

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pandemi global Coronavirus yang masih berlangsung hingga saat ini, membuat sejumlah pemerintah di daerah mengeluarkan kebijakan pembelajaran jarak jauh (*daring*) untuk tetap dilanjutkan pada tahun ajaran 2020-2021 karena risiko penularan Covid-19 yang masih sangat mengkhawatirkan. Sehubungan dengan hal itu, tentunya guru semakin dituntut supaya lebih kreatif dan berinovasi dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kondisi yang terjadi sekarang. Sebagaimana dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020, bahwa pelaksanaan pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, banyak hal yang harus diperhatikan oleh guru terkait dengan pemberian aktivitas dan tugas belajar, fasilitas/akses belajar, serta penggunaan metode dan media yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

Hal ini juga sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 mengenai perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Proses pembelajaran merupakan usaha sadar dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik, yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Mengingat salah satu peran seorang pendidik dalam rangka melakukan usaha tersebut adalah sebagai fasilitator atau penyedia fasilitas. Pendidik harus berupaya untuk dapat mempersiapkan perangkat dan desain

kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik juga kondisi belajarnya. Sebagaimana dalam Al-Qur'an secara prinsip tercantum dalam surah Al-Maidah ayat 35, bahwa setiap pendidik dianjurkan untuk selalu mencari media atau alternatif terbaik agar memudahkan peserta didik dalam menerima ilmu Allah Swt.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekati diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung.” (Qs. Al-Maidah: 35)

Penggunaan sumber belajar dan bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar memungkinkan peserta didik dapat mempelajari materi secara runtut sehingga mampu menguasai kompetensi yang diharapkan secara utuh dan menyeluruh. Mengingat pentingnya bahan ajar tersebut menuntut guru untuk dapat berupaya menyediakan fasilitas belajar yang dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik merupakan pembelajaran yang mampu mengarahkan minat dan perhatian peserta didik pada materi yang sedang diajarkan. Upaya yang perlu dilakukan oleh seorang guru adalah mengembangkan bahan ajar sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sebagaimana menurut Depdiknas jika guru dapat mengembangkan bahan ajar untuk peserta didiknya sendiri, maka akan diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan juga sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didiknya (Putri, Damris, & Jefri Marzal, 2018).

Selain pentingnya bahan ajar, seorang guru juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang menuntun peserta didik pada penguasaan materi dengan cara menerapkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik terdorong untuk melakukan aktivitas belajar. Mengingat bahwa guru merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan penerapan sebuah kurikulum mulai dari tujuan, isi, bahan, serta eksekusi semua komponen kurikulum harus mampu dikuasai oleh seorang guru. Sebagaimana pada berlakunya Kurikulum 2013 sesuai dengan (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) tentang

pembelajaran pada pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, pembelajaran lebih menekankan pada pendekatan saintifik atau pendekatan keilmuan.

Pembelajaran berbasis pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Artinya peserta didik diharapkan dapat belajar secara mandiri, aktif, dan sistematis melalui kegiatan-kegiatan saintifik yakni, mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi atau mencoba (*experimenting*), mengasosiasi atau menalar (*associating*), dan mengkomunikasikan (*communicating*). Secara menyeluruh tahapan-tahapan saintifik tersebut tentu akan mendorong peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, analitis dan mampu memahami, menerapkan, serta dapat mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam menanggapi materi pembelajaran. Wamendik (2014) juga menyatakan bahwa penerapan kurikulum 2013 itu lebih menekankan pada proses kerja dari pada hasil belajar peserta didik.

