

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu kegiatan proses belajar mengajar guna mengembangkan potensi diri peserta didik menjadi pribadi yang berakhlak mulia, cerdas, berkepribadian spiritual keagamaan, dan memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk dirinya sendiri serta dapat memajukan bangsa (Rahman et al., 2022: 2). Hal tersebut dijelaskan dalam peraturan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 yaitu tugas Pendidikan di Indonesia ialah meningkatkan keterampilan peserta didik serta terbentuknya karakter perkembangan bangsa yang bermartabat untuk mewujudkan kehidupan bangsa yang cerdas dengan meningkatkan perilaku manusia yang bertakwa serta berkeyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak yang baik, sehat rohani, berpengetahuan, pandai, inovatif, mandiri, serta mewujudkan masyarakat yang taat peraturan dan bertanggung jawab (UU RI Nomor 20 Tahun 2003).

Proses pembelajaran yang baik dapat membuat peserta didik mampu memahami materi dengan lebih mudah, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi berjalannya pembelajaran pembelajaran yang baik adalah bahan ajar. Penggunaan bahan ajar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, karena bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan pendidik dan peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran (E. Kosasih, 2020: 1). Adanya

bahan ajar dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu ayat al-Quran yang mengandung isyarat kajian tentang bahan ajar dalam proses pembelajaran ialah Q.S. An-Nahl ayat 44.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ۚ ۚ

Artinya : “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (*mukjizat*) dan kitab-kitab. Kami turunkan *az-Zikr* (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan” (QS. An-Nahl 16: 44).
Sumber; (Al-Quran dan Terjemah, 2020)

Tafsir QS. An-Nahl ayat 44 diperjelaskan dalam matan Tafsir Jalalain sebagai berikut: “(Dengan membawa keterangan-keterangan) lafal ini *berta'alluq* kepada *fi'il* yang tidak disebutkan; artinya Kami utus mereka dengan membawa hujah-hujah yang jelas (dan kitab-kitab) yakni kitab-kitab suci. (Dan Kami turunkan kepadamu Adz-Dzikr) yakni Alquran (agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang diturunkan kepada mereka) yang di dalamnya dibedakan antara halal dan haram (dan supaya mereka memikirkan) tentang hal tersebut kemudian mereka mengambil pelajaran daripadanya” (Al-Mahalli & As-Sayuthi, 2013). Tafsir Jalalain QS. An-Nahl ayat 44 menjelaskan bahwa Allah SWT mengutus para nabi dan rasul dengan membawa bukti-bukti nyata (*mukjizat*) dan kitab-kitab suci. Tujuan diturunkannya Al-Quran kepada Nabi Muhammad SAW adalah agar beliau menjelaskan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka, serta

agar mereka memikirkan dan merenungkan ayat-ayat tersebut. Dengan demikian, manusia dapat memahami ajaran agama dan menjalankan perintah Allah SWT dengan benar.

Ayat di atas menjelaskan dalam konteks pendidikan tentang seorang guru harus menggunakan bahan ajar untuk menjelaskan terkait materi yang diajarkan, sebagaimana tertera dalam ayat dimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an yang merupakan mukjizat atau perantara bahan ajar yang akan disampaikan kepada umat tentang seluruh ajaran dalam agama islam pentingnya sebuah sumber atau media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran, sumber atau media yang digunakan tersebut tentunya memberikan penjelasan tentang pelajaran yang akan disampaikan dan dapat membantu dalam kendala proses pembelajaran yang sedang dihadapi (Pane, 2021: 5). Penggunaan Bahan ajar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang baik dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar. selain itu, bahan ajar juga dapat meningkatkan kreativitas (Trinaldi et al., 2022: 9309). Dapat disimpulkan bahwa adanya bahan ajar dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran sangatlah perlu adanya penunjang dalam proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Maka dari itu, tentunya dibutuhkan bahan ajar yang didesain khusus sesuai dengan perkembangan peserta didik, salah satunya yaitu dengan menggunakan bahan ajar LKPD. Nana dalam (Mirwanda et al., 2024: 19937) mengatakan "Lembar kerja peserta didik (LKPD)

merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan pembelajaran sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik, serta dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik”.

