

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aktivitas pembelajaran yang di dalamnya terdapat pendidik dan peserta didik dengan tujuan adanya perubahan perilaku maupun perubahan dari segi pengetahuan yang dialami oleh peserta didik, dan berlangsung secara terus menerus (Hendayani, 2019 ; Lestari, dkk., 2021). Pendidikan adalah upaya yang dikerjakan dengan sadar. Usaha sadar artinya aktivitas pembelajaran diawali dengan kegiatan perencanaan yang matang, sistematis, terarah serta mampu mewujudkan peserta didik merasa nyaman dengan pembelajaran yang sesuai bakat serta minat siswa, tentunya sesuai dengan Kurikulum 2013 (Suriansyah, 2011).

Kurikulum 2013 pada dasarnya menitikberatkan pada kegiatan pembelajaran, siswa dituntut agar berperan aktif saat belajar serta menyertakan siswa dalam suatu permasalahan, pemecahan masalah tersebut berhubungan pada kehidupan siswa (Darmawan & Yuwaningsih, 2021). Kurikulum 2013 berprinsip utama pada penekanan kemampuan guru dalam mengaplikasikan tahap pembelajaran yang bermakna, menantang serta otentik untuk siswa sehingga kemampuan yang dimiliki oleh siswa dapat berkembang sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Kurniaman & Noviana, 2017). Tujuan dari Kurikulum 2013 yaitu untuk memotivasi siswa agar bisa lebih baik pada saat bernalar, bertanya, melaksanakan observasi serta berkomunikasi hal-hal yang didapatkan sesudah mendapatkan pengajaran di sekolah (Anwar, 2014).

Pembelajaran secara *online* dilakukan sejak pandemi Covid-19 terjadi awal tahun 2020. Pembelajaran daring dilakukan pada semua jenjang pendidikan salah satunya pada tingkat sekolah dasar. Kegiatan belajar mengajar secara daring memberikan tantangan, yakni guru diwajibkan untuk bisa menyampaikan materi yang mudah dipahami serta menarik siswa (Anugrahana, 2020 ; Tjandra, 2020). Kegiatan pembelajaran diharapkan mampu menawarkan kesempatan sebesar-besarnya untuk siswa guna memberi makna tiap hal yang di pelajari dengan jalan kegiatan penyelesaian masalah sehingga siswa paham akan konsep melalui pemahaman yang dipunyai siswa (Firmansyah, 2013). Maka dari itu, seorang pendidik hendaknya mampu menciptakan perangkat pembelajaran yang memanfaatkan teknologi guna memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran secara daring, seperti LKPD.

LKPD adalah perangkat pembelajaran berbentuk lembar kertas yang mengandung rangkuman materi, serta panduan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran yang wajib diselesaikan peserta didik (Fitriana, dkk., 2016). Selain itu Umbaryati (2018) juga menjelaskan bahwa LKPD adalah alat guna menolong serta memudahkan pelaksanaan aktivitas pembelajaran, sehingga terjadinya timbal balik diantara guru dengan peserta didik, kemudian LKPD bisa menumbuhkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. LKPD memiliki fungsi sebagai petunjuk belajar siswa dalam menerapkan langkah-langkah pendekatan saintifik dengan tujuan memudahkan peserta didik serta guru pada pelaksanaan pembelajaran yang berpusat kepada siswa (Kristyowati, 2018).

LKPD tersusun atas beberapa proses aktivitas yang harus diselesaikan oleh peserta didik pada menemukan konsep (Harahap, 2020). Penggunaan LKPD

adalah solusi alternatif pembelajaran yang sesuai untuk siswa, sebab LKPD dapat menambahkan informasi mengenai konsep yang dipelajari dengan jalan aktivitas belajar yang sistematis. LKPD berbentuk cetak dirasa kurang efektif serta tidak praktis untuk dipergunakan. Menurut Herawati, dkk. (2017) guna memaksimalkan hal tersebut, baik segi kualitas pembelajaran maupun tampilan diperlukan LKPD yang bertransformasi dengan teknologi. LKPD yang awalnya berbentuk cetak berubah menjadi LKPD digital atau elektronik.

Menurut Trianto (2013) Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah susunan aktivitas yang dipergunakan peserta didik pada pelaksanaan observasi serta pemecahan masalah. Selanjutnya Ramlawati & Liliyasi, (2014) menyatakan bahwa E-LKPD adalah lembar latihan soal siswa yang diselesaikan secara digital serta dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan selama jangka waktu tertentu. E-LKPD yang mampu menciptakan interaksi dua arah disebut dengan E-LKPD interaktif. Interaktif sendiri memiliki arti saling melakukan tindakan atau komunikasi dua arah (Tarigan & Siagian, 2015).