Dalam rangka menjalani pemberlakuan pembelajaran masa Covid-19, diperlukan bahan ajar yang tentunya dapat menunjang proses pembelajaran jarak jauh. Salah satunya yaitu LKPD Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) atau dalam kata lain disebut Lembar Kerja Siswa (LKS). Menurut Widjajanti (2008, hal. 1), LKPD adalah lembaran-lembaran yang berisi pertanyaan yang nantinya dikerjakan oleh peserta didik. Prastowo (2013, hal. 206) mengatakan bahwa LKPD memiliki 4 fungsi, yaitu sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran guru, namun lebih mengaktifkan peserta didik, sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan, sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih, dan memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik. Seriring dengan berkembangnya kecanggihan teknologi dan informasi, LKPD dapat dikemas secara inovatif dalam bentuk digital/*online* atau dikenal dengan LKPD elektronik atau dikenal dengan E-LKPD yakni LKPD yang dapat dioperasikan secara interaktif menggunakan komputer atau *smartphone*.

Hasil studi pendahuluan pada bulan Desember 2020 di SMPN 56 Bandung melalui wawancara dengan guru PAI kelas 8, didapatkan bahwa bahan ajar dan media yang digunakan selama kegiatan pembelajaran *daring* hanya bersumber pada buku paket peserta didik, media *power point*, *youtobe* serta penggunaan *google*

*form* sebagai alat evaluasi. Beliau juga belum pernah menggunakan dan membuat bahan ajar berupa E-LKPD interaktif. Selain itu, pelaksanaan pendekatan saintifik saat pembelajaran *daring* belum sepenuhnya terlaksana dengan baik.

Melihat kondisi tersebut, perlu dikembangkannya bahan ajar berupa E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik agar peserta didik tidak merasa bosan dengan bahan ajar dan media yang itu-itu saja. Adanya penerapan pendekatan saintifik dalam E-LKPD bertujuan untuk menjadikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar secara aktif mengonstruksi pemahamannya melalui serangkaian kegiatan ilmiah. Sehingga dengan adanya pengembangan ini E-LKPD ini diharapkan dapat memberikan salah satu alternatif kepada pendidik untuk menyediakan fasilitas yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mampu membimbing kegiatan belajarnya secara mandiri.

Materi yang dipilih yaitu tentang Makanan dan Minuman Halal Haram, dimana materi ini berada di kelas VIII semester genap pada kurikulum 2013. Pemilihan materi ini mempertimbangkan dari keseluruhan hasil studi pendahuluan, yang mana dilihat berdasarkan silabus dengan mempertimbangkan waktu, materi ini dirasa paling cocok dari segi waktu untuk dilaksanakannya penelitian. Sedangkan Aplikasi *Liveworksheets* dipilih karena dapat memodifikasi LKPD menjadi E-LKPD intraktif yang dapat diakses secara gratis menggunakan komputer atau *smartphone*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik berbantuan Aplikasi *Liveworksheet* pada Materi Makanan Dan Minuman Halal Haram”**.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik berbantuan aplikasi *Liveworksheet* pada pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal Haram?

2. Bagaimana kelayakan E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik berbantuan aplikasi *Liveworksheet* pada pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal Haram?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik berbantuan aplikasi *Liveworksheet* pada pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal Haram?

### C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tahapan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik berbantuan aplikasi *Liveworksheets* pada pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal Haram.
2. Kelayakan E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik berbantuan aplikasi *Liveworksheets* pada pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal Haram.
3. Respon peserta didik E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik berbantuan aplikasi *Liveworksheets* pada pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal Haram.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi inovasi dan menambah khazanah keilmuan penelitian pendidikan khususnya penelitian dalam bidang pengembangan E-LKPD interaktif pada mata pelajaran PAI, serta dapat digunakan sebagai referensi penelitian berikutnya dalam mengembangkn E-LKPD interaktif pada mata pelajaran PAI.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Pengembangan E-LKPD interaktif ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang menarik minat dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar mandiri yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian dan pengembangan E-LKPD interaktif ini diharapkan dapat menambah variasi penggunaan perangkat pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi digital sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan melatih kemandirian peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran PAI khususnya pada pokok bahasan Makanan Dan Minuman Halal Haram.

c. Bagi sekolah

E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik yang telah berhasil dikembangkan, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran PAI.

d. Bagi peneliti

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan atau referensi untuk memudahkan penelitian selanjutnya yang serupa mengenai pengembangan E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik sebagai salah satu perangkat pembelajaran.

