

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini mencakup sepuluh topik, termasuk: (1) Latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) Keterbatasan masalah, (4) Perumusan masalah, (5) Tujuan pengembangan, (6) Manfaat penelitian, (7) Spesifikasi produk yang diharapkan, (8) Kepentingan pengembangan, (9) Asumsi dan kendala pengembangan, dan (10) Definisi terminologi.

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses penting dalam perkembangan manusia adalah pendidikan, yang mengubah orang yang tidak mengetahui menjadi mengetahui, mereka yang tidak bisa jadi bisa, dan orang yang tidak memahami jadi memahami (Sudarma et al, 2020). Menurut Depdiknas (2003) Menurut Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Manusia yang merupakan makhluk ciptaan tuhan yang memiliki akal dan budi mampu menggali dan mengeksplorasi seluruh kemampuan yang dimiliki dirinya untuk mengembangkan soft skill maupun hard skill dalam dirinya. Hal tersebut dapat diasah dengan melalui pendidikan yang dilakukan. Dengan pendidikan sendiri dapat menciptakan individu yang berkualitas dan memiliki daya saing di dunia kerja daya saing di dunia kerja.

Berdasarkan ini, dapat dikatakan bahwa pendidikan memiliki dampak yang signifikan pada bagaimana orang berpikir dan mengembangkan potensi mereka.

Pendidikan yang diberikan disekolah dasar adalah tahap awal bagi individu untuk mendapatkan pendidikan secara formal, yang disesuaikan dengan potensi peserta didik, potensi daerah dan sosial budaya. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan pengetahuan dasar terhadap pembelajar untuk mengatasi masalah sederhana yang ditemui dalam aktivitas kesehariannya serta mengenal lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Melianti et al., (2023) yang menunjukkan bahwa "siswa menjalani pengembangan multifungsi di sekolah dasar, termasuk pengembangan fisik, pengembangan pribadi-sosial, pengembangan akademik, dan pengembangan karir". Dalam bidang pendidikanpun terpengaruh oleh kemajuan zaman saat ini, yang jelas hal tersebut berpengaruh terhadap pola pikir yang pada awalnya awam dan kaku telah berkembang menjadi lebih fleksibel di zaman sekarang. Guru dapat mengajarkan siswa mereka keterampilan yang diperlukan untuk hidup di era digital. Ini termasuk menggunakan pemahaman mereka tentang kurikulum, teknologi, dan pengalaman belajar untuk mendukung pembelajaran berkelanjutan dan mendorong siswa untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam lingkungan belajar secara langsung ataupun virtua (Rahayu & Sukardi, 2021).

Tantangan pendidikan di era teknologi saat ini dapat dikatakan cukup banyak hal ini dikarenakan berubahnya sistem pembelajaran yang awalnya konvensional menjadi lebih modern. Salah satu contoh permasalahan yang dapat terlihat di sekitar kita adalah peserta didik menjadi malas membaca buku untuk mencari jawaban dan lebih memilih mencari jawaban di internet. Hal ini sejalan dengan pendapat

Syamsuar & Reflianto (2019) yang berpendapat bahwa semakin pesatnya arus teknologi para peserta didik mudah terlena dan memiliki sikap tidak mau bertanggung jawab, kemunduran moral dan meningkatnya kenakalan di peserta didik. Sedangkan pendapat menurut Lukum (2019) tantangan pendidikan di era teknologi saat ini yaitu Menurut Gen Z, karena ada banyak informasi di internet, belajar tidak diperlukan. Teknologi mengubah cara Gen Z memandang pembelajaran, dikarenakan peserta didik makin pandai menggunakan teknologi dibanding dengan gurunya, peserta didik kurang tertarik dengan pendidikan formal, siswa cenderung merasa bosan dengan metode ceramah yang diberikan guru.

