

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Didalam proses pendidikan disekolah, aktivitas belajar mengajar menjadi kunci pokok dalam pendidikan disekolah, menurut Suardi (2018, hlm.7) menjelaskan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dimana pedidik memberikan bantuan untuk peserta didik, yang bertujuan agar bisa terjadi proses pengetahuan dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan watak, serta pembentukan sikap serta kepercayaan di peserta didik”. Menurut Fathurrohman (2017, hlm.36) memaparkan bahwa “Pembelajaran ialah proses hubungan atau interaksi siswa dengan pengajar di suatu lingkungan belajar”. pengajar memberi bantuan pada peserta didik supaya peserta didik memperoleh ilmu serta pengetahuan, menguasai materi, keahlian, perilaku, dan pembentukan karakter serta kepercayaan pada peserta didik

Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik tak lepas dari proses belajar mengajar. belajar adalah usaha sadar agar lebih mendalami pengetahuan suatu hal, sejalan dengan pandangan Mukhtar (2015, hlm.8) yang menyatakan bahwa “belajar menurut aspek psikologis merupakan proses terjadinya suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari komunikasi dan interaksi dengan lingkungan”. Selanjutnya pengertian belajar menurut Sadirman A.M (2016, hlm. 21) menyatakan bahwa “belajar adalah perubahan yang diartikan sebagai usaha untuk merubah tingkah laku seseorang”. Tidak hanya itu selanjutnya menurut Ihsana El Khuluqo (2017, hlm. 4) “belajar ialah suatu kegiatan proses dimana sebelumnya peserta didik dari yang awalnya tidak memahami menjadi memahami, dari yang awalnya tidak paham menjadi paham, dari yang awalnya tidak mampu menjadi mampu untuk mencapai hasil yang optimal” Selanjutnya Murfiah (2017, hlm.1) memaparkan bahwa belajar sebagai berikut :

“Belajar adalah kebutuhan primer dengan kata lain belajar adalah kebutuhan yang paling utama didalam kehidupan manusia. Proses kehidupan manusia tanpa belajar tak akan berarti apa-apa. Belajar merupakan kata kunci yang mengantarkan manusia untuk menjadi manusia yang berkualitas, oleh karena itu belajar merupakan kata yang sangat

berarti didalam perkembangan hidup manusia. Dengan belajar dan menjadi manusia yang berkualitas, manusia dapat memainkan peran kemanusiaannya dengan baik. Proses belajar inilah yang dapat menjadikan manusia membangun peradaban yang tinggi. Karena tanpa belajar, manusia akan kehilangan arti penting kemanusiaannya”.

Selanjutnya berdasarkan Hudojo (dalam Fathurrohman, 2017, hlm. 3), “belajar ialah aktivitas bagi setiap orang. Dengan belajar manusia dapat meningkatkan pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran serta perilaku seseorang akan terbentuk, itu semua karena manusia berkembang yang disebabkan karena belajar”.

Dapat disimpulkan berdasarkan pemaparan diatas, yaitu kegiatan belajar yang telah dilakukan mampu meningkatkan wawasan manusia, pengetahuan aspek kognitif manusia, afektif, psikomotorik, untuk dapat meraih kualitas hidup yang lebih baik. Setelah kegiatan belajar selanjutnya adalah mengetahui hasil dari belajar yang diraih oleh peserta didik setelah kegiatan belajar berlangsung, sebagaimana yang dikemukakan oleh Novita, dkk (2019) “Hasil dari proses belajar adalah keberhasilan peserta didik dalam proses belajar yang dilalui dengan meraih target yang ditetapkan oleh pendidik yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, serta aspek psikomotorik”. Sejalan dengan itu Bloom dalam (Rusmono, 2014, hlm. 8) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan :

“Hasil belajar merupakan perubahan sikap yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah efektif, ranah kognitif, serta ranah psikomotorik. Dalam ranah efektif yaitu mencakup perubahan perilaku, minat serta pengembangan persepsi serta penyesuaian. Didalam Ranah kognitif yaitu mencakup tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan intelektual serta keterampilan. sedangkan didalam ranah psikomotorik yaitu mencakup perubahan perilaku yang menjelaskan bahwa siswa telah menelaah keterampilan *manipulative* fisik tertentu”.

