

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan dengan harapan seorang dapat memiliki pemahaman terhadap sesuatu hal untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan perbaikan sikap. Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting didalam hidup manusia, dikarenakan pendidikan merupakan sektor yang berkontribusi untuk mengembangkan kecerdasan manusia dan potensi diri yang dimiliki guna mendukung keberlangsungan hidup yang dijalani. Hal ini sejalan dengan Sujana (2019) bahwa pendidikan adalah bagian dari kehidupan yang dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan di dalamnya. Dimana fungsi pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan serta fungsi pendidikan Indonesia menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan dari pendidikan adalah membentuk seorang manusia yang berpikir kreatif, kritis dan inovatif . Kemampuan berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan merumuskan sebuah masalah yang mencakup dalam menentukan intinya, menemukan kesamaan dan juga perbedaan, menggali informasi yang relevan, serta menarik sebuah kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan (Yunita et al., 2018).

Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilatih, salah satunya dengan cara memberikan sebuah permasalahan didalam pembelajaran yang berkaitan

dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual). Pembelajaran yang dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil studi pendahuluan yang sudah penulis lakukan di SMA Negeri 5 Kota Jambi. Bahwa rata-rata peserta didik menganggap kimia itu susah, makanya guru harus berusaha supaya kimia bisa diminati, caranya dengan dibawa kedalam kehidupan sehari-hari. Karena kehidupan kita tidak terlepas dari peristiwa kimia, jika dibawakan kesana peserta didik akan lebih tertarik.

Kimia merupakan salah satu cabang dari ilmu pengetahuan alam (IPA) yang terdapat dalam mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu materi kimia yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik adalah materi asam basa, karena didalamnya menyajikan sebuah materi yang kompleks. Asam basa termasuk materi penting larutan, dalam materi ini terdapat konsep materi yang memerlukan pengamatan peserta didik dalam mengamati gejala-gejala, mengolongkan, membuat dugaan, menjelaskan dan menarik kesimpulan. Karena materi ini berkaitan dengan penggolongan asam basa, penentuan pH. Asam basa juga berkaitan erat dengan contoh di kehidupan sehari-hari (kontekstual) sehingga diharapkan peserta didik mampu mengamati, mengolongkan, menganalisis dan menarik kesimpulan dengan baik. Oleh karena itu, materi ini cocok sebagai salah satu cara untuk melihat dan mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penggunaan teknologi membawa tantangan baru dunia pendidikan, untuk itu keterampilan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi sangat penting dilakukan. Sehingga seiring perkembangan zaman, model pembelajaran perlu dimodifikasi untuk beradaptasi dengan era digitalisasi abad 21 yaitu pemanfaatan

teknologi (Ihsan et al., 2019). Maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran kontekstual yang memuat materi dan kolom aktivitas peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran, yang bertujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media pembelajaran berupa materi dan kolom aktivitas yang akan peneliti buat adalah *e-LKPD* interaktif. *e-LKPD* interaktif menjadi salah satu solusi media pembelajaran elektronik karena dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri.

e-LKPD interaktif adalah lembar kerja peserta didik yang dikerjakan secara digital dan salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran *e-LKPD* interaktif adalah Flip PDF Professional. Perangkat lunak flip PDF professional merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengkonversi PDF publikasi halaman flipping digital yang memungkinkan kita untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dengan beberapa fitur yang mendukung. Dari segi tampilan, flip PDF professional ini seperti tampilan e-book yang dapat dibolak-balik saat membacanya. Flip PDF professional memungkinkan setiap orang untuk berkreasi dengan efek interaktif seperti menambahkan multimedia berupa video, animasi, gambar, hyperlink, youtube, dan lain sebagainya sehingga setiap orang bisa membuat buku yang bagus dan mudah dibaca (Khairinal et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *e-LKPD* Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA pada Materi Asam Basa”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan *e*-LKPD interaktif berbasis pendekatan kontekstual berorientasi kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi asam basa?
2. Bagaimana kelayakan konseptual dan prosedural *e*-LKPD interaktif berbasis pendekatan kontekstual berorientasi kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA pada materi asam basa?
3. Bagaimana penilaian guru terhadap kelayakan prosedural *e*-LKPD interaktif berbasis pendekatan kontekstual berorientasi kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi asam basa yang dikembangkan?
4. Apakah produk pengembangan *e*-LKPD interaktif berbasis pendekatan kontekstual berorientasi kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi asam basa dapat digunakan untuk semua tingkatan kemampuan peserta didik?
5. Bagaimana respon peserta didik terhadap prosedural *e*-LKPD interaktif berbasis pendekatan kontekstual berorientasi kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi asam basa yang dikembangkan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terpusat dan terarah, maka peneliti memberi batasan permasalahan. Adapun batasan masalah yang akan dibahas yaitu pada fase pelaksanaan pengembangan, uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan *e-LKPD* interaktif berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA pada materi asam basa.
2. Untuk mengetahui kelayakan konseptual dan procedural *e-LKPD* interaktif berbasis pendekatan kontekstual berorientasi kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA pada materi asam basa.
3. Untuk mengetahui penilaian guru terhadap *e-LKPD* interaktif berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA pada materi asam basa.
4. Untuk mengetahui produk pengembangan *e-LKPD* interaktif berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA pada materi asam basa dapat digunakan untuk semua tingkatan kemampuan peserta didik.
5. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pengembangan *e-LKPD* interaktif berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik SMA pada materi asam basa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual yaitu :

