

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu muatan pelajaran yang ada pada pendidikan formal di Indonesia. PPKn merupakan studi tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik dan mampu mengembangkan nilai, moral, dan sikap perilaku serta menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia.<sup>1</sup> Karena nilai pentingnya, menjadikan PPKn sebagai muatan wajib kurikulum bagi pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. PPKn di sekolah dasar dalam kurikulum 2013 diwujudkan dalam muatan pelajaran.

Pembelajaran PPKn di sekolah dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang diharapkan.<sup>2</sup> Berdasarkan pemaparan tersebut dijelaskan bahwa pembelajaran PPKn memiliki tujuan untuk mengembangkan

---

<sup>1</sup> Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h. 1

<sup>2</sup> Hamid Darmadi, *Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn): Konsep Dasar Strategi Memahami Ideologi Pancasila dan Karakter Bangsa*, (Jakarta: An1mage, 2020), h. 23

potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran PPKn memiliki andil untuk menggali potensi peserta didik agar menjadi warga negara yang cerdas secara intelektual, emosional, sosial dan spiritual terutama dalam memasuki abad 21.

Pada era abad 21, proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan kecakapan kepada peserta didik, yaitu 4C yang meliputi a) *communication*, b) *collaboration*, c) *critical thinking and problem solving*, dan d) *creative and innovative*.<sup>1</sup> Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa salah satu kompetensi yang diperlukan adalah berpikir kritis dan pemecahan masalah. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut tentunya tak lepas dari setiap proses pembelajaran termasuk PPKn. Pembelajaran PPKn harus dikemas secara baik agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya.

Salah satu yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* menyediakan masalah-masalah nyata sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah bagi peserta didik.<sup>2</sup> Proses pembelajaran berbasis

---

<sup>1</sup> Resti Septikasari dan Rendy Nugraha Frasandy, "Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar", *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8 (2), 2018, h. 108

<sup>2</sup> Endang Titik Lestari, *Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 24

masalah memberikan kesempatan peserta didik untuk berperan aktif mengasah kemampuan berpikir untuk memperoleh pengetahuan.

*Problem Based Learning* dianggap relevan menghadirkan suasana nyata di dalam proses pembelajaran. Secara kontekstual, permasalahan di kehidupan sehari-hari sangat dekat dengan muatan pelajaran PPKn yaitu salah satunya adalah pelaksanaan kewajiban dan hak yang tidak seimbang yang menyebabkan berbagai permasalahan yang berakibat pada kehidupan manusia. Namun, hal ini juga dapat diambil sisi positifnya dengan menjadikan permasalahan ini sebagai sumber belajar bagi peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Penerapan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* membutuhkan penunjang perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah E-LKPD. E-LKPD sendiri merupakan lembar kerja yang berisi serangkaian kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. E-LKPD memiliki karakteristik yang sama dengan LKPD cetak. Hanya saja pada penggunaan dan penyajiannya, E-LKPD memerlukan bantuan elektronik dalam pemanfaatannya.

E-LKPD dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menuliskan kemampuannya dalam keterampilan berpikir melalui mencari,

menebak bahkan menalar.<sup>3</sup> E-LKPD yang dikemas secara baik dan sesuai akan mampu mewujudkan pembelajaran bermakna sehingga dapat mencapai kompetensi peserta didik yang diharapkan. Hal ini terwujud karena peserta didik dapat mengeksplorasi dan membangun pengetahuan melalui keterlibatan secara aktif pada serangkaian kegiatan di dalamnya.

Penggunaan E-LKPD juga memiliki kelebihan diantaranya dapat memuat berbagai komponen multimedia seperti audio, video maupun animasi sehingga berpotensi mengubah pandangan peserta didik untuk membaca dan mengkonsumsi secara interaktif dan nyaman.<sup>4</sup> Selain itu dalam perkembangan teknologi saat ini, sebagian peserta didik lebih tertarik pada bahan ajar yang memanfaatkan media komputer, laptop maupun *smartphone*.

