

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi, sistem pendidikan Indonesia mengalami perkembangan, salah satunya adalah menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres, dan bebas tekanan untuk menunjukkan bakat alaminya (Rahayu dkk., 2022). Dalam kurikulum merdeka lebih menekankan pada kebebasan dan pemikiran kreatif dari siswa. Dengan diterapkannya kurikulum merdeka tentunya memiliki perubahan salah satunya pada mata pelajaran. Pada kurikulum merdeka menerapkan muatan mata pelajaran, Agama, PPKn, Matematika, Seni Budaya, P5 dan IPAS.

Mata pelajaran IPAS merupakan muatan mata pelajaran IPA dan IPS yang digabung menjadi satu kesatuan. Menurut Andreani, (2023) menjelaskan bahwa penggabungan antara IPA dengan IPS, didasarkan oleh pertimbangan yang cenderung dilakukan oleh siswa sekolah dasar dengan melihat segala sesuatu secara holistic dan terpadu. IPAS merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup beserta benda mati yang terdapat di alam semesta, serta melihat kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial yang berinteraksi

dengan lingkungannya. IPAS dapat membantu siswa untuk dapat menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan adanya keingin tahuan ini dapat memicu siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan melakukan interaksi terhadap kehidupan manusia di bumi. Focus utama untuk pembelajaran IPAS SD/MI/Paket A bukan pada banyaknya konten materi, melainkan kemampuan siswa untuk menggunakan berbagai pengetahuan yang telah dimilikinya. Dengan memperhatikan usia anak di sekolah dasar maka pembelajaran IPA dan IPS dijadikan satu kesatuan yaitu IPAS. Dalam penelitian ini yang lebih difokuskan adalah pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA pada dasarnya merupakan pembelajaran yang mempelajari segala sesuatu kejadian di alam berdasarkan pengalaman langsung dan observasi. Pembelajaran IPA merupakan serangkaian kegiatan terencana dalam rangka memfasilitasi siswa memperoleh sikap, proses, dan pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa alam atau ilmiah. IPA terdiri atas 3 unsur utama yakni produk, proses, dan sikap (Dwiki, 2022). Pembelajaran IPA sangat penting bagi siswa tingkat SD, karena melalui pembelajaran IPA, siswa dilatih untuk memiliki keterampilan, tanggung jawab, kerjasama, berpikir kritis dan jujur. Pentingnya pembelajaran IPA di SD untuk membekali siswa agar mampu berpikir kritis, logis, kreatif dan mampu bekerjasama (Atiaturrahmaniah dkk., 2022). Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif (Jannah, 2020). Oleh karena itu dapat diketahui tujuan pembelajaran IPA di SD, tidak hanya mengharuskan menguasai

konten IPA saja, dalam pembelajaran IPA diharapkan siswa mampu memiliki sikap yang baik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mampu memecahkan berbagai masalah-masalah sederhana dilingkungan sekitar. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya dilaksanakan dengan memanfaatkan E-LKPD dan model pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran IPA di sekolah dasar agar dapat tercapai dengan maksimal, tentunya memerlukan perangkat pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan mendukung perkembangan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran IPA. Salah satunya yaitu dengan menggunakan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik). E-LKPD memiliki fungsi yaitu menuntut siswa agar mampu menemukan konsep dari apa yang telah dipelajarinya, berdasarkan dari langkah kerja ataupun masalah yang disediakan dan dilengkapi dengan penyelesaian. Selain itu siswa akan mendapatkan panduan belajar yang lebih praktis karena E-LKPD memuat langkah-langkah pembelajaran yang harus dilakukan oleh siswa (Wahono dkk., 2022). Sehingga muaranya yakni hasil belajar siswa yang optimal.

Namun saat ini hasil belajar IPA siswa sekolah dasar masih belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan. Rendahnya hasil belajar IPA siswa SD dibuktikan dengan pencatatan dokumen di SD N 2 Belantih. Didapatkan data nilai ulangan akhir di kelas 4 pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 muatan pelajaran IPA, sebagian besar siswa belum mencapai KKTP (Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah di tetapkan yaitu 65. Berikut adalah tabel nilai ulangan akhir kelas IV pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023 muatan pelajaran IPA SD N 2 Belantih.