E. Kosasih dalam (Zein & Musyarofah, 2024: 58) menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang berupa lembaran yang berisikan kegiatan peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan persoalan yang dipelajari yang memudahkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar. LKPD yang digunakan sangat menentukan pencapaian setiap kompetensi dasar yang ditetapkan.

Berdasarkan penelitian (Indriyani & Sukmawarti, 2023) LKPD yang ada selama ini belum mencakup banyak aktivitas yang melibatkan peserta didik. Pada saat ini dalam realitas pendidikan di lapangan banyak yang masih menggunakan LKPD konvensional atau LKPD yang monoton. Maksud dari LKPD konvensional ialah LKPD yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, serta tanpa upaya merencanakan, menyiapkan, dan menyusun sendiri. Apabila LKPD yang digunakan masih konvensional, maka akan berdampak pada proses pembelajaran. Peserta didik tidak merasa termotivasi dalam belajar karena LKPD yang digunakan tidak sesuai dengan situasi di lingkungan sekitar peserta didik, sehingga peserta didik tidak memahami cara menemukan konsep yang akan dipelajari. Hal ini akan mengakibatkan kegiatan belajar dalam LKPD terasa monoton dan kurang variatif karena LKPD belum memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengembangkan ide dan pengalamannya sendiri.

Terkait dengan pernyataan tersebut bahwa kegiatan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) dapat dilaksanakan secara menyenangkan dan bermakna dengan menggunakan berbagai pendekatan. LKPD pendukung dalam proses pembelajaran, hal ini akan memudahkan baik pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dan berdampak positif bagi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran (Akhmadi et al., 2022: 374). Dapat diketahui bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) berfungsi untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, merujuk pada kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Capaian pembelajaran ini biasanya mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Kemendikbud, 2022: 13-14).

Pembelajaran di MI/SD harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik MI/SD, alasannya adalah *Pertama*, tingkat perkembangan kemampuan berpikir peserta didik MI/SD baru pada taraf operasional konkrit. *Kedua*, perkembangan proses berpikir peserta didik MI/SD adalah tingkat perkembangan proses berpikir mekanistik. *Ketiga*, peserta didik MI/SD pada usia bermain (Nurhayati, 2021: 16). Abdul Basit & Septi Gumiandari mengemukakan bahwa ada beberapa aspek perkembangan yang berkembang pesat pada usia Sekolah Dasar adalah perkembangan emosi anak yaitu, bahasa merupakan media komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan (pendapat dan perasaan) dengan menggunakan simbol-simbol yang telah disetujui bersama, kemudian kata dirangkai berdasarkan urutan membentuk

kalimat yang bermakna, dan mengikuti aturan atau tata bahasa yang berlaku dalam suatu komunitas atau masyarakat. Perkembangan emosi juga sangat penting dalam perkembangan anak di mana emosi merupakan faktor sangat menonjol yang mempengaruhi tingkah laku individu, dalam hal ini termasuk pula perilaku belajar (Basit & Gumindari, 2022: 87). Maka dari itu, tentunya dibutuhkan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang didesain khusus sesuai dengan perkembangan peserta didik SD.

Era digital saat ini, teknologi dalam dunia pendidikan menjadi bagian alternatif yang dapat menunjang proses pembelajaran. Teknologi berfungsi menjadi alat bantu untuk menunjang proses dalam pendidikan serta dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran (Husnah, 2024: 2). Hal ini hendaknya menjadi motivator yang kuat bagi pendidik untuk terus mengembangkan kompetensinya, khususnya penguasaan teknologi, agar pelaksanaan pembelajaran di kelas tetap relevan dengan kondisi dunia saat ini.

