

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia mampu mengeksplor atau menggali seluruh kemampuan yang dimilikinya melalui pendidikan. Selain itu, melalui pendidikan akan menciptakan SDM yang berkualitas sehingga itu merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia untuk masa depannya (Adnyana, dkk., 2019). UU terkait pendidikan juga diatur dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Sejalan dengan undang-undang tersebut, pemerintah berupaya menciptakan kurikulum yang melibatkan guru dan siswa yang terlibat secara aktif pada akhirnya sehingga menjadikannya lebih bermakna sehingga, menciptakan generasi yang siap bersaing di kancah global. Dalam hal tersebut maka perlunya tempat pendidikan. Pendidikan terstruktur diawali dari pendidikan dasar (TK/SD/SMP), pendidikan menengah (SMA/K), dan pendidikan tinggi (perguruan tinggi).

Adapun upaya yang pemerintah lakukan untuk kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan melakukan perubahan dan perbaikan kurikulum. Saat ini sistem pendidikan Indonesia telah menerapkan kurikulum 2013 atau yang dikenal

dengan K13 secara bertahap yang mengimplementasikan model, metode, maupun strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Menurut Kristyowati (2018) penerapan Kurikulum 2013 banyak merubah cara pandang pembelajaran dari “teaching” menjadi “learning”. Proses pembelajaran tidak lagi menerapkan *Teacher Center Learning* (TCL) melainkan lebih banyak menerapkan *Student Center Learning* (SCL). Menurut Supadma (2019) pembelajaran yang menerapkan *SCL* akan lebih bermakna, menyenangkan dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran dikarenakan partisipasi aktif dalam pembelajaran membantu siswa meningkatkan ingatan sehingga, apa yang mereka pelajari dapat benar-benar terikat pada mereka. Selain itu, siswa sangat memahami apa yang telah dipelajarinya karena mengalami langsung sehingga maksud aktivitas belajar yang diinginkan bisa dicapai.

Aktivitas belajar IPA dalam Kurikulum 2013 lebih memfokuskan kepada pemberian pengalaman belajar nyata yang mudah dijangkau dan dilihat oleh siswa (Astri, 2021). Adapun tujuan dari mata pelajaran IPA yakni mengembangkan rasa ingin tahu siswa terkait pengetahuan atau konsep IPA yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari/lingkungan nyata siswa serta menumbuhkan kesadaran bahwa pembelajaran IPA dengan lingkungan/ada hubungan diantara satu dengan yang lain sehingga dapat mengembangkan ketrampilan berproses siswa (Gusdiantini, 2017). Berdasarkan hal ini, guru wajib bisa memberi inovasi untuk mengembangkan kreativitas, minat serta hasil pembelajaran. Salah satu yang dapat dilaksanakan guru yakni dengan menyiapkan perangkat pembelajaran.

Sebelum dilaksanakannya aktivitas belajar di kelas, sangat penting bagi guru untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran guna menciptakan proses

pembelajaran terstruktur dan tidak adanya hambatan yang dirasakan guru maupun siswa. Menurut Suhadi (2019), perangkat pembelajaran ialah seperangkat sumber, pedoman, petunjuk, media, alat yang dipergunakan pada aktivitas belajar. Salah satu perangkat yang dapat membantu pembelajaran tematik yaitu Lembar Kerja Peserta Didik disingkat LKPD. Menurut Rahayu (2021) LKPD ialah perangkat pembelajaran yang terdiri dari serangkaian kegiatan, informasi, dan pertanyaan yang dirancang untuk memudahkan siswa mempelajari materi yang padat.

Saat adanya perubahan pada kurikulum, guru perlu beradaptasi pada perubahan tersebut, yang seringkali menimbulkan masalah baru sehingga guru menghadapi berbagai kendala dan kesulitan selama tahap implementasi (Komalasari, 2022). Salah satu kendala penerapan Kurikulum 2013 yakni sekolah belum mampu mengemas materi pembelajaran dalam bentuk LKPD sebagai sarana penunjang dalam pencapaian kompetensi siswa dengan mudah dan memiliki peran positif dalam membantu siswa mengkonstruksi suatu konsep dalam pembelajaran (Paramita, 2019).