## E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk hasil pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. E-LKPD yang dikembangkan yaitu E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik yang memuat langkah-langkah pembelajaran 5M (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan) dengan tujuan agar peserta didik dapat berpartisipasi dan terlibat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran.
2. E-LKPD yang dikembangkan dapat dioperasikan melalui aplikasi *Liveworksheets* sehingga untuk mengaksesnya harus menggunakan laptop

atau *smartphone* secara *online*. Aplikasi *Liveworksheets* dapat diakses secara bebas melalui website <https://www.liveworksheets.com/>.

3. E-LKPD dilengkapi dengan fitur-fitur yang menyenangkan dan dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan melalui fitur media video, power point, *drag and drop*, *join with arrows*, *check box*, dan *multiple choices*.
4. Materi yang dibahas dalam E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik adalah materi PAI mengenai makanan dan minuman halal haram yang terdapat pada kelas VIII SMP/MTs semester genap.

#### F. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan di SMP Negeri 56 Bandung khususnya pada mata pelajaran PAI semasa pembelajaran daring (*online*) di masa pandemi, yaitu guru lebih mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar peserta didik. Dan belum pernah mengembangkan sendiri bahan ajar E-LKPD yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat memfasilitasi pembelajaran *daring* yang efektif dan mengimplementasikan kurikulum 2013 dengan baik.

Sebagaimana (Permendikbud No. 103 Tahun 2014) tentang pembelajaran pada pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, pembelajaran pada penerapan kurikulum 2013 menekankan pada pendekatan saintifik atau pendekatan keilmuan. Tahapan pendekatan saintifik meliputi, Mengamati (*observing*), Menanya (*questioning*), Mengumpulkan informasi atau mencoba (*experimenting*), Menalar/mengasosiasi (*associating*), dan Mengkomunikasikan (*communicating*).

Secara menyeluruh langkah-langkah tersebut akan mendorong peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, analitis dan mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam menanggapi materi pembelajaran dengan menyentuh tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini peran guru sebagai fasilitator sangatlah penting untuk dapat mengarahkan peserta didik untuk lebih terlibat aktif mengembangkan potensi di dalam dirinya.

Berdasarkan dengan situasi di masa pandemi Covid-19 saat ini, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada, salah satunya yaitu adanya bahan ajar *online* menggunakan media yang menarik dan mudah diakses oleh peserta didik (Atsani, 2020). Dan dengan pesatnya perkembangan teknologi, memang seharusnya penyajian bahan ajar tidak melulu berbentuk cetak saja, akan tetapi sudah harus bisa memanfaatkan teknologi digital atau elektronik. Salah satu bahan ajar yang dapat ditransformasikan penyajiannya kedalam bentuk elektronik yaitu LKPD. LKPD elektronik atau E-LKPD merupakan salah satu bahan ajar berbantuan media komputer yang didalamnya dapat diintegrasikan dengan multimedia yakni, gambar atau ilustrasi, teks, animasi, dan video-video yang lebih afektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