Terlebih lagi dengan adanya kemunculan *corona virus disease* (COVID-19) yang menyebabkan adanya kebijakan pembelajaran jarak jauh, mengharuskan guru dan peserta didik untuk memanfaatkan teknologi agar tujuan pembelajaran tetap terlaksana dengan baik. Pujiasih dalam penelitiannya menuliskan bahwa diperlukannya variasi kegiatan dalam pembelajaran jarak jauh dikarenakan peserta didik dan guru berinteraksi

---

<sup>3</sup> Sry Astuti, Muhammad Danial, dan Muhammad Anwar, "Pengembangan LKPD Berbasis PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Kesetimbangan Kimia", *Chemistry Education Review (CER)*, 1 (2), 2018, h. 93

<sup>4</sup> Haryanto, dkk, "E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook: Science Process Skills And Student Attitudes". *Internasional Journal Of Scientific & Technology Research*, 8 (12), December 2019, h. 1073

secara monoton melalui *handphone* atau laptop, sehingga dibutuhkan bahan ajar yang lebih variatif.<sup>5</sup> Perubahan ini menuntut para guru untuk menggali kreativitasnya dalam merancang pembelajaran.

Dengan adanya tuntutan tersebut maka peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV dan peserta didik di SD Negeri Mustikasari II untuk mengetahui keadaan di lapangan, dan diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran jarak jauh berlangsung peserta didik hanya berpacu pada buku tema, pemberian video pembelajaran dan tugas sehingga peserta didik merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik pasif pada aktivitas pembelajaran yaitu hanya bersifat mengingat informasi yang diberikan dan tidak benar-benar paham materi yang diajarkan.

Selain pembelajaran jarak jauh yang masih membuat peserta didik pasif, fakta yang ditemukan di lapangan juga menunjukkan bahwa materi yang mendominasi kesulitan peserta didik pada muatan pelajaran PPKn di kelas IV adalah materi tentang kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup dan lingkungan yang terdapat pada Tema 3.<sup>6</sup> Materi tersebut meliputi pengetahuan mengenai kewajiban dan hak serta bagaimana implementasi nya pada kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga berpendapat bahwa akan lebih

---

<sup>5</sup> Erna Pujiasih, "*Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi COVID-19*", Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 5 (1), 2020, h. 48

<sup>6</sup> Hasil wawancara guru kelas IV SD Negeri Mustikasari II Kota Bekasi (6 Februari 2021)

mudah dan menyenangkan jika pembelajaran tidak hanya menggunakan buku tema saja.<sup>7</sup>

Didapatkan pula informasi bahwa guru belum pernah menggunakan E-LKPD. Namun, guru pernah merancang LKPD saat pembelajaran tatap muka berlangsung. Hanya saja LKPD tersebut tidak berorientasi terhadap penemuan konsep ataupun pemecahan masalah melainkan hanya sekedar memberikan konsep dan soal-soal tanpa perlu adanya proses menjelaskan terbentuknya jawaban dari pertanyaan yang diperoleh.<sup>8</sup> LKPD seperti ini tentunya akan berdampak pada peningkatan kompetensi dalam hal mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik.

Permasalahan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ririn Fitria dan Suparman bahwa belum adanya ketersediaan E-LKPD yang memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan melahirkan proses berpikir kritis.<sup>9</sup> Dengan demikian penelitian ini menyimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan terhadap E-LKPD yang dapat mengaktifkan peserta didik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan inovatif.