Tampilan E-LKPD interaktif yang menarik, praktis mampu meningkatkan motivasi siswa sehingga meningkatkan minat siswa dalam mengikuti aktivitas belajar. E-LKPD interaktif merupakan contoh alternatif yang bisa dipergunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar yang tersusun atas materi serta soal latihan yang bisa diakses dengan gawai seperti *smartphone* dan komputer (Lathifah, dkk., 2021). Pemanfaatan E-LKPD interaktif pada proses belajar menghasilkan dampak pada kegiatan belajar peserta didik menjadi lebih menarik, kegiatan pembelajaran menjadi interaktif, menawarkan kesempatan kepada peserta didik guna melatih diri serta memotivasi peserta didik pada kegiatan

pembelajaran (Puspita & Dewi, 2021). Proses pembelajaran yang menyenangkan secara tidak langsung mampu mengembangkan aspek kognitif, sikap dan keterampilan siswa. Semua aspek tersebut dapat dikembangkan pada semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah ilmu yang berfokus pada gejala alam dalam bentuk konsep, fakta serta procedural yang sudah diuji kebenarannya dengan jalan suatu proses riset (Fitriyati, dkk., 2017). Pelajaran IPA sangat digemari disukai oleh siswa karena materi yang disampaikan berkaitan dengan peristiwa alam, makhluk hidup, lingkungan alam beserta isinya (Tiarini, dkk., 2019). Pembelajaran IPA sangat penting di lakukan pada peserta didik di sekolah dasar. Hal itu dikarenakan pembelajaran IPA di sekolah dasar mempunyai tujuan untuk menumbuhkan sikap positif, keingintahuan serta adanya kesadaran mengenai kaitan yang saling berpengaruh antara IPA, teknologi, lingkungan, serta sosial (Desstya, 2014). Seorang guru perlu mempersiapkan buku teks pelajaran dalam melaksanakan pembelajaran IPA. Kemudian daripada itu, seorang guru wajib mempunyai perangkat pembelajaran lain yang mampu mendukung peningkatan efektifitas dan efisiensi ketercapaian kompetensi, salah satunya dengan menggunakan E-LKPD interaktif (Amali, dkk., 2019). E-LKPD interaktif mudah untuk digunakan oleh siswa, dalam pemanfaatannya peserta didik bisa menyelesaikan langsung serta memperoleh umpan balik secara langsung sesudah mengirim tugas melalui link (Prastika & Masniladevi, 2021).

Penggunaan E-LKPD interaktif sangat mempengaruhi keberhasilan peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran daring. Penggunaan E-LKPD interaktif, pada aktivitas pembelajaran tentu mengakibatkan kegiatan belajar menjadi lebih

menarik untuk peserta didik. Selain penggunaan perangkat pembelajaran yang sesuai, pada kegiatan belajar juga diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan kondisi lingkungan sekitar serta kebutuhan peserta didik. Model yang tepat ialah *problem solving*. Model pembelajaran *problem solving* adalah model inovatif yang mampu memfasilitasi peserta didik guna bisa ikut langsung pada kegiatan belajar mengajar (Afifah, dkk., 2019).

Model pembelajaran *problem solving* ialah model pembelajaran yang memprioritaskan pada keahlian penyelesaian masalah (Maharani, dkk., 2021). Sementara, menurut Sari (2016) *problem solving* merupakan pendekatan yang menekankan bahwa pembelajaran memungkinkan pemecahan masalah secara objektif dan mengetahui secara pasti apa yang sedang dihadapinya. Selanjutnya, menurut Ristiasari, dkk. (2012) kegiatan pembelajaran dengan model *problem solving* yaitu penyampaian materi pelajaran yang mengarahkan peserta didik pada permasalahan yang wajib dipecahkan agar mampu tercapainya tujuan belajar yang diharapkan. Berdasar pada uraian tersebut, dapat ditarik simpulan bahwasanya *problem solving* merupakan model pembelajaran yang memprioritaskan pada pemecahan masalah, selanjutnya menjadi materi diskusi peserta didik guna melakukan analisis, pengumpulan informasi, hingga menemukan strategi yang sesuai dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Penggunaan model *problem solving* dalam proses pembelajaran menuntut peserta didik mampu menyelesaikan masalah dengan mencari informasi sebanyak-banyaknya, selanjutnya melakukan analisis serta mencari solusi berdasarkan permasalahan yang dihadapi (Isman, 2018). Penyelesaian masalah ini tak mutlak memiliki satu jawaban yang tepat berarti peserta didik diharuskan