Temuan yang dijumpai pada saat melakukan wawancara yang dilakukan pada tanggal 4 oktober 2023 pukul 09.00 dengan wali kelas 5 SD Negeri 4 Kubutambahan didapatkan informasi terkait pembelajaran. Dimana pada siswa kelas V sudah menggunakan kurikulum merdeka sehingga sudah tidak ada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dalam kurikulum Merdeka sendiri menggunakan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) Pendekatan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami kompetensi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ini mengevaluasi proses pembelajaran. Selanjutnya, proses pembelajaran ditemukan berpusat pada guru, dengan ceramah dan tugas berfungsi sebagai teknik utama.

Kesulitan yang dialami guru dalam mengajar yaitu siswa yang memiliki antusias dalam pembelajaran namun guru tersebut belum bisa memfasilitasi pembelajaran yang baik sehingga media yang digunakan hanya berupa penyajian gambar dan video melalui LCD proyektor dan gambar penunjang yang dicetak

manual. Adapun kesulitan yang dialami siswa dikelas yaitu kurang memahami materi pembelajaran IPAS karena kurang dikaitkan dengan contoh-contoh nyata khususnya pada materi bumiku sayang, bumiku malang. Hal ini dikarenakan penyajian bahan ajar maupun media pembelajaran yang kurang variatif sehingga membuat guru dan siswa kesulitan dalam penyampain dan menerima pesan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dilakukan analisis gaya belajar dan analisis kebutuhan. Adapun hasil dari analisis gaya belajar didapatkan hasil bahwa sebanyak 45% pembelajar memiliki kebiasaan belajar visual, 31% pembelajar memiliki kebiasaan belajar auditorial dan 29% pembelajar memiliki kebiasaan belajar kinestetik. Sementara itu, menurut analisis kebutuhan siswa, 47% siswa menyatakan bahwa guru sesekali menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran. Namun, sebanyak 21% siswa menyatakan tidak pernah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas, sedangkan 32% menyatakan di kelas, bahan ajar sering digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. menyiratkan bahwa guru jarang menggunakan bahan ajar di kelas. Namun berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, siswa menyatakan setuju untuk dikembangkannya bahan ajar dengan persentase yang didapatkan adalah 72% yakni dari 21 dari 29 peserta didik setuju untuk dikembangkannya bahan ajar dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan adanya pengembagan bahan ajar dapat memfasilitasi pembelajaran siswa sehingga pembelajaran berlangsung lebih variatif dan inovatif.

Temuan pencatatan dokumen menunjukkan bahwa subjek IPAS memiliki skor rata-rata terendah jika dibandingkan dengan subjek lain. Hal ini ditunjukkan dengan hasil ujian tengah semester siswa dalam mata kuliah IPA dan IPA di kelas

V. yang menunjukkan bahwa 16 dari 29 siswa menerima nilai mulai dari 60 hingga 69, dan nilai rata-rata seluruh siswa hanya 69. Jika dibandingkan dengan standar penilaian KTTP, rata-rata 69 termasuk dalam kategori belum mencapai kelengkapan. Empat siswa masih membutuhkan pembinaan, 13 orang memiliki nilai yang memadai, dan 12 siswa memiliki hasil yang baik. Berdasarkan temuan tersebut, tampak bahwa upaya pembelajaran belum membuahkan hasil yang optimal. Berikut ini daftar nilai Ujian Tengah Semester pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Kubutambahan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Daftar Nilai UTS IPAS Kelas V SD N 04 Kubutambahan

No	Jumlah Siswa	Nilai siswa
1.	4	60
2.	5	65
3	4	68
4	3	69
5	2	70
6	4	75
7	2	78
8	1	79
9	3	80
Rata -rata		69

