

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dipaparkan beberapa uraian teori yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

“Karena pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia agar mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif, maka pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan” menurut (Tia & Ana, 2021). Sebagaimana tercantum dalam Pembukaan UUD 1945, “pendidikan dapat melahirkan generasi emas yang tangguh, hebat, dan berdedikasi tinggi dalam menjunjung tinggi kebudayaan Indonesia dan keluhuran bangsa”. “Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya manusia untuk meningkatkan sumber daya manusia agar dapat mencapai potensi maksimalnya dan siap menghadapi segala perubahan yang mungkin terjadi” menurut (Rahmawati & Indrawarni, 2019). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan agar pendidikan diselenggarakan sesuai dengan ketentuannya. Undang-undang ini mengatur bahwa “sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan dan meningkatkan kualitas, relevansi, dan efisiensi pengelolaan pendidikan guna memenuhi tuntutan perubahan masyarakat lokal, nasional, dan internasional”. Oleh karena itu, penting untuk mengubah pendidikan secara metodis, fokus, dan jangka Panjang. “Tujuan pendidikan adalah membantu siswa mencapai potensi maksimalnya, namun untuk mencapai hal tersebut diperlukan pengajaran yang berkualitas tinggi” menurut (Siti dkk, 2020).

Pada era perkembangan digital sangat mempengaruhi segala aspek yang ada, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Salah satu unsur yang digunakan dalam kegiatan pendidikan adalah teknologi. Karena kemajuannya yang terus-menerus, teknologi dan keberadaan manusia saling terkait erat. Teknologi semakin mempengaruhi setiap aspek kehidupan seiring berjalannya waktu, dan masyarakat harus terbiasa memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada bidang pendidikan, teknologi menjadi sebuah solusi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Penggunaan sumber daya pengajaran digital dalam kegiatan kelas merupakan salah satu cara pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Namun seiring kemajuan teknologi, akan muncul pembelajaran berbasis digital

yang memberikan tantangan bagi para pendidik dalam menerapkan pembelajaran. Guru harus berusaha beradaptasi untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik dan kreatif karena salah satu tantangan yang terkait dengan pembelajaran digital adalah munculnya pola pembelajaran baru. Menurut Putria dkk. (2020), “proses pembelajaran merupakan suatu pola yang menghubungkan berbagai unsur yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan”.

Yang dimaksud dengan “bahan ajar” adalah setiap konten atau sumber daya yang telah dibuat secara menyeluruh dan metodis sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang diterapkan baik oleh instruktur maupun siswa selama proses pendidikan. “Penyusunan bahan ajar yang berurutan dimaksudkan untuk memudahkan belajar siswa karena bersifat khas, fokus, dan metodis” menurut (Syahidan dkk., 2023). Guru dan siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber pengajaran untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Lembar kerja siswa merupakan salah satu jenis sumber pembelajaran (LKPD). Di era digital saat ini, lembar kerja siswa tidak lagi dicetak pada lembaran kertas melainkan dikemas menggunakan teknologi yang dikenal dengan Lembar Kerja Siswa Elektronik (E-LKPD).

Menurut Rahayu dan Budiyo (2018), “E-LKPD merupakan alat pembelajaran digital yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui pembelajaran berbasis eksperimen”. Siswa akan merasakan LKPD yang disajikan dalam bentuk elektronik lebih menarik dan mudah dipahami. Setiap slide dalam E-LKPD memiliki panduan siswa yang mencakup petunjuk penggunaan, latihan yang dipimpin siswa, dan alat bantu visual seperti film dan foto untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Siswa akan lebih

mudah belajar jika E-LKPD digunakan di kelas karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, tergantung mata pelajaran yang dipelajari. Mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satunya.

Kurikulum merdeka telah diperkenalkan di tingkat sekolah dasar, meskipun saat ini diperkenalkan secara bertahap dan hanya berlaku untuk kelas 1 dan 4. Dalam kurikulum merdeka menggunakan pendekatan tematik interaktif. Teknik pembelajaran yang disebut tematik integratif memadukan banyak disiplin ilmu menjadi satu kesatuan. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah topik baru yang dibuat berdasarkan kurikulum merdeka. Menurut Budiwati dkk. (2023), “mata pelajaran IPA pada hakikatnya merupakan sintesis dari ilmu sosial atau ilmu pengetahuan dan mata pelajaran keilmuan atau ilmu pengetahuan alam”.