LKPD merupakan penunjang penting selama proses pembelajaran. Ada berbagai bentuk kegiatan maupun soal latihan yang bisa dikerjakan oleh siswa. Namun pada kenyataannya, LKPD dijadikan sebagai pedoman bagi guru sebagai alat evaluasi padahal LKPD hanyalah alat bantu bagi siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi terstruktur. Menurut penelitian oleh (Pulungan, 2013) terdapat keluhan bagi guru mengenai kesulitan dalam perancangan LKPD. Keterbatasan masalah antara lain guru tidak memahami LKPD, minimnya ketersediaan wawasan LKPD, dan kurangnya kemauan guru untuk merancang LKPD yang dapat digunakan selama pembelajaran.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil observasi awal dari wali kelas VI di Gugus V Kecamatan Sukasada pada tanggal 5 November 2021 ada beberapa permasalahan teridentifikasi. Pertama, guru lebih memilih menggunakan metode ceramah/ekspositori, sehingga siswa bersifat pasif selama pembelajaran langsung karena minimnya kegiatan maupun keterlibatan siswa didalamnya. Kedua, proses pembelajaran masih terpusat pada guru, guru hanya mentransfer wawasan dan siswa hanya sebatas sebagai penerima pengetahuan tersebut. Ketiga, Minimnya motivasi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda ini terlihat dari perangkat yang dipergunakan hanya dari buku yang diberikan oleh pemerintah. Keempat, siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan materi hanya dikirimkan melalui *WhatsAppGroup* saja. Kelima, guru belum menggunakan LKPD yang mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Dan keenam, guru memiliki LKPD cetak yang hanya didownload melalui Google dan belum dapat diakses secara digital.

Lebih lanjut dilakukan wawancara bersama guru kelas VI di Gugus V Kecamatan Sukasada pada tanggal 25 - 29 November 2021 terkait analisis kurikulum yang peneliti lakukan diperoleh permasalahan yakni pembelajaran IPA belum menggunakan pendekatan aktivitas belajar yang mengajak peserta didik terlibat secara aktif selama aktivitas belajar, selain itu indikator dan tujuan pembelajaran belum mengarahkan siswa untuk melakukan pengamatan secara langsung dan aktivitas belajar siswa masih minim dilaksanakan.

Berdasarkan dari analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang telah dilaksanakan pada tanggal 29 November 2021 ditemukan pelajaran IPA ialah pelajaran yang tidak mudah untuk siswa pahami, ini dibuktikan dari hasil

wawancara peneliti dengan peserta didik kelas VI SDN 1 Sambangan, SDN 2 Sambangan, dan SDN 3 Sambangan yang memperlihatkan bahwa terdapat siswa yang menemukan kendala untuk memahami konsep dikarenakan materi pembelajaran bersifat abstrak bagi siswa, siswa masih kurang fokus memperhatikan materi yang diajarkan dikarenakan perangkat pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan bersifat monoton.

Pesatnya pertumbuhan teknologi digital di era Industri 4.0 saat ini sudah mengubah banyak aspek kehidupan termasuk pendidikan (Putrawangsa, 2018). Selain itu, Hoyles & Lagrange (2010) berpendapat pendidikan dengan teknologi digital yang paling berpengaruh di dunia saat ini. Dikarenakan dari segi daya tarik, efisiensi, efektivitas aktivitas belajar berbasis teknologi digital sangat menarik dibandingkan hanya menggunakan kertas. Namun, hasil wawancara menunjukkan bahwa selama pandemi, guru terpaksa mempergunakan buku paket dan mengirimkannya pada *WhatsAppGroup* saja dan melalui keterangan guru. Guru sesekali telah menggunakan LKPD cetak pada proses pembelajarannya, yang mana orang tua harus datang ke sekolah untuk mengambil LKPD tersebut dan kembali ke sekolah untuk mengumpulkan LKPD yang telah diisi oleh peserta didik. Hal amat tidak efektif serta tidak efisien jika dilakukan secara terus-menerus. Peluang menciptakan pembelajaran digital yang berkualitas sangat besar untuk dilakukan karena berdasar pada ungkapan para guru bahwa, 100 persen orang tua/wali peserta didik mempunyai *smartphone*.