Inovasi sumber pembelajaran berbasis teknologi yang mudah untuk diakses salah satunya yakni dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi berbasis permainan yang membawa kegiatan multi pemain ke dalam ruang kelas, dengan latihan interaktif yang menyenangkan (Febrinita & Amaliyah, 2024: 1974). Menurut Rahayu & Purnawarman *Quizizz* ialah *web online* yang dapat membantu peserta didik mengecek kemajuan serta pengetahuan pada pembelajaran mereka (Danaryanti et al., 2021: 38). Aplikasi ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan

menyenangkan melalui kuis dan permainan edukatif. Pendidik dapat menggunakan media untuk menyampaikan informasi instruksional kepada peserta didik. Selain dapat dimanfaatkan sebagai media atau bahan ajar, *Quizizz* memiliki berbagai kelebihan lain yang dapat digunakan seperti media evaluasi berbagai permainan atau *gamifikasi* yang dapat menarik minat peserta didik dalam melaksanakan atau mengerjakan soal evaluasi, oleh karena itu seorang pendidik harus mampu memanfaatkan dan mendesain pembelajaran agar platform *Quizizz* tersebut dapat digunakan secara maksimal (Gunawan et al., 2025: 2).

Berdasarkan hasil observasi, selama melaksanakan kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL) pada 15 Juli – 21 Desember 2024 di MIN 3 Kota Padang, diketahui bahwa Media penunjang yang digunakan dalam pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi, peserta didik pun terlihat lebih antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi dibandingkan dengan pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Namun pendidik di sekolah belum optimal dalam pemanfaatan sarana media TIK meskipun sudah difasilitasi dengan jaringan internet yang dapat menunjang proses pembelajaran. Selain itu, belum terdapat LKPD berbasis digital sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia sekolah dasar. Peserta didik terlihat jenuh, mengantuk, dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga peserta didik kesulitan memahami materi yang dipelajarinya, dan kurang semangat untuk mengikuti pelajaran di kelas. Adapun faktor yang menyebabkan yaitu kurangnya kemampuan pendidik dalam

penguasaan teknologi sehingga memilih untuk menggunakan bahan ajar pembelajaran secara konvensional seperti buku cetak peserta didik dan LKS (Observasi, tanggal 15 Juli – 21 Desember 2024, MIN 3 Kota Padang).

Hasil wawancara peneliti dengan pendidik kelas IV A Ibu Ruzni Zumra, S.Pd.I di MIN 3 Kota Padang, bahwa dalam penguasaan konsep IPAS peserta didik dikatakan belum maksimal disebabkan peserta didik kurang konsentrasi atau kurang fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan pendidik saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga cenderung mudah bosan saat belajar. Sehingga dibutuhkan inovasi bahan ajar yang menarik dan praktis sehingga dapat mendorong motivasi, kreativitas belajar, bahkan semangat peserta didik dalam belajar. Selain itu bahan ajar yang digunakan masih berupa lembar kerja siswa (LKS) yang masih monoton yang membuat kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengerjakan lembar kerja tersebut. Hal ini mengakibatkan kurangnya daya tarik peserta didik dalam mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), sehingga peserta didik kurang semangat dalam pembelajaran dan peserta didik mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. (Ruzni Zumra, S.Pd.I, wali kelas VI A MIN 3 Kota Padang).

Permasalahan diatas bahwa penggunaan LKPD di sekolah pada saat ini sudah berlangsung, tetapi LKPD yang digunakan pendidik belum mampu menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Kurangnya kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran sehingga pendidik belum memanfaatkan fasilitas digital di sekolah secara optimal. Bahan Ajar yang digunakan masih berupa lembar kerja siswa (LKS) yang masih monoton yang

membuat kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajar berlangsung. Selain itu, juga perlunya bahan ajar berupa LKPD inovatif dalam kegiatan pembelajaran guna memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan peserta didik dapat mudah memahami materi yang diajarkan.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran yang baik (Syaputrizal & Jannah, 2019; 803). Sejalan dengan penelitian Pintari, dkk 2024 menyatakan bahwa Proses pembelajaran yang terjadi di kelas idealnya menggunakan media, strategi, metode, maupun teknik pembelajaran yang bervariasi. Pendidik perlu menciptakan inovasi pembelajaran kreatif yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berinovasi sangat bermanfaat agar proses pembelajaran yang dilakukan tidak monoton (Pintari et al., 2024: 1548).