---

<sup>7</sup> Hasil wawancara peserta didik kelas IV SD Negeri Mustikasari II Kota Bekasi (22 April 2021)

<sup>8</sup> *op.cit.*, Hasil wawancara guru kelas IV

<sup>9</sup> Ririn Fitria dan Suparman, "Telaah Kebutuhan E-LKPD Penunjang Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis", *Prosiding Sendika*, 5 (1), 2019, h. 272

Data lain yang diperoleh dari hasil penelitian Rosa Andria Syafitri dan Tressyalina terhadap survei 30 guru Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa E-LKPD menjadi salah satu alternatif pembelajaran jarak jauh dengan persentase 46,7% sangat setuju. Selain itu ditemukan bahwa guru belum pernah menggunakan E-LKPD sebelumnya dengan presentase 35,7% sangat setuju.<sup>10</sup> Berdasarkan data tersebut dibuktikan bahwa penggunaan E-LKPD bisa menjadi salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran jarak jauh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka perlu adanya solusi untuk mengatasinya. Adapun solusi yang dapat digunakan salah satunya adalah memadukan E-LKPD dengan *Problem Based Learning* untuk mendorong keterampilan berpikir peserta didik. Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* akan disusun dengan menggunakan tahapan-tahapan *Problem Based Learning* dan menerapkannya dalam serangkaian kegiatan belajar dalam E-LKPD. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Rosa Andria Syafitri dan Tressyalin, "The Importance of the Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID-19", *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 485, 2020, h. 286

Dalam pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* ini, akan menyajikan tugas individu atau perseorangan. Model pembelajaran dimulai dengan menyajikan permasalahan nyata lalu peserta didik mencari berbagai informasi mengenai masalah yang diberikan dan mencari solusi penyelesaian dari masalah tersebut secara mandiri. E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* ini memberikan akses kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berkembang secara mandiri serta E-LKPD ini akan dikemas dengan variasi gambar, warna dan huruf sehingga menarik bagi peserta didik.

Uraian di atas melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan judul “Pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* Untuk Pembelajaran PPKn di Kelas V Sekolah Dasar” khususnya pada materi tentang kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup dan lingkungan. Produk E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* diharapkan mampu membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta materi yang diberikan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu:

1. Pembelajaran PPKn hanya berpacu pada buku tema dan pemberian materi melalui video.
2. Peserta didik kurang tertarik dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.
3. Selama pembelajaran jarak jauh, guru belum pernah menggunakan LKPD.
4. LKPD yang tersedia hanya sekedar memberikan konsep dan soal-soal tanpa perlu adanya proses menjelaskan terbentuknya jawaban dari pertanyaan yang diperoleh.
5. Belum tersedianya E-LKPD dalam pembelajaran PPKn.
6. Belum banyak dikembangkan E-LKPD yang memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan melahirkan proses berpikir kritis.
7. Materi yang masih menjadi kesulitan oleh peserta didik adalah kewajiban dan hak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Peneliti membatasi ruang lingkup masalah dengan tujuan agar penelitian dapat dilakukan lebih efektif. Pembatasan masalah tersebut yaitu:

1. Subjek penelitian adalah kelas IV Sekolah Dasar.
2. Materi PPKn yang dikembangkan pada penelitian ini adalah materi kewajiban dan hak terhadap makhluk hidup dan lingkungan yang terdapat pada Tema 3 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.
3. Produk yang dihasilkan berupa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning*.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah dan pembatasan masalah yang sudah dituliskan di atas. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut:

##### **a. Secara Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi yang terkait dengan pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar.

##### **b. Secara Praktis**

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi:

##### **a. Peserta didik**

Bagi peserta didik, hasil pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* ini dapat digunakan untuk pengoptimal capaian kompetensi dasar peserta didik dan juga sebagai stimulan untuk membantu melaksanakan

kegiatan pembelajaran pada masa pandemi COVID-19, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan produktif.

b. Guru

Bagi guru, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan profesionalisme khususnya dalam pembuatan E-LKPD yang sesuai dengan tahapan-tahapan *Problem Based Learning* dan juga E-LKPD yang efektif dan efisien untuk pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar.

c. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* ini dapat menambah koleksi yang telah ada di sekolah.

d. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain, hasil pengembangan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat membuat produk yang lebih baik lagi.