Tabel 1. 1  
Hasil belajar IPAS ulangan akhir kelas IV pada semester 2

No	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Siswa	Persentase	Keterangan
1.	10	80	41,6%	Sudah mencapai KKTP
2.	14	60	58,3%	Belum mencapai KKTP

(Sumber: Guru Kelas IV SD N 2 Belantih)

Berdasarkan Tabel 1. diketahui bahwa presentase siswa yang mampu mencapai KKTP adalah 41,6% atau 10 dari 24 siswa dan 58,3 % siswa yang belum mampu mencapai KKTP atau 14 orang dari 24 siswa. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 2 Belantih masih tergolong sangat kurang. Penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa ini yaitu disebabkan dari faktor eksternal yaitu seperti model pembelajaran yang digunakan di sekolah, metode pembelajaran dan bahan ajar ataupun perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru, sedangkan untuk faktor internal disebabkan oleh siswa itu sendiri. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan inovasi seorang guru dalam menyesuaikan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Salah satu yang dapat diperhatikan dalam proses pembelajaran oleh seorang guru yaitu E-LKPD dan model pembelajaran yang mampu mentransfer konsep dari materi IPA sehingga mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Berdasarkan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas IV di SD Negeri 2 Belantih terkait dengan pembelajaran IPA ditemukan beberapa permasalahan diantaranya 1) kurangnya pemanfaatan bahan ajar digital dalam pelaksanaan pembelajaran, selama proses pembelajaran guru memanfaatkan media cetak seperti buku paket untuk mengajar di dalam kelas dan teknologi yang tersedia kurang dimanfaatkan seperti laptop, chromebook dan proyektor kurang dimanfaatkan dengan optimal, 2) pada proses pembelajaran belum memberikan

peluang kepada siswa untuk melakukan kegiatan analisis untuk berpikir kreatif, 3) pada saat pembelajaran berlangsung lebih sering diberikan soal dan bukan lembar kerja yang diberi permasalahan kemudian dapat dimanipulasi dari segi isi, 4) siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran dan sering bercanda dengan teman sebangkunya ketika menyampaikan materi, 5) hasil belajar IPA siswa rendah. Dan hal ini juga sejalan dengan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan yaitu guru wali kelas IV SD Gugus 5 Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli menunjukkan bahwa guru lebih dominan dalam pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar dibandingkan dengan bahan ajar elektronik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penyebaran kuisisioner dengan 5 orang guru kelas IV SD gugus 5 Kecamatan Kintamani, sebanyak 80% guru menyatakan tidak pernah menggunakan bahan ajar elektronik ketika melaksanakan proses pembelajaran 20% guru menyatakan kadang-kadang menggunakan bahan ajar elektronik ketika melaksanakan proses pembelajaran dan sebanyak 100% tidak pernah membuat E-LKPD untuk menunjang pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan bahan ajar elektronik di kelas IV SD Gugus 5 Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli masih sangat jarang dilakukan oleh guru khususnya muatan IPA untuk meningkatkan hasil belajar.

Sebagai seorang guru tentunya harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal. Guru harus dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia seperti memanfaatkan *chromebook* dan fitur-fitur yang ada di *chromebook*, memanfaatkan proyektor dan menerapkan model pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa yang diampu. Melalui hasil observasi

dan analisis kuesioner diketahui bahwa guru belum memanfaatkan teknologi yang optimal dan belum memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan kegiatan analisis sehingga melatih kemampuan berpikirnya. Sehingga dari hal tersebut maka perlu adanya kreatifitas seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan mengembangkan E-LKPD berbasis model pembelajaran OPPEMEI.