belajar berpikir kritis. Tahap penyelesaian masalah tersebut mampu menawarkan kesempatan kepada peserta didik guna memiliki peran secara aktif dalam belajar, meneliti serta menggali informasi guna diterjemahkan ke dalam teori, prinsip, konsep serta kesimpulan (Febriyanti, 2017). Menurut Anugraheni (2013) ada empat langkah dalam pembelajaran model *problem solving* yaitu (1) paham akan masalah (*understanding problem*), (2) memastikan rencana strategi pemecahan masalah (*devising a plan*), (3) menyelesaikan strategi penyelesaian masalah (*carrying out the plan*), dan (4) mengecek kembali jawaban yang diperoleh (*looking back*).

Studi sebelumnya memberikan hasil positif dengan pemakaian model *problem solving*, hal tersebut menjadi dasar penggunaan model pembelajaran *problem solving* pada pelaksanaan studi ini. Hasil penelitian Ristiasari, dkk. (2012) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem solving* berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis siswa. Kemudian penelitian Saragih (2019) menunjukkan bahwa model *problem solving* dianggap tepat untuk menyelesaikan permasalahan di sekolah, hal tersebut dikarenakan model *problem solving* mampu melatih cara berpikir serta bernalar dalam menarik kesimpulan. Maka dari itu, aktivitas pembelajaran wajib melihat model dan perangkat yang sesuai agar mampu mencapai tujuan yang diinginkan.

Namun proses pembelajaran di lapangan bisa dikatakan belum berjalan dengan optimal, khususnya pembelajaran IPA di SDN 1 Poh Bergong. Hal tersebut diketahui melalui hasil observasi serta wawancara yang sudah dilaksanakan pada saat mengikuti Asistensi Mengajar di Sekolah Dasar Negeri 1 Poh Bergong yang membuktikan bahwa proses pembelajaran daring belum

berjalan secara optimal, kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada pendidik, pemanfaatan model pembelajaran masih cenderung rendah, penggunaan perangkat pembelajaran E-LKPD interaktif masih cenderung rendah, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih cenderung rendah.

Berlandaskan pada hasil wawancara serta observasi yang sudah dilaksanakan kepada guru kelas IV SDN 1 Poh Bergong dapat diketahui bahwa E-LKPD interaktif yang inovatif dan menarik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran IPA. Salah satu contoh E-LKPD interaktif yang inovatif yaitu E-LKPD interaktif yang dipadukan dengan model pembelajaran *problem solving*.

Penggunaan E-LKPD interaktif dengan model *problem solving* memberi kesempatan siswa untuk terlibat langsung, aktif serta dapat mencari solusi dari masalah yang dihadapi. Untuk membuktikan hal itu, maka dilaksanakan studi yang berjudul **“Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Muatan IPA Materi Sumber Energi Kelas IV SDN 1 Poh Bergong Tahun Pelajaran 2021/2022”**. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menciptakan E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berlandaskan paparan latar belakang masalah, maka bisa diidentifikasi permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran di SDN 1 Poh Bergong, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran daring masih belum berjalan secara optimal.

- 2) Pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA khususnya materi sumber energi masih cenderung rendah.
- 3) Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada pendidik.
- 4) Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih cenderung rendah.
- 5) Penggunaan model pembelajaran masih cenderung rendah.
- 6) Penggunaan perangkat pembelajaran E-LKPD interaktif dalam pembelajaran IPA masih cenderung rendah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi permasalahan, pada studi ini dibatasi pada: **“Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Muatan IPA Materi Sumber Energi Kelas IV SDN 1 Poh Bergong Tahun Pelajaran 2021/2022”**. Hal tersebut dilakukan agar pembahasan pada studi pengembangan dilakukan lebih terarah dan fokus serta jangkauannya tidak terlalu luas.

### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berlandaskan latar belakang serta identifikasi permasalahan yang sudah dijelaskan maka bisa dirumuskan masalah pada studi ini yaitu:

- 1) Bagaimana Rancang Bangun Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Problem Solving* Pada Muatan IPA Materi Sumber Energi Kelas IV SDN 1 Poh Bergong Tahun Pelajaran 2021/2022?
- 2) Bagaimana validitas E-LKPD Interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPA materi sumber energi kelas IV SDN 1 Poh Bergong Tahun Pelajaran 2021/2022?