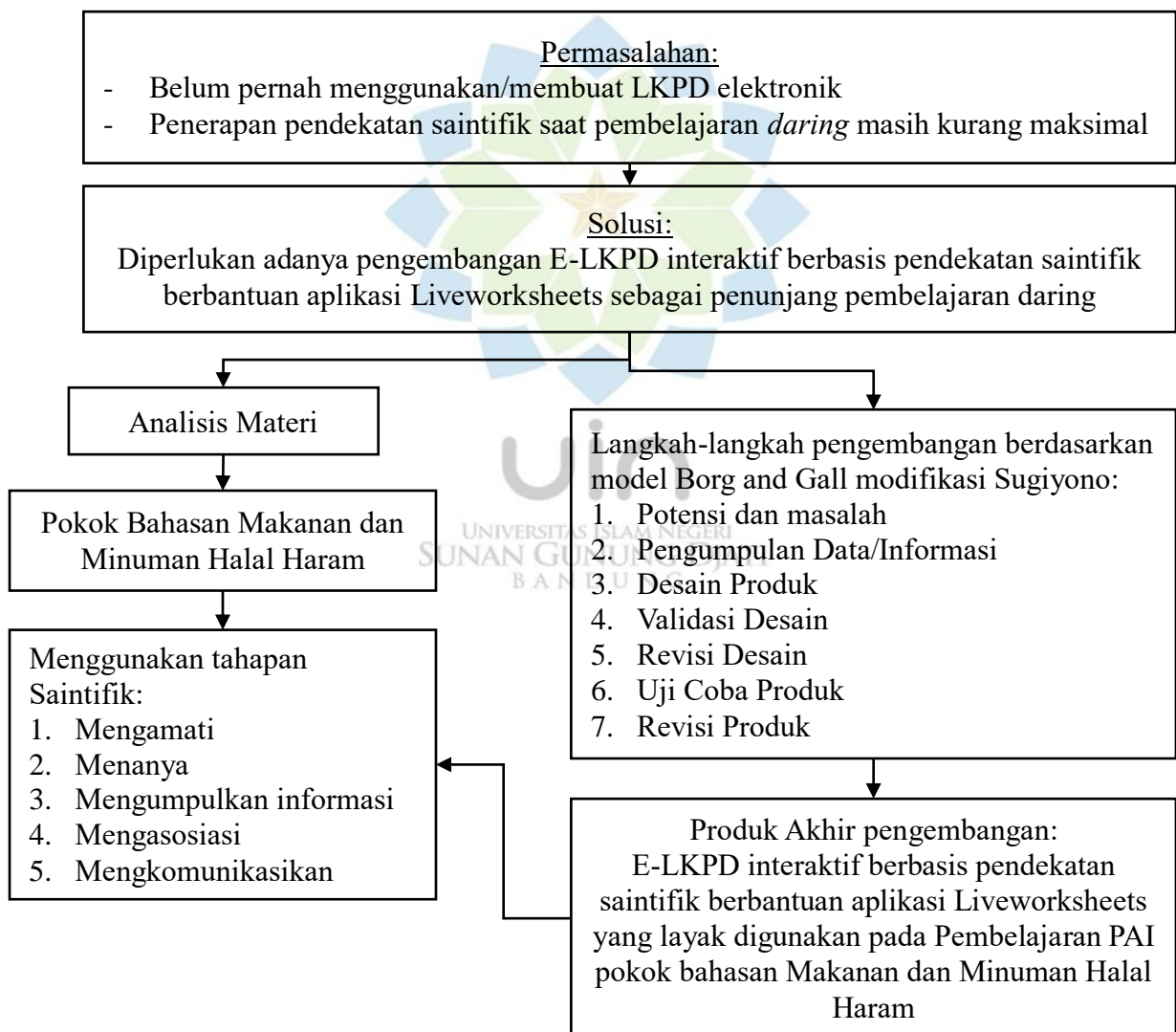
Jadi, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD adalah suatu bahan ajar yang didesain dengan memuat ringkasan materi dan soal-soal yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang dikemas secara menarik dan interaktif.