Terlebih lagi saat ini LKPD manual/cetak tidak dapat digunakan secara efektif dikarenakan siswa diharuskan untuk belajar dirumah (Fauzi, 2021). Maka dari itu, solusi yang ada yakni perubahan LKPD manual/cetak menjadi LKPD

berbasis elektronik (e-LKPD) yang bisa diakses siswa lewat Internet dimana dan kapanpun. Adanya perubahan tersebut, guru dituntut untuk meningkatkan keterampilan dalam bidang teknologi. Keterampilan guru terkait TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi) belum merata di seluruh wilayah Indonesia (Azis, 2019). Terutama guru yang belum melek teknologi terutama guru yang berumur diatas 45 tahun. Maka dari itu, berbagai pihak maupun pemerintah telah mewadahi guru dengan cara adanya pelatihan inovasi pembelajaran digital, pendampingan serta workshop guna membantu pendidik untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi. Menurut pelatihan yang dilakukan oleh Kalisa (2020) menunjukkan bahwa melalui kegiatan pelatihan yang telah dilakukan terkait perangkat pembelajaran interaktif online bagi guru, keterampilan guru dalam membuat perangkat pembelajaran juga menjadi meningkat. Dengan meningkatnya keterampilan guru, sehingga aktivitas belajar bisa menyenangkan dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan fenomena tersebut, pentingnya pengembangan e-LKPD untuk membantu pembelajaran daring sehingga menciptakan pembelajaran yang berkualitas. LKPD berbasis Elektronik selanjutnya disingkat e-LKPD adalah perangkat pembelajaran berbasis internet (lembar siswa), yang secara sistematis dibagi menjadi beberapa satuan pembelajaran yang dapat diakses secara digital (Sari, 2019). E-LKPD dapat ditambahkan dengan video pembelajaran, gambar yang relevan dengan materi dan pertanyaan yang dapat diperiksa secara otomatis. E-LKPD juga dapat dirancang dan disesuaikan dengan selera dan kreativitas guru sehingga menarik dan dapat meningkatkan minat siswa belajar secara daring. Pendidik dapat menggunakan situs web seperti [liveworksheet.com](https://www.liveworksheet.com) untuk

membuat e-LKPD. E-LKPD tentunya membuat aktivitas belajar lebih menarik untuk peserta didik serta memungkinkan untuk diakses lewat smartphone/laptop milik orang tua. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada, LKPD dapat secara maksimal disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan kebutuhan zaman.

Berdasarkan hasil diskusi bersama guru kelas VI pada tanggal 29 dan 30 November 2021, diketahui bahwa pada tema 2 persatuan dalam perbedaan muatan IPA KD 3.1 dan KD 4.1 sub pokok bahasan ciri makhluk hidup dan lingkungannya sulit untuk diajarkan ketika belajar daring. Materi yang abstrak dan terbatas dalam pembelajaran berdampak pada pengertian peserta didik dengan bahan belajar. Oleh karena itu, yang diperlukan untuk memvisualisasikan materi abstrak adalah dengan menggunakan LKPD. LKPD yang digunakan guru adalah LKPD cetak yang didownload melalui google tanpa melihat karakter dan kebutuhan siswa sehingga, tidak sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa serta minimnya kegiatan yang melibatkan peserta didik dengan langsung. Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar sebagai upaya untuk mengasah keterampilan berpikir siswa, menganalisis masalah yang ada, serta memperoleh solusi untuk menyelesaikan permasalahan (Saraswati & Agustika, 2020).