Berdasarkan uraian diatas, hal tersebutlah yang melatar belakangi peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Quiziz dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV di MIN 3 Kota Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. LKPD yang digunakan pendidik belum mampu menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.
2. Kurangnya kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran sehingga pendidik belum memanfaatkan fasilitas digital di sekolah secara optimal.
3. Pendidik hanya mengandalkan LKPD berbasis kertas seperti buku cetak peserta didik dan LKS, yang kurang efektif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.
4. Bahan Ajar yang digunakan masih berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang masih monoton yang membuat kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran berlangsung.
5. Belum adanya bahan ajar berupa LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS. Sehingga perlunya bahan ajar berupa LKPD inovatif dalam kegiatan pembelajaran guna memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan peserta didik dapat mudah memahami materi yang diajarkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 3 Kota Padang.
2. Peneliti hanya menggunakan materi IPAS pada topik “Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Indonesia”.
3. Aspek yang akan diuji untuk produk ini hanya validitas dan praktikalitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 3 Kota Padang ?
2. Bagaimana validitas LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 3 Kota Padang ?
3. Bagaimana praktikalitas LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 3 Kota Padang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui proses pengembangan LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 3 Kota Padang.

2. Mengetahui validitas LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 3 Kota Padang.
3. Mengetahui praktikalitas LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 3 Kota Padang.

F. Spesifikasi Pengembangan

Beberapa spesifikasi pengembangan produk dalam penelitian pengembangan ini mencakup hal - hal berikut.

1. Peneliti menghasilkan produk dalam bentuk LKPD berbasis *Quizizz* yang didalamnya terdapat teks, gambar, efek suara, musik, dan animasi. yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik saat pembelajaran IPAS berlangsung.
2. LKPD yang akan dibuat terdiri dari alur tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, materi pembelajaran dan kuis latihan.
3. LKPD yang dikembangkan sesuai CP dan TP suatu pokok bahasan pembelajaran IPAS kelas IV MIN 3 Kota Padang.
4. Produk ini dapat diimplementasikan di smartphone maupun di komputer/laptop.
5. Produk ini juga dilengkapi dengan soal-soal latihan yang disertai tampilan *review question* untuk melihat kembali jawaban peserta didik.

G. Manfaat Penelitian

Setelah pengembangan dilaksanakan, hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memperkaya khasanah pendidikan dan menambah ilmu pengetahuan tentang LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS. Bermanfaat dalam meningkatkan kreatifitas pendidik dalam mengajar maupun membuat LKPD. Hasil pengembangan ini diharapkan mampu menjadi salah satu rujukan pemecahan masalah atas kendala-kendala pembelajaran yang terjadi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, mampu menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengembangan LKPD berbasis *Quizizz*. Bagi peneliti lainnya sebagai bahan masukan dan referensi dalam penelitian berikutnya.
- b. Bagi peserta didik, dapat memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri, meningkatkan minat belajar dan menjadi alternatif sumber belajar IPAS yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- c. Bagi pendidik, penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam menggunakan LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS dan penelitian ini diharapkan sebagai salah satu sumber belajar berupa LKPD berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS.
- d. Bagi Dunia Pendidikan, Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah, serta dapat memberikan pembaharuan kepada pendidik dan sekolah untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan mutu pendidikan

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah dengan mengembangkan LKPD berbasis *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS dikelas IV dapat menambah wawasan guru dan peserta didik terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. LKPD yang dikembangkan juga akan menjadi sarana pendukung bahan ajar yang membuat kegiatan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. Pengembangan LKPD ini memanfaatkan platform aplikasi *Quizizz*.

I. Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan sosial pada satu kesatuan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Rahmayati & Prastowo, 2023: 18). IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial (Cahyani, 2023: 139).

2. Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan pembelajaran sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik, serta dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik (Mirwanda et al., 2024: 19937).
3. Quizizz merupakan aplikasi yang dirancang untuk membuat permainan kuis interaktif yang diyakini mampu merangsang minat belajar peserta didik dan mempertajam daya ingatnya. Aplikasi Quizizz ini memiliki banyak fitur interaktif berbagai topik, level, mata pelajaran dan lainnya. Oleh karena itu, aplikasi ini dinilai sangat memberikan kemudahan kepada peserta didik dan pendidik (Nirwana et al., 2024: 157).