

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya terencana dan dilakukan secara sadar oleh seseorang yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran dan suasana belajar agar mampu mengeluarkan potensi siswa secara aktif pada dirinya sehingga memiliki kemampuan pengendalian diri, kepribadian, spiritual keagamaan, kecerdasan, dan akhlak mulia yang memupuk keterampilan dibutuhkan saat ini dalam lingkungan masyarakat (Putri, 2022). Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan mendapat akhiran ‘an’, sehingga kata pendidikan memiliki arti sebagai sebuah metode, cara dan tindakan membimbing (Harahap, 2023). Oleh karena itu pendidikan dapat didefinisikan sebagai cara merubah sikap dan perilaku seseorang dengan tujuan untuk mewujudkan manusia yang mandiri, matang dan dewasa melalui pendidikan, pembimbingan serta proses pembelajaran. Melalui pendidikan, pembinaan, dan proses pembelajaran yang berkelanjutan, individu dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk generasi yang berakhlak mulia, berkarakter kuat, serta memiliki keterampilan yang memadai sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Handayani et al., 2023).

Sistem pendidikan Indonesia memiliki beberapa jenjang pendidikan, salah satunya adalah SD, pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu jenjangnya. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan tahap awal bagi individu untuk

memperoleh pendidikan secara formal, pendidikan berlangsung sesuai dengan potensi siswa, potensi daerah dan sosial budaya. Pendidikan sekolah dasar mengedepankan pengetahuan dasar terhadap kegiatan pembelajaran untuk mengetahui dan mencari solusi masalah sederhana yang dialami oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengenali lingkungan sosial yang ada disekitarnya, siswa menjalani proses pengembangan multifungsi di sekolah dasar, seperti pengembangan fisik, pribadi dan sosial, akademik, serta karir. Dunia pendidikan tentunya terpengaruh oleh perkembangan dan kemajuan zaman seperti perkembangan teknologi yang semakin cepat, perkembangan ini tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pola pikir siswa dari awam menjadi lebih fleksibel sesuai era saat ini (Handayani et al., 2023).

Dalam menghadapi perkembangan era digital, pendidikan tentunya harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Penggunaan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meminimalisir terjadinya kesenjangan akses dalam memperoleh pendidikan (Rati et al., 2024). Dengan memanfaatkan teknologi secara bijak, pendidikan di Indonesia akan mengalami perubahan kecepatan yang signifikan untuk mencetak generasi terampil, berwawasan luas, dan mampu bersaing di dunia global. Dengan adanya berbagai kemajuan teknologi yang begitu cepat tentunya memberikan tantangan baru bagi guru untuk memastikan dalam kegiatan pembelajaran guru tetap menjadi sumber belajar paling penting bagi siswa (Apriliyani & Mulyatna, 2021). Guru harus mampu menjalani peran dengan berbagai kemajuan dan perkembangan yang ada dalam dunia pendidikan dan mampu menjalankan peran untuk tetap menjadi orang yang diperlukan untuk

merancang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas baik itu mengarahkan, membimbing serta menjadi fasilitator (Hidayatullah et al., 2023). Pembelajaran yang berkualitas ditandai dengan adanya kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta membangun pengetahuannya sendiri (Yudiana et al., 2021). Dalam pemanfaatan teknologi pada dunia pendidikan, apabila siswa menerapkannya dengan baik akan menambah pengetahuan dan keterampilannya untuk mendapatkan hasil yang maksimal, begitu pula sebaliknya, apabila siswa tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan baik maka hasil yang diperoleh tidak maksimal (Nurillahwaty, 2021).

Menelaah lebih lanjut kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2025 pukul 10.00 bersama wali kelas IV SD Negeri 1 Baturiti, proses pembelajaran masih menggunakan modul siswa yang bergambar hitam putih. Pendidik mengalami kendala dalam mengelola kelas, terutama ketika siswa menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi saat mengikuti pembelajaran. Namun demikian, pendidik belum dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara optimal sehingga bahan ajar yang lebih sering dimanfaatkan masih sebatas modul siswa.

