

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin meningkat, mengharuskan setiap individu lebih sigap untuk menghadapinya. Ketika manusia tidak dapat menyesuaikan peningkatan tersebut tentunya akan tertinggal, dengan berkembangnya teknologi maka ilmu pengetahuan dapat lebih mudah diakses oleh siapa saja, salah satunya dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari penggunaan teknologi seperti komputer atau laptop yang digunakan oleh pendidik dalam memfasilitasi perangkat pembelajaran seperti alat penilaian pembelajaran.

Penilaian pembelajaran berteknologi digital menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran pada era 5.0, hal ini selaras dengan diluncurkannya program Indonesia makin cakap digital pada tanggal 20 Mei 2021. Namun, berdasarkan survei pada bulan April 2021 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengatakan total guru yang ada di Indonesia baru 40% yang melek dengan teknologi selebihnya, 60% guru masih gagap dengan kemajuan di era digital. Survei ini lah yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan sebagai alat bantu penilaian pembelajaran.

Pada era digital ini sistem pembelajaran konvensional di sekolah dasar perlahan mulai tertinggal jauh di belakang. Sehingga dengan berkembangnya IPTEK mendorong guru untuk menghasilkan Lembar Penilaian Peserta Didik (LKPD) yang berbasis elektronik, seperti E-LKPD sebab memang tidak membutuhkan biaya tinggi, yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik dimana saja tanpa terbatas tempat dan waktu dengan menggunakan laptop maupun HP (*handphone*) melalui internet, baik berbentuk aplikasi maupun bentuk *website e-learning*.

Pembuatan desain E-LKPD dapat memanfaatkan teknologi berupa aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat lembar kerja, *Power Point* (PPT), poster, komik edukasi, video animasi dan konten visual lainnya yang di dalamnya tersedia banyak gambar pendukung pendesainan, tersedia juga template untuk diedit. Aplikasi canva dapat diakses menggunakan *Handphone* (HP) maupun laptop melalui website sehingga aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidik sebagai pembuatan desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hasil desain yang telah dibuat dapat diekspor dalam bentuk PDF kemudian dijadikan bahan sebagai pembuatan E-LKPD.

Pemanfaatan teknologi tidak hanya dijadikan sebagai media pendesainan melainkan dimanfaatkan juga untuk merubah LKPD menjadi E-LKPD yang dapat diakses melalui situs *website*, salah satunya yaitu *website liveworksheets*. *Website liveworksheets* didukung dengan format coding untuk membuat berbagai jenis bentuk pertanyaan yang bervariasi, pertanyaan tersebut dapat langsung dijawab oleh peserta didik dan hasil pengerjaan E-LKPD setelah diklik menu "*finish*" maka secara otomatis akan terkirim pada menu email pendidik dan nilai dapat langsung dilihat oleh peserta didik.

Pengguna E-LKPD berbasis *liveworksheets* juga dapat mempermudah proses penilaian pembelajaran karena dapat diakses menggunakan laptop maupun *Handphone* (Hp), hasil pengerjaan E-LKPD dapat langsung direkap dalam bentuk *microsoft excel*, dapat menghemat waktu dan biaya pencetakan LKPD, dapat diakses dimana saja, tidak mudah hilang karena tersimpan pada data base akun *website* yang digunakan, dapat digunakan berulang kali, dan meminimalisir keterlambatan pengumpulan hasil skor belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di UPT SD Negeri 2 Panutan mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum 2013, untuk pembelajaran matematika dilakukan

dengan literasi materi terlebih dahulu, dan dilanjutkan pembahasan soal dari guru, selanjutnya terdapat evaluasi hasil pembelajaran dengan mengerjakan soal yang ada dalam buku cetak atau menggunakan LKPD cetak yang telah disiapkan sebelumnya oleh guru, LKPD digunakan bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman materi peserta didik, untuk saat ini di UPT SD Negeri 2 Panutan belum pernah menggunakan E-LKPD berbantu *website liveworksheets*.

Guru wali kelas V juga mengatakan dalam mengajarkan pembelajaran matematika di sekolah pada era teknologi saat ini terdapat beberapa hambatan seperti, jika menggunakan LKPD cetak membutuhkan biaya yang cukup mahal, dan guru harus mengoreksi jawaban peserta didik secara satu persatu yang membutuhkan waktu. Harapannya kedepan di UPT SD Negeri 2 Panutan dapat memanfaatkan teknologi yang sudah ada saat ini dalam membuat E-LKPD yang dapat mempermudah proses pembelajaran, mengingat fasilitas di sekolah sudah cukup memadai karena sudah tersedia layanan WiFi yang secara umum dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik. Hal demikian yang menjadi salah satu alasan pentingnya pengembangan, pembaruan, dan pemanfaatan teknologi dalam mendesain alat penilaian serta menunjang proses penilaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva dan penggunaan E-LKPD matematika sangat diperlukan dalam membuat desain alat penialain serta untuk menunjang proses penilaian pembelajaran di era digital saat ini, maka penting untuk mengembangkan E-LKPD dengan mengangkat judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Canva melalui *Liveworksheets* dalam Menunjang Proses Penilaian Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu penjabaran latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Berkembangnya IPTEK mendorong guru untuk menghasilkan alat penilaian yang berbasis elektronik.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam mendesain bahan ajar.
3. Belum tersedianya Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (E-LKPD) pada pembelajaran matematika.