E-LKPD Elektronik Lembar Kerja Siswa merupakan lembar kerja berbentuk elektronik yang berisikan tugas-tugas yang harus di kerjakan oleh siswa melalui smartphone atau laptop. Lembar Kerja Siswa Elektronik (E-LKPD) merupakan rangkaian kegiatan yang digunakan siswa dalam melakukan penyelidikan dan penyelesaian masalah (Puspita & Dewi, 2021). Dengan pemanfaatan E-LKPD tentunya dalam pembelajaran menjadikan kegiatan belajar siswa menjadi menyenangkan dan menarik, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Vonna (2022), mendefinisikan bahwa E-LKPD harus dijadikan upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD dapat menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, karena saat ini siswa telah terbiasa menghadapi dunia digitalisasi sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan dapat memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun kelebihan dari E-LKPD berbasis model OPPEMEI ini adalah dapat motivasi siswa untuk belajar karena dikemas dalam bentuk interaktif dan menarik karena disajikan berbagai kegiatan untuk melatih kemampuan berpikirnya agar dapat memahami konsep pembelajaran serta dapat menemukan pengetahuannya sendiri berdasarkan apa yang telah dipelajarinya.

Sehingga pembelajaran menjadi efektif, dan dapat mengoptimalkan teknologi yang ada agar lebih tepat sasaran dan tepat guna.

Penggunaan E-LKPD dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran OPPEMEI. Model pembelajaran OPPEMEI merupakan model pembelajaran tergolong baru yang dikembangkan Agustiana (2020) dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari tiga model pembelajaran yaitu, *inkuiri*, *problem based learning* dan *brain based learning*. Model pembelajaran OPPEMEI merupakan salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas siswa, sehingga partisipasi diferensial akan terlihat nyata (Agustiana dkk., 2020). Dalam model pembelajaran OPPEMEI dirancang berdasarkan landasan teori konstruktivisme. Dengan langkah pembelajaran yang dimiliki model OPPEMEI yaitu: 1) orientasi, 2) penggalian ide kreatif, 3) investigasi (penyelidikan), 4) elaborasi, 5) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 6) evaluasi proses produk dan 7) implementasi.

Pengembangan E-LKPD berbasis model OPPEMEI dirancang berdasarkan tahapan-tahapan dari model OPPEMEI yaitu, 1) orientasi, 2) penyelidikan, 3) penggalian ide kreatif, 4) elaborasi, 5) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 6) evaluasi proses produk dan 7) implementasi. E-LKPD berbasis model OPPEMEI dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amthari dkk., 2021) terkait dengan pengembangan E-LKPD menyatakan bahwa hasil validasi oleh ahli materi diperoleh persentase 89,29% dengan kategori sangat baik dan hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase 97,92% dengan kategori sangat baik. Hasil respon guru persentase 97,5% dengan

kategori sangat baik, hasil ujicoba untuk melihat respon peserta didik pada ujicoba kelompok kecil diperoleh persentase 93,75% dengan kategori sangat baik, dan uji coba pada kelompok besar diperoleh persentase 93,59% dengan kategori sangat baik serta hasil uji efektivitas menggunakan uji paired sample t test menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan e-LKPD dalam meningkatkan hasil belajar. Sedangkan Hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustiana, dkk (2020) dalam penggunaan model OPPEMEI terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif mahasiswa, menyatakan bahwa model OPPEMEI memiliki pengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar kognitif mahasiswa. Hal ini dibuktikan dengan memiliki korelasi positif sebesar 0,689 (korelasi sedang). Sehingga E-LKPD berbasis model OPPEMEI relevan dilaksanakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti bermaksud mengembangkan E-LKPD dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Model OPPEMEI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Belantih”.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka terdapat identifikasi masalah yang didapatkan sebagai berikut.

- 1.2.1. Kurangnya pemanfaatan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar cetak
- 1.2.2. Siswa belum diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan analisis untuk berpikir kreatif