Pemilihan suatu pendekatan sangat penting untuk dilakukan. Berdasarkan salah satu prinsip pengembangan K13 bahwa kurikulum harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pendidikan tidak boleh memisahkan siswa dari lingkungan sekitarnya, dan pengembangan kurikulum harus didasarkan pada prinsip relevansi pendidikan dengan kebutuhan dan lingkungan. Maksudnya, program ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk meneliti isu-isu masyarakat seperti isi kurikulum dan kesempatan untuk menerapkan apa yang

dipelajari di kelas untuk kehidupan di masyarakat. Salah satu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan bahan ajar dengan kehidupan lingkungan peserta didik adalah pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual mengutamakan materi pembelajaran atau topik praktis (Sanjaya, 2009). Cara menghubungkannya dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu memberikan topik yang aktual, yang dapat dipecahkan dengan memberikan ilustrasi atau contoh, serta dengan menggunakan sumber belajar. Manfaat belajar langsung, pembelajaran kontekstual dapat memungkinkan siswa dalam menghubungkan materi dengan konteks kehidupan untuk menciptakan makna baru (Sugartini, 2015).

Menurut Dantes (dalam Primayana, 2019) mendefinisikan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengaitkan isi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan menghubungkan wawasan dan pengalaman yang telah mereka peroleh di sekolah dengan kehidupan/lingkungan nyata mereka. Ditegaskan kembali oleh Sinaga (2020) bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang penekanannya pada hubungan antara teori dengan lingkungan nyata disekitar. Menurut Brinus (2019) pembelajaran kontekstual telah terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Pembelajaran kontekstual ialah suatu pendekatan *student centered* yang diusulkan dalam kurikulum 2013. Pembelajaran kontekstual memotivasi peserta didik guna mengaitkan wawasan bersama pengaplikasiannya pada kenyataan. Proses pembelajaran kontekstual terjadi secara alami dalam bentuk aktivitas siswa dan pengalaman, tidak hanya sekedar memindahkan pengetahuan/teori melalui guru ke peserta didik (Suarniti, 2015).

Menarik benang merah dari berbagai hasil *pre*-observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada Gugus V Kecamatan Sukasada maka sangat diperlukannya suatu pengembangan perangkat pembelajaran yakni LKPD berbasis elektronik untuk melakukan aktivitas belajar khususnya mata pelajaran matematika. Sesuai data hasil wawancara guru kelas VI menyatakan bahwa sangat diperlukannya pengembangan perangkat pembelajaran berupa e-LKPD dikarenakan sistem pembelajaran saat ini mengharuskan guru untuk melekat teknologi selain itu diharapkan dapat menjadi gebrakan baru sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran kontekstual dipilih karena menurut Rahmawati (2018) pembelajaran kontekstual adalah konsep sebagai upaya memudahkan guru mengaitkan isi materi di kelas dengan keadaan kehidupan serta memberikan dorongan peserta didik guna mengaitkan wawasan dengan pengaplikasiannya pada kehidupan. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat menunjang hasil belajar siswa secara maksimal.

Kesuksesan pengaplikasian model aktivitas belajar kontekstual guna menumbuhkan capaian pembelajaran peserta didik didukung oleh kajian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya. Riset sebelumnya oleh Nurdiana (2013) bahwa dengan menggunakan e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual mampu menumbuhkan pencapaian pembelajaran siswa hal ini diperjelas dari temuan riset yang menjelaskan dari persentase peningkatan hasil belajar pada siklus pertama sebesar 23% dari 73% menjadi 96,15% di siklus kedua.

Kemudian, penelitian oleh Suharto (2018) yang menyatakan bahwa metode kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Dibuktikan berdasarkan nilai ketuntasan yang diperoleh dalam aspek kognitif senilai 87,5%, aspek afektif sebesar 85%, serta psikomotorik memperoleh persentase 87,5%. Tingkat persentase berada pada taraf baik.