1. Manfaat teoritis

- a) Dapat dijadikan sumber informasi ilmiah bagi pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (*e-LKPD*).
- b) Dapat dijadikan referensi untuk pertimbangan dan peningkatan pada penelitian berikutnya terkait lembar kerja peserta didik elektronik (*e-LKPD*).

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk mengimplementasikan daya berpikir terhadap sarana pembelajaran yang telah didapat untuk meningkatkan kemampuan dibidang penelitian kependidikan dan menambah kemampuan tentang pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (*e-LKPD*) sekaligus menambah wawasan penulis untuk pengembangan teknologi.

b. Bagi peserta didik

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman belajar peserta didik yang lebih menyenangkan dengan menggunakan *e-LKPD* untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

c. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh guru untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik elektronik (*e-LKPD*) sebagai teknologi alternatif yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

1.6 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk *e-LKPD* yang dikembangkan adalah:

1. Materi yang dikembangkan yaitu materi asam basa di kelas XI SMA.
2. Media pembelajaran *e-LKPD* materi asam basa berbasis pendekatan kontekstual dikembangkan menggunakan Flip pdf professional.
3. Media pembelajaran *e-LKPD* yang dikembangkan memuat materi dengan tampilan berupa teks, gambar, dan video.
4. Media pembelajaran *e-LKPD* materi asam basa berbasis pendekatan kontekstual berisikan halaman awal, petunjuk penggunaan *e-LKPD*, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, peta konsep, kegiatan belajar yang dapat dilakukan oleh peserta didik dan quiz interaktif.
5. Media pembelajaran *e-LKPD* yang dikembangkan dibuat dengan Flip pdf professional, dengan bantuan Microsoft Word dalam pembuatannya. Setelah isi dari setiap halaman *e-LKPD* dibuat dalam Microsoft Word, lalu dikonversi menjadi PDF dan mengunggahnya dalam flip pdf professional untuk disempurnakan menjadi *e-LKPD*. Hasil *e-LKPD* akan seperti tampilan e-book yang dapat dibolak-balik saat membacanya.
6. Media pembelajaran *e-LKPD* yang dikembangkan dibuat dengan Flip pdf professional, dengan bantuan beberapa aplikasi, web, dll. Seperti : Microsoft Word, YouTube, Liveworksheets, e-book dan buku paket yang digunakan peserta didik di sekolah.
7. Produk yang dihasilkan dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik, kapanpun dan dimanapun, karena produk dapat dengan mudah diakses menggunakan smartphone oleh peserta didik.

1.7 Definisi Istilah

Agar terhidar dari kesalahpahaman istilah, maka diberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah tahapan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk.
2. LKPD elektronik (*e-LKPD*) adalah lembaran yang berisikan panduan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi, merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran supaya dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang mengaitkan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi tersebut.
5. Flip pdf profesional adalah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media presentasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan Flip pdf profesional kita dapat mengubah sebuah e-book menjadi sebuah buku digital yang full multimedia, didalamnya dapat disisipkan mulai dari teks, suara, animasi bahkan video, dan tampilannya nantinya bisa seperti sebuah buku.