Berdasarkan Tabel 1.1 diketahui Beberapa variabel berkontribusi terhadap rendahnya skor rata-rata yang dicapai oleh murid. Hal ini Karena proses pembelajaran berpusat pada guru, dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah ceramah dan tugas, Selain itu, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran tetap ada kurang baik, terlihat dengan belum adanya respon siswa atau umpan balik kepada guru mengenai materi yang dipelajari, keterbatasan guru

dalam memanfaatkan bahan ajar, teknologi, dan fasilitas yang telah disediakan sekolah.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong dalam kategori cukup rendah. IPAS merupakan suatu mata pelajaran yang menggabungkan IPA dan IPS. IPAS merupakan suatu bidang ilmu yang megkaji mengenai makhluk hidup secara ilmiah dan kehidupan sosial yang disusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat. Menurut Sunandar (dalam Suhelayanti et al., 2023) IPAS adalah perpaduan antara studi ilmiah dan sosial; ketika belajar IPAS, siswa harus meneliti konteks keadaan alam dan sekitarnya. Salah satu tujuan mata kuliah sains sains adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep sains dan teknologi (Agustina et al., 2022). Mata pelajaran IPAS membantu siswa membangkitkan rasa ingin tahu tentang kejadian di sekitar mereka, sehingga mereka memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi. (Suhelayanti et al., 2023). Namun realita pembelajaran IPAS di kelas dilaksanakan secara terpisah yakni mengajarkan IPA kemudian mengajarkan IPS. Adapun kesulitan yang dialami siswa dikelas yaitu kurang memahami materi pembelajaran IPAS pada materi bumiku sayang, bumiku malang, materi tersebut tergolong dalam materi pembelajaran IPS. Agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir berdasarkan realitas kehidupan sosial di lingkungan sosialnya, maka materi pembelajaran IPS dibangun dengan mempertimbangkan ilmu-ilmu sosial lainnya (Suhelyati et al, 2023). Oleh sebab itu IPAS juga dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan ketrampilan berpikir dan mengembangkan konsep. Sehingga diperlukan adanya suatu perubahan dan solusi untuk memperbaiki Permasalahan

yang dihadapi guru kelas V di SD Negeri 4 Kubu dapat diselesaikan dengan menggunakan bahan ajar untuk mempermudah penyebaran dan penerimaan materi yang disampaikan oleh instruktur.

Bahan ajar adalah kumpulan sumber daya atau alat instruksional yang terdiri dari konten, metodologi, keterbatasan, dan strategi penyampaian yang dipersiapkan dengan cermat untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan. (Abdullah, 2020). Sejalan dengan Rahmawati dkk (dalam Anggara et al., 2022), Konsep ini mencakup materi apa saja yang membantu guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar membantu instruktur dalam mengungkapkan pesan yang ingin mereka sampaikan tentang informasi yang akan dipelajari, dengan tujuan membuat pesan lebih mudah bagi siswa untuk dicerna dan dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprihatin & Manik (2020) Artikel tersebut menyebutkan Tugas kompleks guru saat mengajar di kelas memerlukan pengembangan bahan ajar sebagai salah satu langkah yang diperlukan. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar berdampak pada prestasi belajar siswa. E-LKPD adalah salah satu contoh sumber belajar yang sering dipakai dalam proses pembelajaran.

E-LKPD adalah sumber instruksional digital yang terdiri dari teks, grafik, dan video. E-LKPD membantu siswa membangun ide pembelajaran, Memberikan informasi mengenai konsep yang dipelajari selama pembelajaran, serta berperan sebagai panduan dan dukungan dalam proses belajar. Selain itu, E-LKPD memberikan keuntungan seperti menjadi sumber daya pendidikan interaktif, memiliki tampilan yang menarik, memberikan umpan balik langsung, dan dapat dilihat dari mana saja, kapan saja. E-LKPD memungkinkan siswa untuk belajar baik di sekolah maupun secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Nufus dan Sakti

(dalam Rahayuningsih, Siti, 2023) kelebihan dari E-LKPD adalah menyederhanakan berbagai hal dan menghemat waktu serta ruang sehingga dapat digunakan di mana saja dan memiliki beragam elemen, seperti suara, video, dan grafik, yang menggugah minat siswa dalam belajar.