Penelitian terkait LKPD berbasis pembelajaran kontekstual sudah banyak dikembangkan namun belum adanya penelitian yang mengembangkan e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual tematik kelas VI SD, secara umum penelitian yang ditemukan hanya terbatas pada LKPD cetak dan belum ada yang mengemasnya dalam bentuk LKPD yang dapat diakses secara elektronik dan hanya terbatas pada satu mata pelajaran saja. Selaras dengan permasalahan tersebut maka peneliti memiliki ketertarikan guna melakukan pengembangan perangkat pembelajaran dengan judul “Pengembangan e-LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Ciri Makhluk Hidup dan Lingkungannya Tema 2 Subtema 2 Kelas VI Sekolah Dasar ” sehingga pada saat aktivitas belajar guru bisa mengajak siswa belajar dengan mengajaknya untuk mengamati terkait makhluk hidup pada lingkungan sekitar yang nantinya siswa akan paham untuk menghubungkan antara konsep yang didapatkan di sekolah dengan pengalaman/kehidupan nyata serta pengembangan e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual bisa menjadi salah satu solusi alternatif guru untuk membantu melaksanakan aktivitas belajar daring.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada hal yang melatar belakanginya, permasalahan yang teridentifikasi yakni, sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran *online* menuntut pendidik melaksanakan pembelajaran virtual yang menyebabkan siswa kesulitan mengerti topik yang diajarkan.
- 2) LKPD yang digunakan belum berbasis pembelajaran kontekstual.
- 3) Proses pembelajaran cenderung didominasi oleh guru (TCL) sehingga terlibatnya siswa pada aktivitas belajar masih minim.
- 4) LKPD yang ada belum bisa di akses secara digital.
- 5) LKPD kurang memiliki hal yang menarik, hanya dalam bentuk lembaran soal yang mengandung gambar serta tulisan.

1.3 Pembatasan Masalah

Riset pengembangan e-LKPD mempunyai keterbatasan seperti e-LKPD dilakukan pengembangan sesuai dengan kondisi aktual yang ditujukan kepada peserta didik kelas VI SD, materi yang dikembangkan pada e-LKPD terbatas di materi ciri makhluk hidup dan lingkungannya tema 2 subtema 2 kelas VI SD, dan pengembangan e-LKPD ini dilaksanakan uji pengembangan produk yang seperti uji dari ahli (ahli materi, ahli media) serta untuk menentukan kepraktisan dari e-LKPD dilaksanakan tahap uji coba kelompok kecil terhadap 9 siswa Kelas VI di SD Negeri 1 Sambangan, SD Negeri 2 Sambangan, dan SD Negeri 3 Sambangan yang diperoleh dari hasil angket kepraktisan siswa dan 1 praktisi (guru).

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada hal yang melatar belakangi yang sudah dijelaskan, bisa dibentuk rumusan masalah yakni:

- 1) Bagaimana rancang bangun Pengembangan e-LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Ciri Makhluk Hidup dan Lingkungannya Tema 2 Subtema 2 Kelas VI Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas e-LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Ciri Makhluk Hidup dan Lingkungannya Tema 2 Subtema 2 Kelas VI Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan e-LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Materi Ciri Makhluk Hidup dan Lingkungannya Tema 2 Subtema 2 Kelas VI Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan pada perumusan permasalahan, adapun maksud dari riset ini yakni:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan e-LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Ciri Makhluk Hidup dan Lingkungannya Tema 2 Subtema 2 Kelas VI Sekolah Dasar.
- 2) Untuk memperoleh validitas e-LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Ciri Makhluk Hidup dan Lingkungannya Tema 2 Subtema 2 di Kelas VI yang telah dikembangkan.
- 3) Untuk memperoleh kepraktisan dari e-LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Ciri Makhluk Hidup dan Lingkungannya Tema 2 Subtema 2 Kelas VI Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Temuan riset ini secara teoretis maupun secara praktis bermanfaat seperti:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dari segi teoritis, riset pengembangan ini memberikan beberapa manfaat, yakni:

