

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif menumbuhkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan konsep keagamaan, kemandirian, pengenalan diri atau kepribadian, moralitas dan kemampuan yang diperlakukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses belajar mengajar adalah suatu komponen penting untuk menentukan kualitas SDM dan kemajuan negara. Dalam proses belajar mengajar memungkinkan untuk menciptakan ide-ide yang inovatif dan berkembang dari masa ke masa. Proses pendidikan ini melibatkan serangkaian tindakan dari guru dan siswa, yang menciptakan hubungan saling mempengaruhi dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. (Sanjani, 2020). Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan mengembangkan kurikulum. Sehingga dalam proses belajar dapat menciptakan pengetahuan dan keterampilan untuk berpikiran secara kritis yang dapat menumbuhkan kualitas dalam pembelajaran. Sebagai pendidik, guru harus bisa membantu siswa untuk mendalami dan menguasai materi pembelajaran. Menurut Jainiyah et. al., (2023) guru sebagai Fasilitator yaitu guru hendaknya mampu mengusahakan sumber belajar yang kiranya berguna serta dapat menunjang pencapaian tujuan dan proses belajar mengajar, baik yang

berupa narasumber, buku teks, majalah ataupun surat kabar. Oleh karena itu guru diharapkan dapat mendorong minat siswa untuk belajar dengan berbagai cara. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam memotivasi siswa. Tanpa keterlibatan guru dalam memberikan motivasi, siswa mungkin akan kurang kreatif dan tidak terdorong untuk berperilaku aktif. Oleh karena itu, pengaruh guru terhadap motivasi belajar siswa sangat besar, dengan tujuan utama untuk mencapai prestasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Jainiyah et. al., 2023).

Di Indonesia dalam proses belajar mengajar mempunyai perangkat pembelajaran diantaranya seperti RPP, media pembelajaran, bahan ajar, LKPD, dan soal evaluasi. Pembelajaran membutuhkan komponen yang saling berhubungan. Menurut Suharningsih & Harmanto dalam Rahmawati & Wulandari, (2020), komponen tersebut meliputi TP, bahan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, guru dan pendidik, peserta didik, penilaian, dan evaluasi. Dengan demikian, bahan pembelajaran adalah komponen yang mendukung proses pembelajaran yang harus sesuai dengan program kurikulum.

Alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran di kelas dapat membantu meningkatkan prestasi serta potensi yang dimiliki oleh siswa. Keberhasilan dalam mengembangkan kreativitas dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pemanfaatan sumber belajar, seperti media dan bahan ajar. Pendidik perlu mendukung siswa dalam kegiatan belajar agar mereka memperoleh pengalaman belajar yang nyata. Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD) merupakan dokumen yang perlu diselesaikan oleh peserta didik selama kegiatan belajar dikelas. (Selmin et. al., 2022). LKPD memuat panduan pembelajaran yang disusun selaras dengan KD yang ingin dicapai. LKPD termasuk dalam jenis kategori bahan ajar cetak yang menyediakan aktivitas bagi siswa sebagai opsi dalam pembelajaran. Alat ini mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara keduanya, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Pangastuti & Riyadi, 2021). LKPD adalah media pembelajaran cetak yang berisikan informasi dan pertanyaan yang disusun sedemikian agar mempermudah peserta didik dalam menemukan ide kreatif dan dapat mengerjakannya dengan maksimal. Lembar kerja peserta didik berperan sebagai sarana pembelajaran yang dapat membantu guru untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

Di zaman sekarang ini sudah memasuki zaman yang sangat canggih jika dalam suatu kegiatan belajar mengajar tidak berkembang maka akan ketinggalan kualitas yang sangat bervariasi. Untuk menghadapi perkembangan zaman maka sebagai tenaga pendidik harus bisa mengembangkan dalam proses (KBM) atau kegiatan belajar dan mengajar. Tenaga pendidik dapat memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai sumber belajar. LKPD adalah salah satu masalah yang kerap terjadi di kelas. Masih banyak guru saat pembelajaran yang menggunakan LKPD belum interaktif, dan ada yang masih menggunakan metode tradisional yang menyebabkan peserta didik tidak termotivasi

untuk belajar. Dalam penggunaan LKPD yang menarik sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar sebab jenjang operasional tertentu dapat mempertimbangkan usia siswa sekolah dasar. Terbatasnya penggunaan buku pelajaran yang dapat dibawa pulang siswa membuat ketertarikan minat belajar siswa berkurang. Disamping itu, pihak sekolah juga belum menggalakkan pembuatan LKPD yang merupakan buku ajar atau materi ajar siswa untuk memperbaiki dalam ketersediaan buku pelajaran. Pengembangan LKPD harus dilaksanakan di sekolah karena LKPD dapat berperan sebagai petunjuk dan pedoman sehingga dapat mengasah peserta didik untuk terus mengulangi pelajaran yang telah dan akan dipelajarinya didalam kelas.

