

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai sepuluh hal pokok, yaitu diantaranya berupa: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Penelitian, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang wajib dilakukan semua generasi agar dapat menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang dapat meningkatkan kualitas kehidupan bangsa. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 (1), berbunyi:

Pendidikan merupakan usaha dasar 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara.

Guna mewujudkan cita-cita Nasional, dengan mecerdaskan kehidupan bangsa, maka disusunlah tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional tercantum dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 dinyatakan bahwa “tujuan pendidikan nasional mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Jadi tujuan pendidikan nasional tidak lain untuk mecerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Indonesia adalah Negara yang memiliki suku, budaya dan bangsa yang beraneka ragam.

Setiap warga Negara memiliki hak yang sama dalam menerima pendidikan. Hal tersebut tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No.2 Tahun 1989 Bab III pasal 5 yang berbunyi “Setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh Pendidikan“ dan Pasal 6 yang berbunyi “Setiap warga Negara berhak atas kesempatan yang seluas-luasnya untuk mengikuti pendidikan agar memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan ketrampilan yang sekurang-kurangnya setara dengan Pengetahuan, kemampuan, dan ketrampilan tamatan Pendidikan Dasar”. Pendidikan dapat ditempuh dalam beberapa jalur, salah satunya melalui jalur pendidikan formal yaitu sekolah. Sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan, bahwa pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang tersruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar adalah pondasi awal yang penting dalam kehidupan masyarakat, memberikan pengetahuan dasar kepada siswa untuk meningkatkan sumber daya manusia dengan pemikiran yang kritis, logis, kreatif dan inovatif. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang ada, sistem perkembangan pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah rancangan pembelajaran yang memberi siswa kesempatan belajar tanpa tekanan, stres, tenang, santai, dan menyenangkan agar bisa menunjukkan bakat alaminya (Fauzi, 2022). 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. Pelajaran IPAS melibatkan materi dari kedua mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu kesatuan. Menurut Andreani, dkk (2023) penggabungan

antara IPA dan IPS disebabkan oleh kecenderungan siswa sekolah dasar untuk melihat segala hal secara menyeluruh dan terintegrasi. 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. Adanya kemajuan teknologi diharapkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) menurut Agung (2022) hasil belajar yang baik berada pada rentan nilai 80-89. Mengacu pada Badan SKAP, maka siswa diharapkan mampu mencapai hasil belajar minimal 86% pada penguasaan kompetensi pengetahuan, agar tindak lanjut yang perlu dilakukan yaitu pengayaan atau tantangan lebih dan tidak perlu melakukan remedial (Kemendikbud, 2022). Guna memenuhi PAP tersebut guru harus mampu terus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran agar penyampaian informasi atau materi dapat diterima dengan baik oleh siswa dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Namun, pada kenyataannya, masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran, terutama pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil wawancara di SD No. 3 Sangeh pada 4 April 2024 bersama wali kelas IV ibu I Gusti Giliani Putri S.Pd terdapat beberapa kekurangan. Seperti saat ini hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar masih belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa dibuktikan dengan dari 13 orang siswa terdapat 1 orang siswa yang tuntas dan 12 orang siswa

yang belum tuntas, karena nilai yang diperoleh kurang dari Badan SKAP yang sebesar 86. Dengan itu diketahui bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD No. 3 Sangeh masih tergolong kurang dan siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 70, dari 13 siswa terdapat 12 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang belum tuntas. Selain hal tersebut, dalam pembelajaran IPAS kurangnya praktikum, dimana pendidik cenderung memaparkan materi secara teoritis dan sangat jarang melakukan diskusi terutama dalam materi perubahan wujud zat yang nyatanya memerlukan banyak praktikum dan masih menggunakan metode ceramah serta kurang maksimal menggunakan media pembelajaran.

Terdapat faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal, yaitu 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 IPAS siswa. Dapat dijabarkan bahwa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPAS, yaitu (1) kurangnya pemanfaatan bahan ajar digital dalam pelaksanaan pembelajaran, selama proses pembelajaran guru memanfaatkan media cetak seperti buku paket dan LKPD cetak untuk mengajar di dalam kelas dan teknologi yang tersedia kurang dimanfaatkan seperti laptop, *chromebook* dan proyektor kurang dimanfaatkan dengan optimal, (2) Selama proses pembelajaran, siswa belum diberikan kesempatan untuk menerapkan analisis dalam berpikir kreatif, (3) Saat proses pembelajaran, lebih sering diberikan soal daripada lembar kerja yang

memungkinkan siswa untuk memanipulasi isinya, (4) Siswa tidak mencurahkan perhatian saat pembelajaran dan sering kali bercanda dengan teman sekelasnya ketika materi sedang disampaikan.

Penelitian sejalan dan didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dan Agustika pada tahun 2022 yang berjudul “E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD” bahwa pengembangan E-LKPD telah dinyatakan sangat baik untuk digunakan. Penelitian dilakukan oleh Dewi, dkk pada tahun 2023 dengan judul “E-LKPD Interaktif Berbasis Model *Example Non Example* Muatan IPAS Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku” bahwa E-LKPD layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar. Penelitian yang dilakukan oleh Costadena dan Suniasih pada tahun 2022 yang berjudul “E-LKPD Interaktif Berbasis *Discovery Learning* pada Muatan IPA Materi Ekosistem” bahwa E-LKPD layak digunakan untuk siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Aryanitha dan Agung pada tahun 2022 yang berjudul “Lembar Kerja Peserta Didik Interaktif Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Otot Manusia” E-LKPD layak untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Anggoro pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Website Wizer.Me* Materi Teks Cerita Fantasi Kelas VII” bahwa E-LKPD berbasis *Website Wizer.me* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, seorang guru perlu berinovasi dalam mengadaptasi metode, dan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hal yang penting untuk diperhatikan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. seiring dengan perkembangan teknologi penggunaan E-LKPD dan model pembelajaran *Student*

Team-Aschivement Division (STAD) yang bisa mengalihkan konsep dari materi IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Berdasarkan kesenjangan tersebut maka diadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Student Team-Achievement Division* Muatan IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD No. 3 Sangeh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPAS siswa belum sesuai dengan kriteria yang diharapkan yaitu memiliki hasil belajar dengan nilai 86 pada penguasaan kompetensi pengetahuan.
2. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran oleh guru saat proses pembelajaran.
3. Masih kurangnya variasi dan jumlah media pembelajara IPAS dalam bentuk digital, sehingga guru masih kekurangan media yang mendukung siswa dalam proses pembelajaran.
4. Metode mengajar yang digunakan guru monoton kurang inovatif, sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya pemahaman siswa mengenai materi perubahan wujud zat.
6. Pada proses pembelajaran guru belum mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

7. E-LKPD Interaktif berbasis *student team-achievement division* muatan IPAS materi perubahan wujud zat kelas IV SD No. 3 Sangeh belum dikembangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian yang dilakukan lebih fokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Permasalahan ini dapat dibatasi pada kurangnya hasil belajar IPAS, dari 13 orang siswa terdapat 12 orang siswa nilainya di bawah badan SKAP dan 1 orang siswa nilainya di atas badan SKAP dengan nilai rata-rata 79. Dengan demikian penelitian ini memfokuskan pada pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Student Team-Achievement Division* Muatan IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Untuk Meningkatkan hasil belajar Kelas IV SD No. 3 Sangeh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media E-LKPD Interaktif Berbasis *Student Team-Achievement Division* Materi Perubahan Wujud Zat Muatan IPAS Kelas IV SD No. 3 Sangeh?
2. Bagaimanakah kelayakan hasil pengembangan media E-LKPD Interaktif *Student Team-Achievement Division* Materi Perubahan Wujud Zat Muatan IPAS Kelas IV SD No. 3 Sangeh?

3. Bagaimanakah efektivitas media E-LKPD Interaktif Berbasis *Student Team-Achievement Division* Materi Perubahan Wujud Zat Muatan IPAS Kelas IV SD No. 3 Sangeh?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media E-LKPD Interaktif Berbasis *Student Team-Achievement Division* Materi Perubahan Wujud Zat Muatan IPAS Kelas IV SD No. 3 Sangeh.
2. Untuk mengetahui kelayakan hasil media E-LKPD Interaktif Berbasis *Student Team-Achievement Division* Materi Perubahan Wujud Zat Muatan IPAS Kelas IV SD No. 3 Sangeh menurut *review* para ahli dan uji coba produk.
3. Untuk mengetahui efektivitas E-LKPD Interaktif Berbasis *Student Team-Achievement Division* Materi Perubahan Wujud Zat Muatan IPAS Kelas IV SD No. 3 Sangeh.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yang dibedakan menjadi dua, yaitu dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang signifikan sebagai masukan pengetahuan atau *literature* ilmiah yang dapat di jadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan sekolah dasar, khususnya menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media E-LKPD interaktif berbasis *student team-achievement division* serta memberikan sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat pengalaman belajar yang lebih bermakna, melalui penerapan media E-LKPD interaktif.