Dengan demikian, dapat diklaim bahwa keberadaan E-LKPD memudahkan proses pembelajaran dan Mampu meningkatkan minat dan fokus siswa, yang pada gilirannya berdampak pada prestasi belajar. Temuan ini didukung oleh penelitian Ningsih et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa. E-LKPD adalah alat yang berharga untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa karena memungkinkan mereka untuk mengkritik fenomena yang diberikan menggunakan ide dan sudut pandang mereka. (Astuti dalam Hidayati et al., 2022). E-LKPD yang dikembangkan ini memuat teks, materi dalam bentuk video, soal & kuis, dan evaluasi yang dikemas dalam game edukatif.

Berdasarkan paparannya terhadap isu-isu tersebut di atas, penulis bermaksud untuk menyediakan sumber belajar dalam bentuk E-LKPD yang menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah untuk mendorong keterlibatan belajar siswa. Pembelajaran yang berfokus pada masalah dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir untuk menyelesaikan berbagai tantangan yang ada di sekitar mereka, yang berdampak pada perkembangan kemampuan kognitif mereka. (Arend dalam Sudarma et al, 2020). Menurut Utami et al (2023) PBL secara umum berfokus pada perluasan dan peningkatan strategi pengajaran dalam rangka memperkuat konsep dalam konteks dunia nyata, menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pemecahan

masalah, meningkatkan aktivitas belajar siswa, menumbuhkan kemampuan mengambil keputusan, menumbuhkan eksplorasi informasi, dan menumbuhkan kepercayaan diri, akuntabilitas, dan kerja tim yang lebih besar.

Model pembelajaran PBL dipandang sesuai dengan kualitas peserta didik masa kini dan juga dinilai mampu memberikan peserta pembelajaran keterampilan abad 21. Windu & Sujana, (2022) Strategi pembelajaran berbasis isu diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara langsung dalam pemecahan masalah. Latihan-latihan tersebut meliputi kegiatan orientasi siswa terhadap masalah, pengorganisasian siswa untuk pembelajaran, bimbingan individu dan kelompok, Produk kerja dikembangkan dan disajikan, dan proses pemecahan masalah dianalisis dan dipahami.

Pendekatan pembelajaran berbasis masalah ini mendorong pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan mendorong mereka untuk melakukan pemikiran aktif, kritis ketika dihadapkan dengan masalah. Dengan demikian, pembelajaran IPAS dikaitkan dengan strategi pembelajaran berbasis masalah, yang dikemas dalam materi pembelajaran sebagai E-LKPDDiharapkan bahwa hal ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mendalami materi, aktif belajar dari pertanyaan, aktif mempelajari topik yang dibahas, dan membangun kemampuan berpikir kritis.

Sarana dan prasarana yang memadai tidak diragukan lagi berkontribusi pada lingkungan belajar yang nyaman. Berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa sudah tersedianya fasilitas yang mencukupi di SD Negeri 04 Kubutambahan yang mendukung penggunaan E-LKPD berpendekatan *problem based learning*.

Ada 5 komputer, 15 Chromebook, dan koneksi internet yang andal tersedia. Hal ini merupakan salah satu dukungan penerapan E-LKPD. berpendekatan *problem based learning*. Dengan adanya fasilitas yang memadai dapat mempermudah siswa dalam penggunaan E-LKPD tersebut dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, solusi dari masalah pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan bahan ajar yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Hasilnya, E-LKPD dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih beragam, imajinatif, dan sukses. Hal ini dikarenakan E-LKPD yang dihasilkan merupakan salah satu alat pelatihan yang paling canggih karena mencakup teks, gambar, audio dan game edukatif serta dapat mendorong siswa menjadi aktif dalam proses pembelajarannya. Jadi, penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran dimaksudkan Untuk mendukung guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dengan lebih mudah dimengerti, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir siswa dalam proses pembelajaran.