Sejalan dengan itu, Sudjiono (dalam Perdana Valian 2016, hlm.114) mengemukakan bahwa “Hasil belajar ialah sebuah tindakan penilaian yang bertujuan untuk mengungkap aspek *cognitive domain*, aspek *affective domain*,

serta aspek *psychomotor domain* yang menempel didalam diri setiap individu siswa”.

Dapat disimpulkan berdasarkan pemaparan diatas hasil adalah keberhasilan tercapainya tolak ukur atau acuan ketuntasan nilai yang diraih oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan *intruksional*. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai sudah sesuai dengan tujuan direncanakan, hasil belajar bisa diketahui melalui penilaian.

Penilaian hasil belajar Peserta Didik yaitu mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap serta keterampilan yang berkaitan dengan muatan pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. Ada beberapa *factor* yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu pendidik (guru), media, prangkat pembelajaran, sumber pembelajaran dan model pembelajaran. Dari banyaknya *factor* yang mempengaruhi hasil belajar, perangkat pembelajaran merupakan salah satu *factor* yang dapat mempengaruhi hasil belajar, perangkat pembelajaran yang membosankan, akan menyebabkan peserta didik tidak serius dalam proses pembelajaran sehingga besar kemungkinan hasil belajar peserta didik akan menurun. Oleh karena itu perangkat pembelajaran harus yang menyenangkan, bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kurangnya pendidik dalam menghasilkan atau membuat bahan ajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. contohnya yaitu pembuatan LKPD. Kurangnya guru dalam pembuatan perangkat pembelajaran menyebabkan beberapa peserta didik tidak memperhatikan guru, peserta didik lebih memilih untuk bermain dengan temannya dibandingkan belajar karena merasa bosan didalam proses pembelajar, akibatnya peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar peserta didik saat pembelajaran dikelas berlangsung. Sejalan dengan pemaparan diatas Pannen (dalam Prastowo, 2012, hlm.17) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah sebagai berikut :

“Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, untuk dipergunakan oleh pengajar serta peserta didik dalam proses pembelajaran. Dapat kita pahami bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik info, alat, serta teks) yang bertujuan untuk merancang serta mempelajari

pembelajar. Bahan ajar disusun secara sistematis, serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa serta dipergunakan pada proses pembelajaran”.

Selanjutnya Wasino (2010, hlm.1) menjelaskan bahwa “Bahan ajar artinya seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik secara tertulis maupun tak tertulis yang dipergunakan untuk membantu pengajar dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran dalam kelas, baik bahan ajar yang berisi pengetahuan, keterampilan, serta perilaku yang wajib dipelajari peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang sudah ditentukan”. Selanjutnya Pannen (dalam Prastowo, 2011, hlm.17) mengungkapkan “bahan ajar merupakan materi ajar atau bahan yang disusun secara sistematis, untuk dipergunakan oleh pengajar serta peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung”. Sehingga dapat kita pahami bahwa bahan ajar adalah segala bahan yaitu informasi, alat dan juga teks yang disusun secara sistematis dengan tujuan untuk menampilkan sosok utuh yang berasal dari kompetensi yang dikuasai peserta didik serta untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan merencanakan serta mempelajari implementasi pembelajaran. Bahan ajar mencakup buku pelajaran, modul, *handout*, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan lain-lain.