1.2.3. Pada saat pembelajaran berlangsung lebih sering diberikan soal dan bukan lembar kerja yang diberi permasalahan

1.2.4. Siswa cenderung tidak focus mengikuti pembelajaran

1.2.5. Hasil belajar IPA siswa rendah

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah ditemukan. Untuk memfokuskan dan tidak memperluas penelitian ini maka perlu pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini terbatas pada pembelajaran IPA dengan materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Belantih.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1. Bagaimana rancang bangun E-LKPD berbasis model OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 2 Belantih?
- 1.4.2. Bagaimana validitas E-LKPD berbasis model OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 2 Belantih?
- 1.4.3. Bagaimana kepraktisan E-LKPD berbasis model OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 2 Belantih?
- 1.4.4. Bagaimana efektivitas E-LKPD berbasis model OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 2 Belantih?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun E-LKPD berbasis model OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Belantih.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas E-LKPD berbasis model OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Belantih.
- 1.5.3 Untuk menguji kepraktisan E-LKPD berbasis model OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Belantih.
- 1.5.4 Untuk mendeskripsikan efektivitas E-LKPD berbasis model OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Belantih.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan E-LKPD berbasis model OPPEMEI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 2 yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk menambah wawasan kontribusi bagi pendidikan mengenai pengembangan E-LKPD dan menjadi acuan atau sumber informasi bagi penelitian yang sejenis dalam mengembangkan E-LKPD.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak yaitu sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan E-LKPD ini diharapkan agar dapat membuat siswa belajar dengan aktif, sehingga mampu menambah pengalaman belajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi khususnya pada muatan IPA materi perubahan wujud benda dengan menggunakan E-LKPD berbasis model OPPEMEI ini siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

#### b. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat dijadikan pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Selain itu dengan menggunakan E-LKPD akan memudahkan guru dalam mengajar dan dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan terkait dengan pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda yang lebih menarik.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan agar dapat memperbaiki dan mempertimbangkan aktifitas pembelajaran dalam satuan pendidikan sehingga dapat berjalan dengan lebih baik serta dapat dijadikan acuan agar mengarahkan dan merencanakan guru untuk membuat E-LKPD yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan dapat memberikan wawasan lebih lanjut terhadap penelitian lainnya, sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan yang sejenis untuk memperoleh hasil yang maksimal.

### 1.7 Spesifik Produk yang diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang akan dihasilkan adalah E-LKPD berbasis model OPPEMEI pada mata pelajaran IPAS. E-LKPD memiliki fungsi sebagai alternatif yang dapat memudahkan guru dalam mengajar. Adapun spesifik produk pengembangan E-LKPD sebagai berikut.

- 1.7.1. E-LKPD berbasis model OPPEMEI mencakup pada Mata Pelajaran IPAS dengan materi perubahan wujud benda.
- 1.7.2. E-LKPD berbasis dengan model OPPEMEI IPAS dengan materi perubahan wujud bend ini agar siswa lebih aktif dan belajar berfikir kreatif.
- 1.7.3. E-LKPD berbasis model OPPEMEI didesain dengan menggunakan aplikasi canva, kemudian memilih tamplate disesuaikan dengan segi gambar, pewarnaan, huruf, agar lebih menarik. Setelah di make save LKPD tersebut dalam bentuk PDF kemudian diupload ke dalam aplikasi liveworksheet agar dapat dijadikan E-LKPD berbasis model OPPEMEI.
- 1.7.4. E-LKPD berbasis model OPPEMEI ini didalamnya akan memuat video pembelajaran, pertanyaan-pertanyaan, percobaan yang akan dilakukan

oleh siswa dan akan terdapat beberapa soal latihan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

1.7.5. Pembuatan E-LKPD akan disesuaikan dengan model pembelajaran OPPEMEI dengan tahapan sebagai berikut.

- 1) Orientasi. Pada fase ini guru menugaskan siswa untuk membuka video perubahan wujud benda. Setelah menyimak video siswa ditugaskan untuk menjawab pertanyaan yang tersedia pada E-LKPD.
- 2) Penggalan ide kreatif. Siswa menjawab E-LKPD kenapa es dapat mencair.
- 3) Penyelidikan. Apa saja benda yang dapat mengalami perubahan wujud. Selain itu dalam E-LKPD akan disajikan langkah-langkah melakukan percobaan perubahan wujud benda mencair, menguap, dan mengembun.
- 4) Elaborasi. Mencatat hasil percobaan. Selain itu siswa mengerjakan hasil percobaan pada E-LKPD.
- 5) Menyajikan hasil karya. Pada fase ini siswa menyampaikan hasil percobaan pada E-LKPD.
- 6) Evaluasi. Menjawab soal terkait materi perubahan wujud benda .
- 7) Implementasi. Siswa ditugaskan untuk mencatat perubahan wujud benda yang terdapat pada kehidupan sehari-hari.

1.7.6. E-LKPD berbasis model OPPEMEI ini menuntut siswa agar mampu memecahkan masalah, mempresentasikannya sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa.