Penulis ingin melakukan penelitian dan pengembangan di bawah judul “Pengembangan E-LKPD Berpendekatan Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 5 Sd Negeri 4 Kubutambahan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2023/2024”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks yang diberikan, tantangan yang diselidiki dalam pekerjaan ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran sering berpusat pada guru, dengan partisipasi siswa yang terbatas dalam kegiatan pembelajaran, yang mencegah siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
2. Kurangnya bahan ajar yang menarik perhatian siswa disebabkan oleh keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar seperti buku siswa, modul pengajaran, dan buku instruktur. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang dapat menarik minat siswa selama proses belajar mereka.
3. Kurangnya maksimalnya guru dalam memanfaatkan bahan ajar serta kurangnya pemanfaatan fasilitas berupa chromebook oleh guru dalam proses pembelajaran.
4. Hasil belajar IPAS dari 29 siswa belum mendapatkan hasil yang memuaskan, dimana hasil UTS dari 16 dari 29 siswa masih mendapatkan nilai yang rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Menurut uraian permasalahan pada penelitian pengembangan ini, masalah dapat dibatasi dan berkonsentrasi pada penciptaan bahan ajar yang menarik perhatian siswa, seperti E-LKPD dengan berpendekatan problem based learning pada siswa kelas 5 SD Negeri 4 Kubutambahan dan juga memanfaatkan fasilitas yang sudah ada.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan keterbatasan masalah penelitian, dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun E-LKPD Berpendekatan Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 SD Negeri 4 Kubutambahan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana hasil uji validitas E-LKPD Berpendekatan Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 SD Negeri 4 Kubutambahan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana efektifitas penerapan E-LKPD Berpendekatan Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 SD Negeri 4 Kubutambahan Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan permasalahan di atas, tujuan penelitian yang ingin dipenuhi adalah sebagai berikut..

1. Mendeskripsikan rancangan E-LKPD dengan Pendekatan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD Negeri 4 Kabupaten Kubu Tau Buleleng tahun ajaran 2023/2024.
2. Penetapan hasil uji validitas E-LKPD dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD Negeri 4 Kabupaten Kubu Tau Buleleng tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk menilai efektivitas penerapan E-LKPD dengan metode Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPA kelas 5 di SD Negeri 4 Kubu Tambahan Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Perkembangan ini diharapkan dapat berkontribusi pada teori-teori yang mendukung informasi dan barang-barang pendidikan yang dibuat selama pengembangan ini. Mengembangkan bahan ajar membutuhkan landasan teoritis yang tepat, seperti teori desain pesan..

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menggunakan bahan ajar yang menarik, pembelajaran interaktif dan menyenangkan dapat membantu dan meningkatkan kegembiraan dan minat siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Membantu pendidik dalam menjelaskan pelajaran dengan bahan ajar yang menarik perhatian siswa, mempermudah penyampaian pengetahuan, dan menambah wawasan pendidik tentang alternatif bahan ajar yang digunakan untuk menarik minat siswa selama proses pembelajaran..

c. Bagi Kepala Sekolah

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan baru kepada kepala sekolah tentang bahan ajar, sehingga meningkatkan proses pembelajaran di lembaga pendidikan yang dipimpinnya.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan hasil pengembangan yang didapat dapat dijadikan salah satu bahan rujukan, sumber informasi, dan referensi dalam melakukan pengembangan lainnya yang lebih baik lagi dan yang berguna meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut proyeksi hasil penelitian produksi bahan ajar E-LKPD dengan strategi Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPTEK SD Negeri 4 Kubu Kelas V Tahun Pelajaran Tambahan 2023/2024.