Alda et. al., (2021) mengatakan bahwa LKPD dapat berperan menjadi elemen yang esensial dalam mendukung kegiatan belajar. yaitu dengan berbagai jenis latihan soal atau pertanyaan yang harus dikerjakan dan dijawab oleh peserta didik. Kemendikbud dalam Hasanah & Sutiah, (2023) menyatakan dengan pemanfaatan teknologi yang tepat sesuai dengan ketentuan Permendikbud No 22 tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dapat meningkatkan efisiensi, inovasi, dan kesesuaian pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

LKPD digital merupakan lembar kerja peserta didik berbentuk elektronik yang menggabungkan ilmu pengetahuan dengan teknologi pada era IPTEK. Ini memungkinkan peserta didik tidak hanya mengetahui cara

menggunakan teknologi tetapi juga mengetahui beberapa manfaatnya untuk membantu mereka belajar. Selain itu, LKPD digital juga memberi peserta didik kemampuan untuk menggunakan *smartphone* atau gawai mereka selama pembelajaran, sehingga mereka dapat mengakses materi serta melihat soal-soal dari mana saja dan tidak hanya sekadar permainan atau berinteraksi di sosial media, serta penyampaian materi dan Latihan soal atau menjawab pertanyaan pada LKPD digital juga akan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan dan menumbuhkan keinginan belajar pada peserta didik.

LKPD digital merupakan penyampaian konten yang disajikan dalam bentuk ilustrasi, audio, dan video (Haqsari dalam Lavtania et. al., 2021). Ini memungkinkan pengoptimalan pemakaian LKPD baik dilihat dari aspek visual yang mendukung penggunaan teknologi ditandai dengan daya tarik estetika dan kualitas Pendidikan. (Hikmah et. al., 2024) menemukan bahwa LKPD digital, yang dapat dioptimalkan untuk penggunaan LKPD cetak, dapat dibuat dan Dirancang oleh pendidik sesuai dengan sasaran pembelajaran.

Wordwall adalah platform daring yang dapat dipakai untuk mengerjakan lembar kerja peserta didik yang ditawarkan oleh google tanpa biaya. *Wordwall* adalah *website* yang dapat digunakan untuk bermain sambil belajar, didalamnya banyak permainan dan kuis menarik untuk membantu mengasah kemampuan peserta didik. Aryani et al dalam (Ningrum et. al., 2024) mengemukakan *Wordwall* merupakan platform

gamifikasi digital berbasis website yang menyediakan berbagai jenis permainan dan kuis edukasional yang diperkaya dengan unsur gambar, suara, animasi, dan gameplay interaktif. yang meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik. Sesuai dengan pendapat Widodo dalam Ningrum et. al., (2024) menyatakan bahwa aplikasi *Wordwall* merupakan bentuk media game yang berbasis kuis yang dapat menjadikan suasana lebih menyenangkan. *Wordwall* adalah media pembelajaran yang dapat dirancang untuk meningkatkan aktivitas belajar (Lubis et. al., 2025)

Peserta didik dapat mengakses dan mengerjakan jika sudah memiliki *link* ataupun *barcode*. *Wordwall* dapat dibuka kapanpun, dimanapun dan dapat dibuka berulang kali. *Wordwall* dapat diakses menggunakan jaringan internet ataupun *wifi*. Peserta didik dapat mengunjungi dan menyelesaikan lembar kerja tersebut secara digital dan mengirimkan jawaban kepada guru secara langsung melalui internet. LKPD digital hanya membutuhkan jaringan yang stabil. Setelah selesai mengerjakan nilai akan langsung muncul dan dapat mengetahui benar dan salah pada pengerjaan. Dengan LKPD digital dapat menghemat kertas dan menghemat waktu sehingga dalam proses pengerjaannya siswa tidak bosan.

Banyak pendapat yang mengemukakan bahwa dengan memanfaatkan media dapat mengubah konsep pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan partisipatif, kolaboratif, dan interaktif. Khususnya pada pembelajaran IPAS lebih ditekankan pada

media yang bervariasi. Dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD, fokus pada keterampilan berpikir kreatif sangatlah relevan. Materi IPAS memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan konsep tentang lingkungan alam, yang diintegrasikan dari pengalaman mereka dalam proses pembelajaran (Panggabean dalam Anggraini & Napitupulu, 2024). Salah satu materi yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kreatif dan kritis dalam pembelajaran IPAS adalah keseimbangan ekosistem.