- a. E-LKPD yang dilakukan pengembangan harus dapat dipergunakan guna mendukung aktivitas belajar selaku bahan ajar bagi peserta didik untuk menumbuhkan pengertian serta wawasan.
- b. Selaku sumber pustaka untuk penelitian yang akan dilaksanakan kemudian hari supaya lebih terstruktur dan sistematis utamanya pada bidang Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Riset ini memiliki manfaat praktis yang bisa ditilik dari aneka aspek yakni:

a. Siswa

Aktivitas mengembangkan e-LKPD bisa memudahkan untuk memahami, sehingga peserta didik menjadi aktif pada aktivitas belajar, ilmu yang didapat menjadi lebih bermakna pada keseharian, dan dapat mencapai hasil akademik dan pendidikan yang optimum.

b. Guru

Riset bisa dipergunakan oleh pendidik sebagai bahan ajar dalam kelas sehingga aktivitas belajar yang dipandu bisa menjadi interaktif, memiliki makna serta kreatif. Peserta didik merasa senang untuk ikut aktivitas belajar yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik lebih aktif, antusias serta

mempunyai *feedback* dalam aktivitas belajar, sehingga maksud pendidikan bisa dicapai.

c. Kepala Sekolah

Hasil dari riset dan pengembangan e-LKPD ini memberikan informasi dan *feedback* positif sebagai upaya meningkatkan kualitas pada muatan IPA siswa kelas VI. Kemudian, temuan riset bisa menjadi acuan untuk kepala sekolah dalam pengambilan kebijakan yang sesuai mengenai upaya peningkatan strategi aktivitas belajar yang efisien serta efektif.

d. Peneliti Lain

Temuan riset bisa dipergunakan selaku sumber rujukan serta informasi guna melaksanakan riset pengembangan yang baru secara mendalam mengenai aktivitas mengembangkan perangkat pembelajaran e-LKPD materi ciri makhluk hidup dan lingkungannya Tema 2 Subtema 2 pada siswa kelas VI SD.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada riset pengembangan ini ini, produk yang dilakukan pengembangan yaitu dalam bentuk e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual pada muatan IPA. E-LKPD ini berfungsi alternatif pendukung proses pembelajaran dalam mengatasi permasalahan *Teacher Center Learning* atau pembelajaran berfokus hanya pada penjelasan teori dari guru. Kemudian melalui ketersediaan pengembangan e-LKPD ini peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan bermakna pada aktivitas belajar. Pengembangan e-LKPD ciri makhluk hidup dan lingkungannya Tema 2 Subtema 2 dipaparkan secara singkat yakni.

- 1) Produk ini dalam bentuk perangkat pembelajaran e-LKPD Tematik selain berisi muatan IPA juga diintegrasikan dengan muatan Bahasa Indonesia siswa Kelas VI Sekolah Dasar.
- 2) Perangkat pembelajaran e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual pada muatan IPA memberikan arahan kepada peserta didik untuk mengerti penjelasan sebuah materi dengan situasi pada keseharian yang bisa dipelajari dengan mandiri.
- 3) Pengembangan perangkat pembelajaran e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual ini menggabungkan unsur multimedia seperti: video serta gambar pembelajaran yang memiliki relevansi bersama materi.
- 4) Pengembangan perangkat pembelajaran e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual ini dikembangkan melalui bantuan *Software Canva* dan Platform *LiveWorkSheets*.
- 5) Adapun bagian-bagian e-LKPD yakni, sebagai berikut: (1) *Cover* e-LKPD; (2) Identitas e-LKPD; (3) Petunjuk penggunaan e-LKPD; (3) KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran; (4) Video materi pembelajaran; (5) Kegiatan pembelajaran; (6) Soal evaluasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berlandaskan pada hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan bersama wali kelas VI di SD Negeri 1 Sambangan, SD Negeri 2 Sambangan, dan SD Negeri 3 Sambangan pentingnya melakukan pengembangan e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual, terutama pada situasi pandemi COVID-19 telah mengubah sistem pembelajaran dari sistem pembelajaran tatap muka yang semula