C. Pembatas Masalah

Supaya masalah penelitiannya tidak meluas dan arahnya semakin jelas, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* berdasarkan kebutuhan dan kepentingan lembaga sekolah. Penelitian ini difokuskan untuk pengembangan E-LKPD di sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* pada pembelajaran matematika di SD?
2. Bagaimana kelayakan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* dalam menunjang proses penilaian pembelajaran matematika di SD?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* dalam menunjang proses penilaian pembelajaran matematika di SD?
4. Bagaimana keefektifan penggunaan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* dalam menunjang proses penilaian pembelajaran matematika di SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapapun tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk pengembangan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* dalam menunjang proses penilaian pembelajaran matematika kelas V di sekolah dasar.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui beberapa hal, diantaranya sebagai berikut.

- a. Mengetahui proses pengembangan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* pada pembelajaran matematika di SD.
- b. Mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* dalam menunjang proses penilaian pembelajaran matematika di SD.
- c. Mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* dalam menunjang proses penilaian pembelajaran matematika di SD.
- d. Mengetahui keefektifan penggunaan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* dalam menunjang proses penilaian pembelajaran matematika di SD.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan di atas, manfaat pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil pengembangan penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut.

- a. Menambah wawasan pengetahuan dalam bidang pengembangan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* untuk proses pembelajaran.
- b. Mampu menghasilkan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* dalam menunjang proses penilaian pembelajaran

- c. Memberikan kontribusi perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan serta dapat dijadikan sebagai rujukan atau landasan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Secara Praktis

Berikut ini adalah manfaat secara praktis untuk seluruh pihak terkait pengembangan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* dalam proses penilaian pada pembelajaran matematika di SD baik bagi peserta didik, guru, sekolah, peneliti, dan bagi FKIP UMPRI yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, sebagai fasilitas media peserta didik, dan memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam penilaian pembelajaran matematika, peserta didik dapat menggunakan komputer atau HP kearah yang lebih bermanfaat sebagai sarana dalam pembelajaran serta peserta didik dapat mengenal manfaat teknologi digital dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, mendorong guru untuk lebih inovatif lagi dalam mengembangkan dan menciptakan desain LKPD menggunakan aplikasi canva dan menintegrasikan LKPD ke dalam E-LKPD menggunakan *liveworksheet*. Hasil pengembangan ini pada pembelajaran matematika dapat dimanfaatkan sebagai alat penilaian untuk menunjang proses penilaian pembelajaran matematika dan dapat mempermudah guru merekap hasil penilaian yang telah dilakukan peserta didik.
- c. Bagi sekolah, hasil produk E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* pada pembelajaran matematika bisa dijadikan sebagai inspirasi dalam membentuk media pembelajaran yang mempermudah pekerjaan guru dan sebagai inovasi pembelajaran dalam menghadapi tantangan revolusi industri era 5.0.
- d. Bagi peneliti, memperluas pengetahuan serta keterampilan terkait pembuatan dan pengembangan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* pada pembelajaran matematika SD.

- e. Bagi FKIP UMPRI, sebagai data kearsipan yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber pengetahuan di masa yang akan datang, juga sebagai referensi dalam penulisan penelitian sejenis dengan metode R&D.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sebagai alat bantu guru dalam mendesain alat penilaian untuk menunjang proses penilaian pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga dapat memudahkan pendidik membuat LKPD yang menarik sesuai materi yang diajarkan, meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik, memudahkan merekap nilai, dapat mengevaluasi proses pembelajaran, dapat mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami soal-soal terkait materi bangun ruang serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Pada penelitian pengembangan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* terdapat harapan spesifikasi produk yaitu, LKPD ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas V sekolah dasar, dengan materi pokok bahasan pembelajaran bangun ruang yang dibuat sesuai dengan kurikulum 2013. Isi dari pengembangan E-LKPD berbasis canva melalui *liveworksheets* adalah LKPD didesain menggunakan aplikasi canva atau melalui *website* <https://www.canva.com> yang di dalamnya dilengkapi dengan elemen gambar-gambar pendukung materi, warna yang menarik, dan kalimat yang mudah dipahami peserta didik.

Desain LKPD pada aplikasi canva diunduh dengan format dokumen PDF kemudian diubah menjadi E-LKPD menggunakan *website liveworksheets* dengan memasukkan format coding sesuai dengan variasi bentuk soal. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) bersifat *software* yang

dikemas dalam bentuk *website liveworksheets*, E-LKPD ini dapat diakses melalui link <https://www.liveworksheet.com> tanpa terbatas ruang dan waktu menggunakan internet. Penggunaan E-LKPD dapat mempermudah pendidik untuk merekap hasil penilaian pembelajaran.