Sesuai peraturan Permendiknas nomor 103 Tahun 2014 mengatakan bahwa “Pembelajaran ditingkat Pendidikan Dasar serta Menengah adalah suatu proses hubungan antara peserta didik dan peserta didik lainnya, serta merupakan sumber belajar digunakan disuatu lingkungan belajar, sehingga pengajar perlu menyediakan atau menyiapkan suatu bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran supaya kompetensi yang diinginkan itu tercapai”. Bahan ajar merupakan seluruh materi yang tertulis maupun *non* tertulis yang dibuat secara tersusun untuk membuat suasana atau lingkungan pembelajaran yang layak dan menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar. Jadi bahan ajar merupakan bagian yang sangat penting didalam proses belajar mengajar.

Salah satu bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). LKPD ialah suatu bahan ajar yang berbentuk lembaran yang berisi materi ringkasan, serta petunjuk-petunjuk

pelaksanaan tugas pembelajaran yang wajib dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa “LKPD adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembaran kertas yang didalamnya terdapat materi, ringkasan, serta petunjuk-petunjuk pengerjaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Melalui penggunaan LKPD, kita dapat membuat kesempatan untuk memancing peserta didik untuk menjadi aktif dan terlibat dalam materi yang dibahas. Untuk membuat LKPD yang tidak membosankan dan untuk menghasilkan hasil yang optimal, pembuatan LKPD harus menggunakan metode. Salah satu metode yang bisa kita pergunakan untuk pembuatan bahan ajar LKPD ialah metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite dan Review*).

Seperti yang telah dijelaskan oleh Hartina (2020, hlm.5) bahwa “Metode SQ3R yaitu metode dengan cara membaca agar peserta didik senantiasa mengetahui bacaan melalui *Survey, Question, Read, Recite and Review*. Sehingga dapat diarahkan pada keterampilan isi teks”. Sejalan dengan itu Juliyawati (2017, hlm.13) menyatakan bahwa “Metode SQ3R yaitu suatu cara membaca dalam pembelajaran untuk mengetahui isi yang berasal dari bacaan tersebut dengan tahap-tahap secara terstruktur”. Oleh karena itu dari pembahasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan LKPD dengan metode SQ3R terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN Karang Mulya Kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan didalam latar belakang masalah, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa ada empat masalah yang muncul. Beberapa permasalahan tersebut sebagai berikut :

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam penyusunan LKPD.
2. Beberapa Peserta Didik memilih bermain, sehingga tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
3. Pengaruh LKPD dengan metode SQ3R terhadap hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan sesuatu yang digunakan untuk mencari jawaban terhadap masalah dalam penelitian melalui pengumpulan data. Oleh penulis hanya melakukan identifikasi terhadap fokus utama dalam penelitian. Permasalahan-permasalahan ini fokus dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kreatifitas guru dalam menyusun LKPD?
2. Efektivitaskah penggunaan LKPD dengan metode SQ3R?
3. Adakah pengaruh penggunaan LKPD dengan metode SQ3R terhadap hasil belajar Peserta Didik?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil yang hendak dicapai oleh penulis dengan acuan rumusan masalah. berdasarkan hal tersebut tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana kreatifitas guru dalam menyusun LKPD.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan LKPD dengan metode SQ3R.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan LKPD dengan metode SQ3R terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berfungsi untuk mengetahui kegunaan penelitian setelah penelitian berlangsung. Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua macam yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara Teoritis Manfaat Penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan LKPD dengan metode SQ3R dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar khususnya kelas IV di SDN Karang Mulya yang berada di kecamatan Jalancagak.

2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini dibagi menjadi 4 bagian, yaitu :

a) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat menjadikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan serta memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar.

b) Bagi Guru

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan bagi para pendidik dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses, perancangan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran, khususnya dalam pembuatan dan penggunaan bahan ajar LKPD dengan metode SQ3R.

c) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini penulis berharap dapat memberi dorongan dan masukan kepada sekolah guna lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran dan bahan ajar.

d) Bagi Peneliti

1. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan mengajar dan memperluas lagi wawasan pengetahuan.
2. Menambah pengalaman didalam mencari solusi dari masalah-masalah pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.
3. Setelah melakukan penelitian, penulis dapat mengetahui mengetahui bagaimana perancangan-perencanaan, pelaksanaan serta hasil pembelajaran dengan baik.
4. Dapat membuat serta menciptakan media pembelajaran dan bahan ajar yang kreatif ,menarik, dan menyenangkan bagi Peserta Didik.