1. Produk ini merupakan produksi sumber daya ajar berupa E-LKPD, yang meliputi foto, video, materi, latihan/tugas, dan permainan edukatif.
2. Bahan ajar Bumiku Sayang dan Bumiku Malang untuk siswa kelas 5 SD mencakup disiplin ilmu Sains dan Teknologi.
 1. E-LKPD ini diproduksi dengan menggunakan metodologi ADDIE (analisis, desain produk, pengembangan, implementasi, dan evaluasi).
Bagian dalam E-LKPD berisi:
 2. Bagian dashboard : berisikan 4 slide, dimana slide pertama yaitu cover yang berisikan informasi mata pelajaran, slide kedua berisikan petunjuk penggunaan, slide ketiga berisikan E-LKPD yang telah dikembangkan, slide keempat berisikan mengenai profil pengembangan dan dosen pembimbing.
 3. Bagian pra isi E-LKPD: cover berisikan judul materi, Informasi mata pelajaran IPAS, identitas peserta didik, dan petunjuk penggunaan.

4. Bagian isi E-LKPD: terdapat petunjuk kegiatan belajar, materi pembelajaran, Latihan atau tugas, dan game edukasi berisi soal evaluasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan pembelajaran masalah sangat penting karena menyederhanakan proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Bahan ini dapat diakses secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun, serta berperan sebagai fasilitator dan sumber belajar bagi siswa, baik dalam belajar sendiri maupun dalam kelompok. Selanjutnya, siswa didorong untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri tentang konsep-konsep yang diajarkan dalam kurikulum dan menerapkannya pada masalah dunia nyata untuk membuat kegiatan belajar lebih bermakna. Pentingnya pengembangan bahan ajar E-LKPD juga sejalan dengan perkembangan zaman saat ini, terbukti dengan pengamatan bahwa masih minimnya bahan ajar yang digunakan dalam memahami Matakuliah IPTEK dengan materi Bumiku Sayang dan Bumiku Malang.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini didasari pada asumsi sebagai berikut.

1. Guru-guru dan peserta didik sudah dapat mengoperasikan ponsel pintar, laptop, ataupun *chromebook*.

2. Sarana dan prasarana yang telah mendukung untuk penggunaan E-LKPD dalam proses belajar seperti laptop, *chromebook*, dan akses internet
3. Pemanfaatan E-LKPD membantu menarik minat, perhatian, dan kegembiraan siswa dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan E-LKPD terbatas pada mata pelajaran IPTEK dengan menggunakan materi bumiku sayang dan bumiku malang.
2. Produksi bahan ajar E-LKPD hanya untuk siswa kelas 5 SD Negeri 4 Kubu Sekolah Dasar Tambahan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari penggunaan terminologi yang tercantum dalam proposal ini, penulis harus memberikan penjelasan tentang hal-hal berikut:.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian tentang pengembangan adalah tentang menciptakan produk yang mencakup media, bahan, alat, dan strategi dalam bentuk fisik yang dapat digunakan dalam proses belajar.

2. Bahan Ajar

Materi pembelajaran adalah kumpulan materi pembelajaran terkait kurikulum yang digunakan untuk mencapai kompetensi awal dan hasil yang diinginkan.

3. LKPD

LKPD adalah sumber pengajaran cetak yang mencakup kegiatan terprogram seperti tujuan, pembelajaran, petunjuk langkah demi langkah, dan pertanyaan latihan.

4. E-LKPD

E-LKPD adalah bahan ajar yang disajikan dalam bentuk digital dengan berbantu komputer, laptop, maupun smartphone yang dilengkapi animasi dan video yang menjadikan peserta didik tertarik serta tidak bosan .

5. Model *Problem Based Learning*

PBL (Problem Based Learning) adalah strategi pembelajaran berbasis masalah yang dirancang untuk mendidik siswa dengan pengetahuan yang mereka butuhkan untuk menjadi pemecah masalah yang terampil dan kolaboratif. Siswa diajarkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah bahwa pengetahuan tersedia bagi mereka kapan saja dan dari sumber apa pun, terlepas dari materi instruktur instruksi.

6. Model ADDIE

Ini adalah model dengan lima tahap: menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi.