

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan dasar berbahasa. Sebagaimana dijelaskan oleh Indriyani (2021), pembelajaran pada tingkat ini berfokus pada pelatihan empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, untuk meningkatkan literasi peserta didik. Di antara semua keterampilan tersebut, keterampilan membaca dan memahami bacaan merupakan yang paling penting karena menjadi fondasi yang sangat dibutuhkan tidak hanya dalam konteks pendidikan, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ardiyanto dkk (2021), membaca adalah sebuah proses mengubah simbol, tanda, atau lambang tulisan menjadi suatu makna yang dapat dipahami oleh pembaca. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk menangkap informasi dan memahami maksud dari bacaan tersebut. Oleh karena itu, kemampuan membaca peserta didik perlu terus ditingkatkan agar pemahaman mereka terhadap isi teks juga semakin baik dan mendalam.

Suyatno (2022) menjelaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan terkait dengan kehidupan sehari-hari dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami pelajaran. Oleh karena itu, cara mengajar yang baik tidak hanya membantu peserta didik menguasai bahasa dengan lebih baik, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis tentang lingkungan sekitar.

Menurut Sutisna dan Wahyuni (2020) *E-LKPD* berhasil mendorong semangat belajar peserta didik melalui pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan

partisipatif. Penerapan *E-LKPD* bukan hanya membantu peserta didik lebih memahami materi pelajaran, tetapi juga melengkapi mereka dengan kompetensi yang dibutuhkan di era digital. Penerapan *E-LKPD* mendorong partisipasi aktif peserta didik serta menambah tingkat kemampuannya dalam berpikir kritis guna menuntaskan masalah. Penggunaan teknologi yang konsisten dalam kegiatan belajar akan semakin meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir analitis.

Model pembelajaran yang menggunakan permasalahan konkret sebagai sarana belajar dikenal sebagai pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Silver (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran ini membantu mengasah kemampuan berpikir analitis dan kapasitas peserta didik dalam menyelesaikan masalah melalui kerja sama kelompok. Menurut penelitian Barrows (2020), *Problem Based Learning* meningkatkan semangat dan partisipasi peserta didik karena mendorong peserta didik guna berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan kata lain, model ini tidak sekedar mendukung pemahaman materi yang lebih menyeluruh, tetapi juga menyiapkan peserta didik menghadapi persoalan kompleks di dunia nyata sambil mengembangkan kemampuan berpikir analitis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD N 56/1 Desa Aro pada tanggal 4-7 Desember 2024 dengan Ibu Ulya, S. Pd selaku guru kelas 4, terungkap bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia antara lain buku teks, video pembelajaran, dan lembar aktivitas peserta didik. Namun, guru kelas 4 mengakui bahwa mereka belum pernah

menggunakan lembar kerja peserta didik dalam bentuk digital, sehingga hal ini menjadi kendala dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

Dampak yang dialami peserta didik kelas 4 adalah menurunnya semangat belajar serta kemampuan dalam menyelesaikan lembar kerja, padahal pembelajaran era modern seharusnya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Sejalan dengan pendapat Sukmawati & Ghofur (2023), LKPD perlu dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman guna mendukung literasi digital peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru telah memanfaatkan beberapa bahan ajar, seperti buku teks, video edukatif, dan lembar aktivitas yang disediakan sekolah. Namun, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk melatih kemampuan memahami dan menyimak isi bacaan, penggunaan lembar kerja tersebut masih belum disesuaikan dengan permasalahan nyata yang dihadapi peserta didik dan tingkat kemampuan mereka.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan wali kelas 4 SD N 56/1 Desa Aro, teridentifikasi masalah bahwa penggunaan bahan ajar yang kurang menarik menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan hasil pengerjaan tugas peserta didik tidak optimal. Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan memahami penjelasan guru serta pemahaman konsep pembelajaran Bahasa Indonesia yang rendah. Sebagian besar peserta didik tidak memusatkan perhatian dan tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik, sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 4, ditemukan masalah bahwa peserta didik tidak mengerjakan lembar kerja dari guru dengan sungguh-sungguh. Hasil

wawancara dengan peserta didik mengungkapkan bahwa lembar aktivitas yang diberikan cenderung monoton dan kurang inovatif, sehingga menurunkan antusiasme mereka dalam menyelesaikan tugas. Sebaliknya, peserta didik menunjukkan respons yang lebih antusias ketika diperlihatkan contoh lembar kerja elektronik yang inovatif, yang mengindikasikan kebutuhan mendesak akan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi, teridentifikasi bahwa meskipun peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), E-LKPD belum dimanfaatkan sebagai solusi. Permasalahan utama terletak pada pola pembelajaran yang stagnan dan tidak lagi mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Akibatnya, keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru terus mengalami penurunan, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memerlukan pemahaman mendalam.

