewujudkan semangat, keaktifan, dan memotivasi agar peserta didik lebih mudah memahami soal evaluasi.
 - b. Melatih peserta didik agar terbiasa dengan soal-soal latihan.

- c. Sebagai alat bantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi ketrampilan menggunakan E-LKPD.
2. Bagi pendidik
 - a. Sebagai acuan/pedoman dalam menerapkan E-LKPD menggunakan *liveworksheet*.
 - b. Mempermudah pendidik dalam mengimplementasikan soal pembelajaran.
3. Bagi sekolah
 - a. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah bahan ajar online berupa E-LKPD menggunakan *liveworksheet* yang dapat digunakan di Sekolah Dasar.
 - b. Diharapkan bisa menjadi salah satu masukan untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat tercapainya keunggulan kompetitif serta meningkatnya mutu proses pembelajaran.
4. Bagi penulis
 - a. Sebagai salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar, dapat menambah wawasan bagi penulis tentang bagaimana mengajarkan pembelajaran dengan menggunakan *liveworksheet*, dan sebagai salah satu syarat menyelesaikan program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Bung Hatta.
5. Bagi peneliti lain

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya dan dapat memberikan pengetahuan mengenai landasan teoritis serta pengalaman empiris tentang penerapan E-LKPD.

G. Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah E-LKPD menggunakan *liveworksheet* pada pembelajaran matematika, materi pecahan dengan spesifikasi sebagai berikut:

Konten (isi)

1. E-LKPD memuat soal evaluasi matematika pada konsep pecahan untuk peserta didik di sekolah dasar
2. Memudahkan pendidik dalam menilai hasil evaluasi peserta didik.
3. Di dalam E-LKPD terdapat:
 - a. E-LKPD menggunakan *Liveworksheet* berbentuk *link* sehingga penggunaannya dapat diakses melalui computer dan *handphone*.
 - b. Jenis E-LKPD yang dibuat menggunakan *Liveworksheet* berupa *ling* yang memuat:
 - 1) Teks
 - 2) Gambar
 - 3) Soal evaluasi
4. Di dalam E-LKPD ini memuat isi yang dilengkapi dengan hasil dari nilai evaluasi peserta didik.