1.7.7. E-LKPD berbasis model OPPEMEI ini memiliki kelebihan yaitu, 1) dapat diakses melalui gawai ataupun computer, 2) E-LKPD yang dibuat didalamnya akan terdapat video pembelajaran, pertanyaan, langkah siswa melakukan percobaan, dan soal-soal, 3) dalam E-LKPD akan ditambahkan gambar-gambar agar siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, 4) E-LKPD yang dibuat juga akan disesuaikan dengan model pembelajaran OPPEMEI sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan 5) E-LKPD berbasis model OPPEMEI dapat digunakan jangka waktu lama karena disajikan dalam bentuk digital.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Perkembangan teknologi dan komunikasi sangat mempengaruhi segala bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Seiring perkembangan jaman dan kecanggihan teknologi maka perlu dikembangkan E-LKPD agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik. Dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang baik guru perlu merancang sebuah E-LKPD yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Namun berdasarkan hasil analisis lapangan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang memanfaatkan bahan ajar digital hanya memanfaatkan bahan ajar cetak saja dan tidak menerapkan model pembelajaran sehingga hal tersebut akan menyebabkan siswa menjadi bosan karena menggunakan metode ceramah, sulit memahami materi pembelajaran dan hasil belajar yang rendah.

Dari pemaparan diatas maka yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan mengembangkan E-LKPD berbasis model OPPEMEI. Pentingnya pengembangan E-

LKPD dalam pembelajaran dapat memaparkan materi pembelajaran khususnya materi perubahan wujud benda. Penggunaan E-LKPD berbasis model OPPEMEI dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, menjadikan siswa lebih aktif dalam mempelajari materi ajar dan menarik minat belajar siswa sehingga siswa pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, efisien dan siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan E-LKPD pada penelitian ini didasari asumsi yaitu sebagai berikut.

1. E-LKPD berbasis model OPPEMEI belum digunakan dalam proses pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda.
2. E-LKPD berbasis model OPPEMEI dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa karena disajikan video, gambar-gambar dan tampilan berwarna yang menarik.
3. Penggunaan E-LKPD berbasis model OPPEMEI dalam pembelajaran dapat memberi pengalaman belajar baru bagi siswa.

Sedangkan keterbatasan pengembangan E-LKPD berbasis model OPPEMEI dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan E-LKPD berbasis model OPPEMEI disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV.
2. Pengembangan E-LKPD hanya terbatas pada mata pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda.
3. Penyebaran produk hasil penelitian hanya terbatas di SD Negeri 2 Belantih.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

1. E-LKPD merupakan singkatan dari Elektronik-Lembar Kerja Siswa. E-LKPD merupakan lembar kerja yang diberikan kepada siswa dan dapat diakses melalui laptop ataupun handphone.
2. Model OPPEMEI merupakan model pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah dan dapat meningkatkan hasil belajar. Pada model pembelajaran OPPEMEI memiliki tahapan yaitu sebagai berikut.
  - 1) Orientasi. Pada fase ini guru membangkitkan motivasi belajar siswa
  - 2) Penggalian ide kreatif. Pada fase ini guru memberikan permasalahan terhadap siswa.
  - 3) Penyelidikan. Berdasarkan permasalahan yang diberikan guru mengarahkan jawaban-jawaban siswa untuk menuju tujuan pembelajaran.
  - 4) Elaborasi. Guru membimbing siswa untuk berdiskusi.
  - 5) Menyajikan hasil karya. Pada fase ini siswa menyajikan hasil karya.
  - 6) Evaluasi. Pada fase ini guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi (evaluasi) berdasarkan hasil pekerjaan siswa
  - 7) Implementasi. pada fase implementasi yaitu guru membimbing siswa untuk menerapkan teori/konsep yang didapatkan selama proses pembelajaran dengan membuat permasalahan baru.



3. IPA merupakan pembelajaran yang mempelajari segala sesuatu kejadian dialam berdasarkan pengalaman langsung dan observasi.
4. IPAS merupakan muatan pelajaran IPA dan IPS yang digabung menjadi satu kesatuan. Penelitian ini menggunakan pemodelan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, a) analisis, b) desain, c) pengembangan, d) pelaksanaan dan e) evaluasi