menjadi sistem pembelajaran online. Hal ini memaksa pendidik untuk terus berinovasi dan berkreasi dalam membangun bahan ajar untuk dipergunakan pada aktivitas belajar. Dengan dikembangkannya e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual ini, siswa diberikan ruang dalam mengeksplor pengetahuan dan pemahamannya yang dikaitkan langsung pada lingkungan sekitar sehingga, keterlibatan peserta didik besar selama proses pembelajaran khususnya Muatan IPA pada materi ciri makhluk hidup dan lingkungannya sebab menghubungkan materi dengan lingkungan di sekitar siswa. Penggunaan e-LKPD mampu menumbuhkan keinginan belajar peserta didik sebab bisa memberi aktivitas belajar yang menarik karena memanfaatkan teknologi didalamnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan berupa e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual materi ciri makhluk hidup dan lingkungannya tema 2 subtema 2 ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Guru Kelas VI di Gugus V Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng sudah mampu mengoperasikan teknologi seperti *SmartPhone*.
- 2) Guru sudah memiliki pemahaman tentang perangkat pembelajaran berupa LKPD maupun e-LKPD.
- 3) Siswa kelas VI di Gugus V telah menggunakan teknologi pembelajaran seperti *google classroom* maka bisa mempergunakan E-LKPD dan mengerti akan materi yang dijelaskan.
- 4) Guru belum pernah menggunakan e-LKPD berbasis kontekstual pada materi ciri makhluk hidup dan lingkungannya muatan IPA di kelas VI SD.

- 5) Guru kelas VI SD belum mempunyai e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual yang teruji validitas dan kepraktisannya.
- 6) Penggunaan e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual pada materi ciri makhluk hidup dan lingkungannya akan memberi pengalaman yang baru untuk peserta didik pada akab yang menjadikannya lebih aktif karena berisi gambar-gambar dan video yang menarik.

Keterbatasan pengembangan produk yang produksi yakni.

- 1) Pengembangan e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual dilakukan pengembangan sesuai dengan karakter siswa kelas VI SD, sehingga produk yang dikembangkan hanya untuk siswa kelas VI SD.
- 2) Materi yang disampaikan pada e-LKPD berbasis pembelajaran kontekstual ini terbatas hanya dalam materi ciri makhluk hidup dan lingkungannya tema 2 subtema 2 kelas VI Sekolah Dasar.
- 3) Penelitian pengembangan ini hanya hingga di uji kepraktisan produk tidak sampai di tahapan uji efektifitas dikarenakan situasi dan keterbatasan waktu maupun tenaga.
- 4) Riset ini mempergunakan pemodelan ADDIE yang terpacu pada 5 tahap: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Akan tetapi riset pengembangan ini hanya sampai dalam tahapan implementasi (uji coba kelompok kecil) dan untuk tahap evaluasi, terbatas hanya sampai pada evaluasi formatif saja guna penyempurnaan produk yang dikembangkan.

1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalkan salah paham tentang istilah kunci yang dipergunakan pada riset ini, diperlukan untuk menyediakan definisi istilah yakni.

1) Penelitian Pengembangan

Riset pengembangan merupakan riset yang menciptakan produk dalam bentuk media, bahan, alat serta strategi yang dipergunakan meminimalkan kesulitan belajar tidak untuk melakukan uji teori.

2) Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik lebih lanjut disingkat e-LKPD merupakan suatu bahan pembelajaran berbentuk elektronik dengan desain tertentu yang di dalamnya terdiri dari komponen berupa judul, Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, ringkasan materi, petunjuk-petunjuk tugas, soal-soal interaktif dan sebagainya, yang memuat unsur teks, gambar, dan video.

3) Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah aktivitas belajar yang dimulai dengan menyatakan permasalahan atau peristiwa keseharian yang dihadapi peserta didik dalam kesehariannya dan selanjutnya memasukkan materi belajar dalam kelas.

4) Model *ADDIE*

Model *ADDIE* ialah pemodelan yang terdapat 5 tahapan yakni: analisis (*analysis*), perancangan produk (*design*), pengembangan produk (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*).