Dari permasalahan tersebut peneliti memberiksan solusi untuk mengembangkan produk berupa E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik berbantuan aplikasi *Liveworksheets* pada pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal Haram. Oleh karena itu, E-LKPD ini akan dikemas secara ilmiah dengan memasukkan unsur *5M* (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan data, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan). Dan dengan adanya bantuan aplikasi *Liveworksheets*, memudahkan untuk meng-unggah LKPD tradisional berbentuk dokumen (*doc*, *pdf*, *jpg*, dan *png*) menjadi LKPD *online* interaktif sekaligus otomatis mengoreksi. Peserta didik dapat mengerjakan lembar kerja secara *online* dan mengirimkan jawabannya langsung kepada guru. Kelebihan aplikasi ini baik untuk siswa karena terdapat fitur interaktif dan memotivasi, untuk guru aplikasi ini dapat menghemat waktu dan menghemat kertas. Selain itu, aplikasi ini memanfaatkan sepenuhnya teknologi baru yang dapat diterapkan pada pendidikan, yaitu suara, video, drag and drop, menjodohkan, pilihan ganda, bahkan latihan berbicara dengan menggunakan mikrofon (Liveworksheets, 2016). Aplikasi ini



juga yang dapat diakses dengan mudah menggunakan komputer/laptop dan *smartphone*.

Dengan solusi tersebut, diharapkan peserta didik memperoleh kemudahan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan agar dapat memperkaya pengalaman, membangun pengetahuan, belajar secara mandiri dan lebih aktif serta memperoleh keterampilan berpikir secara ilmiah. Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik berbantuan aplikasi *Liveworksheets* pada pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal Haram, disajikan dalam skema berikut:



**Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir**

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil telaah dari berbagai sumber dan yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan E-LKPD interaktif berbasis pendekatan saintifik berbantuan aplikasi Liveworksheets pada pokok bahasan Makanan dan Minuman Halal Haram diantaranya:

1. Hasil penelitian Vinna Aulia Yulinar (2020) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Jaringan Hewan” menggunakan model pengembangan 3-D memperoleh nilai 3,8 dan masuk kriteria layak dengan persentase 73,98%. Peserta didik pun memberikan respon yang sangat positif dengan persentase 90,5%.
2. Hasil penelitian Lulu Desia Mutiani Rahmayuni (2021) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Bioentrepreneurship* pada Materi Fungsi” menggunakan model pengembangan 3-D menunjukkan hasil validasi sangat layak dengan persentase 83% dan uji keterbacaan LKPD oleh peserta didik memperoleh rata-rata 3,3 dengan kategori sangat baik.
3. Hasil penelitian Yosita Permata Sari (2019) dengan judul “Pengembangan LKPD Elektronik dengan *3D Pageflip Profesional* Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi” menggunakan model pengembangan ADDIE memperoleh presentase validasi 86% dan 94% dari ahli materi dan ahli media yang masuk pada kriteria sangat layak. Pendidik dan peserta didik pun memberikan respon yang positif terhadap kemenarikan LKPD Elektronik sebagai media pembelajaran dengan presentase respon dari pendidik sebanyak 89%, 86% pada uji kelompok kecil, 85% pada uji lapangan yang kemudian dikategorikan sangat menarik.
4. Hasil penelitian Rizqi Haqsari (2014) dengan judul “Analisis Pengembangan E-LKPD (Elektronik – Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Multimedia Pada Materi Mengoperasikan Software Spreadsheet” memperoleh validasi dari ahli media mendapat skor rata-rata 4,26 dengan presentase 85,13% yang masuk pada kategori sangat baik. Kemudian dari

ahli materi mendapat skor rata-rata 4,69 dengan presentase 93,82% yang masuk pada kategori sangat baik. Peserta didik pun memberikan respon positif terhadap E-LKPD dengan rata-rata skor 3,98 (79,61%) yang masuk pada kategori baik bahwa tampilan E-LKPD berbasis multimedia menarik, membangkitkan minat belajar dan membuat peserta didik lebih paham tentang materi.

5. Hasil penelitian Nesha Maulia Rahmatillah (2017) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan” memperoleh validasi keterbacaan materi dan kelayakan sebesar 80,42% dan 83,20%. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKS berbasis problem solving mengalami peningkatan dan ketuntasan klasikal sebesar 65,7%. Respon sangat positif pun diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik sebesar 3,5% dan 3,65%. Sehingga pengembangan yang telah dilakukan layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran.