Sains dan mata kuliah terkait merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diambil siswa. Namun pada kenyataannya, sumber daya pengajaran yang dapat diakses masih belum banyak karena sains merupakan topik yang relatif muda. Untuk itu, pendidik harus mampu menyajikan konten sains dengan cara yang lebih menarik, kreatif, relevan, dan membantu siswa memahaminya. Untuk memastikan kegiatan pembelajaran di sekolah memberikan dampak nyata terhadap pembelajaran siswa, maka setiap siswa diberikan satu buku cetak sebagai sumber pengajaran. Selain itu, masih terdapat kekurangan yang serius dalam cara guru menggunakan audio, video, dan sumber belajar lainnya. Akibatnya, siswa kehilangan minat belajar dan menjadi tidak siap menangani informasi di kelas ilmiah. Artinya, agar setiap peserta didik dapat mengakses bahan ajar LKPD maka harus dikembangkan dalam paket elektronik. Berdasarkan hasil investigasi terhadap nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah

dasar, siswa menganggap topik IPAS membosankan, khususnya bab 1 sampai 4 yang berfokus pada sains. Hal ini sesuai dengan penelitian Peni, dkk. (2021) yang menunjukkan fakta bahwa “banyak anak masih kesulitan memahami setiap ide sains sehingga rentan terhadap kesalahpahaman. Sebenarnya, kurikulum sains memberikan siswa pengalaman praktis dalam bentuk eksperimen atau praktik ilmiah yang dapat meningkatkan kesadaran mereka akan tanggung jawab terhadap lingkungan”.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan pencatatan dokumen yang dilakukan pada tanggal 4 Oktober 2022 dengan Ibu Ida Ayu Putu Mas Padmin, S.Pd., guru kelas IV SD Negeri 4 Panji, rata-rata hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebesar 59,1. Nilai tersebut masih di bawah standar KKM Nasional yaitu 75 dengan hanya 33,3% siswa yang tuntas atau 10 dari 30 siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan siswa kelas IV SD Negeri 4 Panji memiliki rata-rata hasil belajar yang tergolong rendah. Karena ketidakmampuan mereka untuk membuat materi pembelajaran digital yang dapat meningkatkan kemauan belajar siswa, sumber daya pengajar untuk pengajaran masih terbatas pada buku dan bahan ajar cetak. Selain itu, hanya sedikit buku cetak yang disediakan di sekolah; oleh karena itu, dua siswa berbagi satu buku cetak.

Peneliti menyimpulkan bahwa E-LKPD merupakan media pembelajaran yang cocok digunakan siswa berdasarkan permasalahan tersebut di atas. Alat investigasi atau pemecahan masalah bagi siswa disebut LKPD. Dalam bentuk panduan eksperimental atau demonstratif, LKPD dapat menjadi panduan bagi pengembangan seluruh aspek pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar

siswa, instruktur mempunyai pilihan dalam menciptakan dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui kolaborasi penggunaan media digital di kelas.

Proyek penelitian “**Pengembangan E-LKPD Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Pada Muatan IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Panji**” menarik perhatian penulis, seperti yang telah dijelaskan di atas.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Permasalahan berikut ini dapat dikenali berdasarkan penjelasan peneliti mengenai latar belakangnya.
2. Rendahnya hasil belajar siswa.
3. Kurangnya bahan ajar yang inovatif pada materi IPAS.
4. Siswa kurang motivasi untuk belajar sehingga siswa kurang fokus dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
5. Tidak tersedianya bahan ajar digital untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan berkonsentrasi hanya pada pembangunan E-LKPD, maka cakupan kesulitan yang ada dapat dikurangi karena banyaknya deskripsi yang teridentifikasi. Meskipun terdapat hambatan lain di dunia nyata yang mungkin menghalangi siswa untuk mempelajari sains, penelitian ini hanya melihat elemen spesifik dari bahan ajar E-LKPD.

1.4 Rumusan Masalah

Mengingat sejarah topik seperti yang telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning pada muatan IPAS kelas IV SD Negeri 4 Panji?
2. Bagaimana validitas E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning pada muatan IPAS kelas IV SD Negeri 4 Panji?
3. Bagaimana efektivitas E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning pada muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 4 Panji?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui rancang bangun dari E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning pada muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 4 Panji.
2. Untuk mengetahui validitas E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning pada muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 4 Panji.
3. Untuk menguji efektivitas penggunaan E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning pada muatan IPAS Kelas IV SD Negeri 4 Panji.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum, temuan penelitian ini diharapkan akan berkontribusi pada kemajuan ilmu pengetahuan teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Memperluas pemahaman tentang bahan ajar, khususnya sumber daya digital yang terhubung dengan lima domain Kawasan Teknologi Pendidikan, merupakan

keuntungan teoritis yang diharapkan dari penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk menghasilkan pembelajaran yang relevan melalui pengamatan langsung dan tidak langsung serta menjadi pedoman untuk membuat bahan ajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk mata kuliah lain dan bahan ajar yang mengambil pendekatan berbeda.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Dengan penggunaan E-LKPD, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap konten sains dan menawarkan pengalaman belajar yang lebih terarah dan produktif dalam lingkungan belajar yang ramah, sehingga memudahkan siswa dalam memahami informasi ilmiah. .