F. Definisi Operasional

Dalam definisi operasional ini, ada beberapa istilah penting yang perlu d definisikan sebaagai metode alternative agar tidak terjadi kesalah pahaman. Berikut merupakan istilah yang digunakan dalam penelitian :

1. Kreatifitas Guru

Kretifitas guru adalah kemampuan didalam diri pendidik untuk menyiapkan bahan ajar yang menyenangkan saat pembelajaran berlangsung, maka dari

kreatifitas guru sangatlah penting didalam keberlangsungan pembelajaran.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi informasi, alat, serta teks yang bertujuan untuk merancang pembelajaran.

3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan pendidik (guru) sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik.

4. Metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Metode SQ3R adalah suatu metode yang dapat membantu peserta didik sekolah dasar untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Metode SQ3R ini juga sangat inovatif untuk pembuatan metode bahan pembelajaran, dengan tujuan agar anak lebih *focus* saat pembelajaran.

5. Belajar

Belajar merupakan sebuah upaya yang dilakukan peserta didik untuk mendapatkan ilmu serta perubahan dari pengalaman diri sendiri atau mengalami di lingkungan.

6. Hasil Belajar

Dalam hal ini, melihat dari apa yang sudah di paparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar yang disebabkan oleh pengalaman.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk membantu peserta didik khususnya kelas IV di SDN Karang Mulya untuk menghasilkan hasil belajar yang optimal, pendidik haruslah memiliki kreatifitas yang tinggi, khususnya dalam mempersiapkan bahan ajar untuk proses belajar mengajar yang bertujuan agar saat proses pembelajaran berlangsung tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih fokus saat pembelajaran berlangsung. Salah satu metode untuk pembuatan bahan ajar khususnya LKPD yaitu metode SQ3R. metode SQ3R adalah salah satu metode yang dapat

digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode SQ3R ini sangat disarankan saat pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) karena LKPD adalah sarana untuk membantu serta mempermudah dalam proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dengan pendidik (Guru) sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang merupakan suatu perubahan perilaku dan kemampuan belajar setelah diberlakukannya LKPD dengan metode SQ3R ini.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika pembabasan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan tentang permasalahan yang disajikan serta dibahas dalam skripsi ini. Sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi ini terdiri dari 5 bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, pada bagian ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

BAB II: Landasan Teori meliputi Kreatifitas Guru, Pengertian bahan ajar, Unsur-unsur Bahan Ajar, Fungsi bahan ajar, Kriteria bahan ajar yang baik, Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar, Pengertian LKPD, Tujuan LKPD, Fungsi LKPD, Langkah-langkah Penyusunan LKPD, Kriteria LKPD yang baik, Pemilihan LKPD sebagai Bahan Ajar, Unsur-unsur LKPD sebagai Bahan Ajar, Pengertian Metode SQ3R, dan Pengertian Hasil Belajar.

BAB III: Metode penelitian ini mencakup tentang rancangan penelitian, populasi, sampling serta sampel penelitian, sumber data, variabel, skala pengukurannya, teknik pengumpulan data serta analisa data.

BAB IV: pada bagian ini berisi tentang laporan hasil penelitian yang meliputi: gambaran Penyebabkan rendahnya kreatifitas guru dalam menyusun bahan ajar, Gambaran penggunaan LKPD berbasis SQ3R di SDN Karang Mulya di Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang, gambaran pencapaian hasil belajar Peserta Didik di SDN Karang Mulya di Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang, serta hasil pengujian hipotesis.

BAB V: Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang didalamnya menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian, serta saran-saran. Selain itu pada

akhir skripsi ini juga dicantumkan daftar rujukan yang dilengkapi dengan lampiran-lampiran.