Pemahaman dan pemecahan masalah merupakan kemampuan kritis yang diperlukan dalam pembelajaran Teks Narasi untuk menganalisis isi teks secara mendalam. Jika kemampuan tersebut tidak dikembangkan, proses pembelajaran akan menjadi lebih sulit. Oleh karena itu, diperlukan lembar kerja yang inovatif guna meningkatkan keterampilan memahami dan memecahkan masalah, salah satunya melalui integrasi teknologi berupa *E-LKPD* (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) yang dirancang secara kreatif dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang didapatkan selama melakukan observasi, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Topik Teks Narasi Kelas 4 Sekolah Dasar**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang ini, rumusan masalah di penelitian ini yakni:

1. Bagaimana proses pengembangan *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik Teks Narasi kelas 4 sekolah dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik Teks Narasi kelas 4 sekolah dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan dari *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik Teks Narasi kelas 4 sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan selaku berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik Teks Narasi kelas 4 Sekolah Dasar.
2. Mengetahui tingkat validitas dari *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik Teks Narasi kelas 4 Sekolah Dasar.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan dari *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia topik Teks Narasi kelas 4 Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. *E-LKPD* ini didesain untuk menyediakan materi dan latihan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik serta mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis lewat model *Problem Based Learning*.
2. *E-LKPD* memberikan kemampuan dan meningkatkan pemahaman berpikir logis dan kritis, pengerjaan yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.
3. Penelitian ini mengembangkan produk *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dengan *website Liveworksheet*. Bahan ajar ini berfokus pada materi Teks Narasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang ditujukan untuk peserta didik kelas 4 SD.
4. Penelitian ini menghasilkan produk yang berbentuk elektronik yang memberikan pengerjaannya memecahkan masalah untuk meningkatkan kemampuan dan semangat peserta didik dalam menyelesaikan lembar kerja.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. *E-LKPD* ini bermanfaat untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Teks Narasi dan juga meningkatkan kemampuan penalaran logis.
2. Pengembangan ini dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kapasitas dan pemahaman mereka dalam merancang Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik berbasis *Problem Based Learning*, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif.
3. Bagi peneliti, pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik berbasis *Problem Based Learning* mampu memperluas pengetahuan,

menambah wawasan, dan mengembangkan kreativitas dalam menciptakan bahan ajar digital.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan dengan pertimbangan bahwa penggunaannya dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi dan memudahkan penyelesaian soal melalui format digital yang bisa dipergunakan setiap saat. Pengembangan bahan ajar ini juga bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan pengalaman guru dalam menggabungkan teknologi ke dalam aktivitas pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa batasan, yaitu:

1. *E-LKPD* berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan menitikberatkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi Teks Narasi, dengan uji coba terbatas yang dilakukan di SDN 56/1 Desa Aro.
2. Penelitian hanya dilaksanakan di SDN 56/1 Desa Aro dan sangat tergantung pada ketersediaan infrastruktur seperti listrik dan koneksi internet.
3. Produk ini dikembangkan dengan penekanan pada pengerjaan soal-soal yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan (*Development*)

Penelitian pengembangan ialah metode yang berarah guna menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk, baik berwujud inovasi maupun karya murni. Kegiatan pengembangan dilaksanakan untuk memproduksi produk yang efektif dalam bentuk bahan terbuka atau media pembelajaran.

2. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (*E-LKPD*)

E-LKPD adalah sarana pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengerjakan materi. *E-LKPD* dapat diakses melalui perangkat elektronik dengan koneksi internet, sehingga memberikan keleluasaan untuk memungkinkan peserta didik melakukan pembelajaran di berbagai tempat dan waktu sesuai dengan kebutuhan individual mereka.

3. *Problem Based Learning (PBL)*

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah strategi pembelajaran yang mempergunakan permasalahan nyata selaku konteks untuk mengembangkan keterampilan dan kolaborasi antar peserta didik. Pendekatan ini memiliki beberapa langkah yang mencakup identifikasi masalah, analisis masalah, perumusan hipotesis, pengumpulan data, dan pencarian solusi untuk mengatasi masalah.