1.6.2.2 Bagi Guru

Temuan penelitian ini dimaksudkan untuk mendukung para pendidik dalam mengembangkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan di kelas dan berfungsi sebagai sumber daya bagi mereka ketika mereka membutuhkan nasihat tentang cara meningkatkan kreativitas mereka dalam memfasilitasi pengajaran.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Dalam upaya meningkatkan taraf pengajaran di sekolah yang diawasinya, kajian pembuatan bahan ajar ini dimaksudkan agar dapat menjadi pedoman bagi pimpinan sekolah dalam memberi nasihat dan inspirasi bagi para pengajar.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hal ini dimaksudkan agar temuan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi berharga bagi peneliti pendidikan lainnya dan akan dipelajari serta dikonsultasikan oleh peneliti masa depan dalam upaya memaksimalkan hasil.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut ini diuraikan secara spesifik barang-barang yang dihasilkan dalam suatu pengembangan berbasis penelitian.

1. Sebuah E-LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual pada IPA dan Konten Ilmiah untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Panji merupakan produk pengembangan yang pada akhirnya dihasilkan.
2. Bab 1, 2, 3, dan 4 E-LKPD ini memuat isi yang telah dibuat.
3. Karena media pembelajaran ini memadukan teks, visual, dan musik, maka salah satu manfaat temuan penelitian pengembangan ini adalah dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran dan pembelajaran kontekstual menjadi landasan pengembangan E-LKPD yang penting karena memungkinkan guru melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien serta melibatkan siswa dalam seluruh kegiatan pembelajaran. Selain itu, bagi siswa E-LKPD ini dapat meningkatkan fokus siswa ketika proses pembelajaran berlangsung karena bahan ajar yang disajikan lebih menarik dan tidak hanya sebatas pada tulisan dan gambar saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

E-LKPD ini dibuat dengan mempertimbangkan beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Di SD Negeri 4 Panji sudah tersedia fasilitas pendukung seperti LCD, Proyektor, speaker, dan laptop.
2. Guru SD Negeri 4 Panji sudah bisa mengoperasikan fasilitas pendukung yang tersedia tersebut.
3. Siswa sudah bisa mengoperasikan Smartphone dengan baik.

Adapun keterbatasan dari pengembangan E-LKPD ini hanya dilakukan di SD Negeri 4 Panji saja. Subjek dari uji coba ini hanya dari siswa kelas 4 dengan materi pada bab 1 sampai dengan bab 4.

1.10 Definisi Istilah

Agar pembaca tidak salah mengartikan judul skripsi ini, maka perlu diperjelas kalimat-kalimat berikut ini:

- a. Kajian sistematis untuk membuat, mengembangkan, dan menilai prosedur, tujuan pembelajaran, dan program yang harus memenuhi standar konsistensi dan efektivitas internal disebut penelitian pengembangan.
- b. Semua perangkat fisik yang dimaksudkan untuk mentransmisikan pengetahuan dan mendorong interaksi dianggap sebagai media pembelajaran. Peralatan fisik yang dimaksud meliputi benda berwujud, bahan cetakan, gambar, suara, multimedia, audiovisual, dan internet.
- c. E-LKPD adalah jenis sumber belajar campuran yang berbentuk lembar kerja elektronik atau digital dan mencakup lebih dari dua media berbeda, termasuk audio, foto, grafik video, dan lainnya.
- d. *Contextual Teaching and Learning* adalah pendekatan pembelajaran dan pengajaran yang mendukung pendidik dalam menghubungkan materi yang mereka ajarkan dengan pengalaman siswa sehari-hari dan memberdayakan

peserta didik untuk menarik hubungan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana materi tersebut akan digunakan dalam peran mereka sebagai karyawan, anggota keluarga, dan warga.

- e. Layanan yang disebut Live Work Sheet dapat digunakan untuk membuat lembar kerja siswa yang ditampilkan secara digital.
- f. Mata pelajaran IPS dan IPA digabungkan menjadi satu mata Pelajaran yang disebut “IPAS”.