Penyajian materi ini secara menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Untuk membuat peserta didik berpikir kreatif dan kritis serta bisa memecahkan suatu masalah maka sebagai pendidik harus menerapkan pendekatan yang tepat untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Mengingat keahlian berpikir kritis siswa sangatlah penting untuk dilaksanakan studi literatur yang mengamati, Menyusun dan menganalisis penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu guru dalam proses belajar mengajar. Pendekatan pembelajaran yang dibahas dalam kajian ini adalah pembelajaran inkuiri (*Inquiry Learning*). Dalam pembelajaran inkuiri, siswa tidak memperoleh materi atau konsep pembelajaran secara langsung; melainkan, mereka diharuskan untuk aktif bertanya dan menjawab guna untuk mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis matematis mereka. (Prasetyo & Rosy, 2020). Dalam pendekatan ini, siswa

berperan dalam mencari dan menemukan materi pembelajaran sendiri, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses belajar.

Hasil penelitian lain yang mendukung permasalahan ini yaitu penelitian oleh (Widianti & Sari, 2022) “Pengembangan LKPD Berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif Menggunakan *Maze Chase- Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD” menghasilkan bahwa LKPD berbasis Keterampilan Berpikir Kreatif menggunakan *Game Edukasi Maze Chase-wordwall* yang telah dirancang telah memenuhi syarat yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA bagi peserta didik kelas IV mengenai materi sumber energi alternatif. Hal ini disebabkan oleh kemampuan LKPD tersebut dalam meningkatkan semangat, antusiasme, dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV.

Penelitian juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ningrum et. al., 2024) dengan judul “Pengembangan LKPD Digital Menggunakan *Wordwall* Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia” menghasilkan bahwa Pengembangan LKPD Digital Menggunakan *Wordwall* Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi Di Indonesia dari hasil validasi uji ahli media ajar ini dinyatakan layak untuk digunakan, serta berdasarkan uji coba respon peserta didik yang dilakukan kepada kelas IV sebanyak 30 peserta didik memperoleh rata rata persentase 85% yang artinya produk ini layak digunakan.

Proses belajar di sekolah masih menunjukkan sejumlah perbedaan yang sebenarnya dibutuhkan. Aktivitas pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan pendekatan tradisional, yaitu cukup dengan mendengarkan, menyelesaikan tugas, dan fokus pada buku yang disediakan oleh sekolah. Akibatnya, aktivitas pembelajaran menjadi kurang partisipatif. Pembelajaran yang pasif ini menyebabkan minimnya interaksi antara peserta didik dan pendidik, yang pada akhirnya berdampak besar pada rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 di SDN Pandean 02, Kota Madiun Madiun, peneliti menemukan permasalahan bahwa pendidik jarang menggunakan media pembelajaran, terutama LKPD digital. Meskipun guru pernah membuat LKPD, format yang digunakan masih berbasis kertas, sehingga tidak efisien dalam penggunaan kertas dan waktu. Dan saat menggunakan LKPD kertas peserta didik belum bisa aktif dan belum bisa berpikir kritis karena media yang digunakan masih membosankan untuk peserta didik.

Penggunaan LKPD ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan berpikir kritis pada peserta didik. Pada permasalahan di atas mendapatkan solusi yaitu mengembangkan LKPD digital yang dimana penelitian pengembangan ini memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya. LKPD digital dalam pembelajaran IPAS pada materi

Ekosistem, dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan berpikir kritis, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi. LKPD digital berbasis kuis *Wordwall* yang dikembangkan peneliti itu sangat menarik antusias peserta didik dimana didalam itu siswa lebih bisa aktif dan bisa berpikir kritis yang sesuai dengan model inkuiri karena dengan kuis *Wordwall* itu sangat bervariasi dan interaktif terutama dalam pembelajaran IPAS. LKPD digital berbasis kuis *Wordwall* itu bisa diakses dimanapun dan kapanpun sehingga bersifat yang sangat fleksibilitas. Berdasarkan paparan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Digital Berbasis Kuis *Wordwall* Berbantuan Model *Inkuiri learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana pengembangan LKPD Digital Berbasis Kuis *Wordwall* Berbantuan Model *Inkuiri learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan LKPD Digital Berbasis Kuis *Wordwall* Berbantuan Model *Inkuiri learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektivitas LKPD Digital Berbasis Kuis *Wordwall* Berbantuan Model *Inkuiri learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan LKPD Digital Berbasis Kuis *Wordwall* Berbantuan Model *Inkuiri learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar?
2. Untuk mengetahui kelayakan LKPD Digital Berbasis Kuis *Wordwall* Berbantuan Model *Inkuiri learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas LKPD Digital Berbasis Kuis *Wordwall* Berbantuan Model *Inkuiri learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari dilaksanakannya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Teoritis

Manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian yaitu sebagai pedoman untuk penelitian selanjutnya. Penelitian diharapkan bisa menjadi referensi untuk melakukan penelitian yang serupa, sebagai tindak lanjut penyempurnaan LKPD di sekolah dasar dan penelitian dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat digunakan bapak/ibu guru sebagai opsi pengganti penggunaan LKPD berbasis kertas dengan tujuan untuk melatih berpikir kritis dan meningkatkan keaktifan pada peserta didik kelas V SDN 02 Pandean.

b. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan berpikir kritis dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Dengan dilaksanakannya penelitian pengembangan ini, peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam upaya mengembangkan LKPD berbasis Kuis *Wordwall*.

E. Spesifikasi Produk

Produk LKPD digital berbasis *Wordwall* yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik yang konkret dan menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik
2. Produk LKPD di desain dengan semenarik mungkin agar siswa dapat tertarik ketika mengakses dan mengerjakan LKPD yang disajikan.

3. Produk LKPD yang dihasilkan bersifat interaktif, atraktif, dan akan memunculkan skor pengerjaan peserta didik mengerjakan LKPD yang lebih sungguh-sungguh.

F. Pentingnya Pengembangan

LKPD merupakan sumber belajar yang harus dirancang oleh pendidik untuk melengkapi proses pembelajaran dikelas. LKPD biasanya berbentuk lembaran yang berisi tugas yang harus diselesaikan oleh siswa untuk mengidentifikasi tingkat kemampuan yang didapat oleh peserta didik dalam proses belajar dikelas. Tetapi dengan seiring berkembangnya zaman maka peserta didik tidak interaktif, kalau media pebelajaran dikelas itu tidak menarik, maka pendidik bisa mengembangkan menjadi digital. Pengembangan LKPD digital berbasis Kuis *Wordwall* ini diharapkan dapat menjadi alternatif penggunaan LKPD bagi pihak sekolah dan juga peserta didik. Peserta didik dapat mengakses LKPD dimanapun dan kapanpun, sehingga akan mempermudah guru dalam pemberian tugas dan mempermudah peserta didik dalam proses menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh guru.

G. Definisi Istilah

1. LKPD Digital

LKPD merupakan sebuah alat bantu belajar yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. LKPD berguna sebagai petunjuk atau pedoman bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara interaktif, seperti melakukan penyelidikan, pemecahan masalah, atau

eksperimen. Dengan menggunakan LKPD, siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif, keterampilan, serta kreativitas mereka. LKPD digital merupakan suatu inovasi terbaru dari LKPD cetak yang diubah menjadi bentuk digital yang memanfaatkan teknologi yang berkembang sekarang. LKPD digital berisikan teknologi panduan untuk peserta didik dalam mengerjakan soal yang ada pada LKPD, untuk memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran digital yang dapat diakses melalui laptop, notebook, dan smartphone.

2. Kuis *Wordwall*

LKPD digital *Wordwall* merupakan suatu inovasi terbaru dari LKPD cetak yang diubah menjadi bentuk digital yang memanfaatkan teknologi yang berkembang sekarang. LKPD digital berbasis *wordwall* berisikan teknologi panduan untuk peserta didik dalam mengerjakan soal yang ada pada LKPD, untuk memudahkan guru dan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran dalam bentuk digital yang dapat di dapat melalui laptop, notebook, dan smartphone. *Wordwall* memiliki desain menarik yang di dalamnya terdapat berbagai template atau bentuk dan karakteristik permainan yang dapat digunakan siswa untuk pembelajaran interaktif melalui pembelajara yang mengedukasi.

3. Model pembelajaran *Inquiry Learning*

Merupakan model pembelajaran yang menekankan upaya siswa untuk belajar sendiri dan meningkatkan pengetahuan mereka. Dengan

memanfaatkan beragam referensi informasi dan ide untuk membantu siswa memperdalam pemahaman tentang berbagai tema, tantangan, atau isu, model pembelajaran penyelidikan diciptakan. Kesimpulannya, model ini meningkatkan keahlian siswa dalam berpikir kritis untuk mengatasi kendala.

4. **Pembelajaran IPAS**

IPAS adalah salah satu bentuk pendekatan dalam pengembangan kurikulum, yang menggabungkan materi IPA dan IPS dalam satu tema pembelajaran. IPA yang berfokus pada alam, memiliki hubungan yang erat dengan kondisi masyarakat dan lingkungan, sehingga dapat diajarkan secara integratif.