2. Bagi Guru

Media E-LKPD interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media untuk mengukur kemampuan pemahaman materi pembelajaran khususnya pada kemampuan hasil belajar IPAS perubahan wujud zat.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam mewajibkan para guru untuk mengembangkan media pembelajaran E-LKPD interaktif untuk setiap materi yang diajarkan.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan untuk mengembangkan media lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah E-LKPD interaktif berbasis *student team-achievement division* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD No. 3 Sangeh. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai salah satu media untuk membantu guru yang kesulitan membimbing siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS. Adapun spesifikasi produk pengembangan media E-LKPD interaktif berbasis *student team-achievement division* sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan merupakan Lembar Kerja Peserta Didik berbentuk elektronik yang dapat digunakan secara online melalui tautan link.
2. E-LKPD berbasis dengan model pembelajaran STAD.
3. E-LKPD yang dikembangkan memuat tulisan, gambar, *power point* interaktif, petunjuk kerja dan soal-soal yang berkaitan dengan materi perubahan wujud zat.
4. E-LKPD berkaitan dengan kehidupan sehari-hari pada materi perubahan wujud zat.
5. E-LKPD yang dikembangkan berisi cover, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, dan refleksi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk berupa media pembelajaran E-LKPD interaktif untuk siswa SD kelas IV menjadi hal penting bagi guru dan siswa dalam mengetahui pemahaman materi tentang perubahan wujud zat di kelas IV SD No. 3 Sangeh. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang hidup dan menarik sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, dan mencapai tujuan

pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, guru harus memfasilitas kegiatan pembelajaran tersebut dengan menggunakan media pembelajaran E-LKPD interaktif. Media ini dikembangkan berbasis model pembelajaran STAD dengan harapan dapat membantu guru sebagai perantara dan bukan menggantikan peran guru. Media E-LKPD interaktif yang terdiri dari tulisan, gambar, *power point* interaktif, petunjuk kerja dan soal-soal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk berupa media pembelajaran E-LKPD interaktif pada materi IPAS perubahan wujud zat didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media E-LKPD interaktif berbasis STAD pada materi perubahan wujud zat di kelas IV SD No. 3 Sanghe adalah sebagai berikut.

1. Media E-LKPD interaktif berbasis STAD pada materi perubahan wujud zat di kelas IV sekolah dasar berguna bagi guru untuk mengajarkan dan melakukan penilaian karena media ini dikembangkan secara visual sehingga mengurangi keterbatasan guru untuk mengajarkan materi perubahan wujud zat.
2. Siswa dapat dengan mudah memahami praktek perubahan wujud zat sehingga hasil belajar siswa meningkat menjadi kategori baik.
3. Siswa dengan antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media yang berbasis kepada model pembelajaran STAD untuk materi perubahan wujud zat.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan produk berupa media pembelajaran E-LKPD interaktif tipe STAD pada materi perubahan wujud zat di kelas IV SD No. 3 Sangeh adalah sebagai berikut.

1. Media E-LKPD interaktif dikembangkan berdasarkan keperluan siswa kelas IV di SD No. 3 Sangeh sehingga media ini diperuntukkan untuk siswa kelas IV di SD No. 3 Sangeh dan siswa sekolah dasar yang memerlukan media pembelajaran yang sejenis.
2. Penelitian ini mengembangkan E-LKPD interaktif hanya diperuntukkan untuk membelajarkan dan penilaian pada materi perubahan wujud zat muatan IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk yang telah dianalisis terlebih dahulu tingkat keefektifannya dalam latihan ataupun latihan dengan diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk.
2. E-LKPD atau Elektronik lembar kerja peserta didik sebuah bentuk penyajian lembar kerja yang berisi materi, rangkuman, dan instruksi yang harus dikerjakan siswa, yang berpedoman pada capaian pembelajaran yang dicapai yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran tertentu yang

disajikan dalam format elektronik yang didalamnya terdapat gambar, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program.

3. Pembelajaran STAD merupakan merupakan model pembelajaran yang mendorong kerja sama melalui pembelajaran kelompok terhadap anggota kelompok yang telah menguasai keterampilan yang dipelajari.
4. IPAS adalah gabungan dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari tentang makhluk hidup atau benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta meneliti kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