- 3) Bagaimana respons guru/praktisi terhadap E-LKPD Interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPA materi sumber energi kelas IV SDN 1 Poh Bergong Tahun Pelajaran 2021/2022?
- 4) Bagaimana respons peserta didik terhadap E-LKPD Interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPA materi sumber energi kelas IV SDN 1 Poh Bergong Tahun Pelajaran 2021/2022?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada perumusan permasalahan yang diuraikan di atas, studi ini bertujuan:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPA materi sumber energi kelas IV SDN 1 Poh Bergong tahun pelajaran 2021/2022.
- 2) Untuk mengetahui validitas E-LKPD Interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPA materi sumber energi kelas IV SDN 1 Poh Bergong tahun pelajaran 2021/2022.
- 3) Untuk mengetahui respons guru/praktisi terhadap E-LKPD Interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPA materi sumber energi kelas IV SDN 1 Poh Bergong Tahun Pelajaran 2021/2022.
- 4) Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap E-LKPD Interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPA materi sumber energi kelas IV SDN 1 Poh Bergong Tahun Pelajaran 2021/2022.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat produk yang diharapkan pada studi pengembangan E-LKPD Interaktif berbasis *problem solving* ini yaitu:

### 1) Manfaat Teoretis

Hasil yang di peroleh pada studi ini mampu memberikan andil pemikiran ilmu pengetahuan yang positif, khususnya pada pengembangan serta pengembangan kualitas pembelajaran IPA dalam memahami materi sumber energi melalui penggunaan E-LKPD Interaktif berbasis *problem solving*.

### 2) Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* khususnya dalam pembelajaran IPA, diharapkan dapat memotivasi siswa serta meningkatkan minat peserta didik pada proses pembelajaran. Kemudian daripada itu, E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* ini disajikan lebih interaktif, sehingga memudahkan peserta didik dalam proses memahami topik yang dipelajari.

#### b. Bagi Guru

Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* ini diharapkan bisa berkontribusi pada penyediaan informasi yang bisa dipergunakan guna menambah pengetahuan guru untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang interaktif.

#### c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran ini dapat menambah koleksi E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* di Sekolah Dasar Negeri 1

Poh Bergong yang dapat digunakan sewaktu-waktu dalam kegiatan pembelajaran IPA baik di luar maupun didalam kelas.

d. Bagi Peneliti

Peneliti lain memperoleh pengalaman langsung dari studi pengembangan ini serta memberikan referensi calon pendidik untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapatkan di perguruan tinggi.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Studi pengembangan ini menciptakan sebuah produk E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* muatan IPA materi sumber energi kelas IV SDN 1 Poh Bergong. Berikut merupakan spesifikasi produk yang dikembangkan pada studi ini yaitu:

- 1) E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* merupakan lembar kerja peserta didik elektronik yang menekankan pada pemecahan masalah.
- 2) E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* dibuat dengan bantuan aplikasi Canva dan *Google Formulir*.
- 3) E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* ini di lengkapi dengan judul, petunjuk yang jelas, langkah kerja, materi pelajaran, serta Latihan soal yang mudah dipahami oleh siswa.
- 4) E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* ini menuntut siswa berlatih untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
- 5) Mata pelajaran yang di uraikan dalam E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* adalah mata pelajaran IPA materi sumber energi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- 6) E-LKPD interaktif akan disebarakan kepada siswa dalam bentuk link yang bisa diakses melalui *Smartphone* atau laptop. Namun siswa lebih disarankan menggunakan *Smartphone* agar tampilan E-LKPD interaktif lebih bagus dan membuat siswa lebih nyaman dalam menyelesaikan soal-soal yang terdapat dalam E-LKPD interaktif.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Perangkat pembelajaran adalah bagian terpenting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam perangkat pembelajaran terdiri dari materi pembelajaran yang terkadang sukar untuk dimengerti oleh siswa. Materi yang abstrak dan rumit seringkali mengakibatkan peserta didik sukar untuk mengerti topik yang dijelaskan. Untuk mengatasi kesulitan tersebut penting untuk dikembangkan E-LKPD interaktif berbasis *problem solving*. E-LKPD interaktif perlu dikembangkan pada saat terjadinya pandemi seperti saat ini. E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* dikembangkan berdasarkan observasi yang telah dilakukan saat mengikuti asistensi mengajar. Pengembangan E-LKPD ini dilakukan dengan menyesuaikan situasi saat ini serta karakteristik dari peserta didik.

Pentingnya E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPA materi sumber energi ini dikembangkan, karena E-LKPD interaktif bisa mengambil alih fokus peserta didik, mempermudah peserta didik pada saat memahami topik yang diberikan, siswa dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi, serta dengan adanya E-LKPD interaktif bisa menaikkan capaian belajar siswa khususnya pada materi sumber energi mata pelajaran IPA. Hal tersebut

dikarenakan E-LKPD interaktif yang dikembangkan berdasarkan pada karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Desain E-LKPD yang diuraikan bisa memicu keingintahuan peserta didik. Materi sumber energi juga dijelaskan secara ringkas dan terperinci, sehingga proses pembelajaran daring bisa terlaksana sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Studi pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* dilaksanakan berdasarkan asumsi berikut.

- 1) Guru-guru telah menguasai cara penggunaan teknologi digital sehingga guru mampu mengimplementasikan E-LKPD interaktif pada pelaksanaan aktivitas pembelajaran.
- 2) Siswa sudah menguasai cara penggunaan teknologi digital sehingga peserta didik mampu memanfaatkan E-LKPD interaktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru sudah mempunyai pemahaman tentang model pembelajaran *problem solving*, sehingga guru mampu mengimplementasikan model *problem solving* dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru sudah mempunyai wawasan tentang E-LKPD interaktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Guru dan siswa sudah pernah menggunakan E-LKPD interaktif pada aktivitas pembelajaran.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan beberapa asumsi di atas, adapun keterbatasan dalam pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* antara lain:

- 1) Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* ini hanya terbatas pada materi sumber energi mata pelajaran IPA untuk siswa kelas IV SDN 1 Poh Bergong, sehingga E-LKPD ini tidak bisa digunakan untuk materi IPA lainnya.
- 2) Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* ini dilakukan berdasarkan kondisi siswa kelas IV SDN 1 Poh Bergong, sehingga produk E-LKPD ini hanya diperuntukkan untuk peserta didik kelas IV SDN 1 Poh Bergong.
- 3) Produk E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* ini hanya bisa diakses secara *online* melalui *smartphone* dan laptop.
- 4) Pengembangan produk E-LKPD interaktif ini tidak sampai pada tahap evaluasi sumatif.

### 1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir terjadinya kesalahpahaman pada istilah yang dipakai dalam studi ini, sehingga diperlukan pemberian batasan-batasan istilah antara lain.

#### 1) Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah usaha dalam tahap mengembangkan serta menciptakan sebuah produk atau penyempurnaan produk yang sudah ada.

Hasil studi pengembangan ini tak terbatas pada pengembangan produk yang

telah ada, tapi juga guna mencari tahu pengetahuan atau solusi atas masalah praktis.

## 2) E-LKPD Interaktif

E-LKPD interaktif merupakan perangkat pembelajaran elektronik yang dipergunakan siswa untuk melakukan pemecahan masalah serta penyelidikan, yang didalamnya terdapat judul, Kompetensi Dasar (KD), ringkasan materi, tujuan pembelajaran, indikator, petunjuk belajar, serta Latihan soal yang mudah dipahami.

## 3) Model Pembelajaran *Problem Solving*

Model *problem solving* adalah model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik dengan masalah yang wajib diselesaikan. Model pembelajaran ini bisa dipergunakan guna memfasilitasi peserta didik pada peningkatan keahlian menganalisis.

## 4) E-LKPD interaktif Berbasis *Problem Solving*

E-LKPD berbasis *problem solving* merupakan lembar kerja siswa elektronik yang condong fokus pada pemecahan masalah dan dirancang dengan desain tertentu. E-LKPD interaktif berbasis *problem solving* memiliki tujuan guna mencari tahu pengoptimalan untuk memahami konsep serta aktivitas belajar peserta didik.

## 5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA adalah cabang ilmu yang berfokus pada gejala alam dalam bentuk konsep, fakta serta procedural yang sudah teruji kebenarannya dalam proses riset.

## 6) Materi Sumber Energi Kelas IV Sekolah Dasar

Sumber energi merupakan hal-hal yang ada pada lingkungan sekitar yang bisa membuat energi baik yang besar atau kecil. Sumber energi merupakan suatu daya atau tenaga yang bisa dipergunakan dalam berbagai proses kegiatan