Materi dalam muatan IPAS telah dijelaskan menggunakan bahan ajar yang dapat dilihat oleh siswa, tetapi pendidik belum mengembangkan sumber belajar yang dapat ditampilkan secara langsung melalui gambar, poster, maupun aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut terjadi karena bahan ajar yang tersedia kurang inovatif dan kurang bervariasi. Dampaknya, pendidik dan siswa mengalami kendala dalam

penyampaian maupun penerimaan informasi pembelajaran. Dengan tersedianya e-LKPD berbasis Problem Based Learning, diharapkan dapat memperjelas tujuan pembelajaran, menyajikan tahapan yang sistematis, menarik, interaktif, serta selaras dengan materi yang dipelajari. Meskipun demikian, realitas menunjukkan bahwa LKPD yang tersedia saat ini masih berupa modul cetak dan belum memanfaatkan teknologi.

Berangkat dari deskripsi di atas, perlu dilakukan analisis berkaitan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturiti melalui lembar kuesioner yang berisikan pertanyaan mengenai gaya belajar dan kebutuhan belajar. Hasil analisis gaya belajar menunjukkan bahwa 52% siswa memiliki gaya belajar visual, 35% audio, dan 13% kinestetik. Sementara itu, hasil analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa 63% siswa menyatakan guru hanya sesekali menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran. Sebanyak 17% siswa menyebutkan bahwa guru tidak pernah menggunakan bahan ajar, sedangkan 20% siswa menyatakan guru sering memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 100% siswa menyetujui adanya pengembangan e-LKPD. Selanjutnya, guru menyatakan sangat setuju adanya pengembangan e-LKPD.

Berikut merupakan daftar nilai UTS muatan IPAS kelas IV SD Negeri 1 Baturiti pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Daftar Nilai UTS IPAS kelas IV SD Negeri 1 Baturiti

No	Jumlah Siswa	Nilai Siswa
1	1	30
2	2	40
3	2	45
4	2	47
5	3	50

No	Jumlah Siswa	Nilai Siswa
6	1	55
7	1	56
8	2	58
9	4	60
10	1	63
11	2	65
12	2	68
13	3	70
14	1	78
15	1	80
16	2	82
Rata-rata		59,06

Temuan dari kajian yang telah dilakukan menunjukkan muatan rata-rata skor IPAS kurang baik dan perlu ditingkatkan lagi untuk mencapai skor rata-rata yang maksimal. Hasil belajar ujian tengah semester siswa kelas IV SD Negeri 1 Baturiti menunjukkan bahwa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi, tetapi guru belum mampu memfasilitasi siswa untuk belajar menggunakan bahan ajar, karena waktu guru untuk menyiapkan bahan ajar dan kesibukan mendadak yang harus dikerjakan oleh guru menjadi penghambat terlaksananya kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa. Antusias yang tinggi akan memberikan dampak signifikan dalam kegiatan pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh antusias yang tinggi dan bahan ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa (Ayasi, 2023). Dilihat dari nilai UTS siswa yang rendah yang tentunya membutuhkan fasilitas pembelajaran untuk mendukung keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berbicara mengenai IPAS, berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Baturiti, 97% siswa menyatakan suka terhadap muatan IPAS dan 3% siswa menyatakan tidak suka terhadap muatan IPAS. IPAS

merupakan gabungan dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang disingkat menjadi IPAS di sekolah dasar. IPAS pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar siswa. Pembelajaran yang diberikan tentunya akan mempersiapkan siswa pada jenjang yang lebih tinggi. IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang dirancang untuk dapat mencetak individu analitis dan berpikir kritis (Marwa et al., 2023). Mata pelajaran IPAS memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan keterampilan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru kepada siswa. IPAS merupakan ilmu yang diintegrasikan dari sains dan ilmu sosial (Arief, 2021). IPAS mengajarkan siswa untuk melihat fenomena alam dan sosial secara terintegrasi ketika mempelajari lingkungan sekitar, sehingga siswa akan terbiasa untuk menyelesaikan masalah yang mereka temui dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pengalaman siswa (Hasanah, 2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu pengetahuan yang di dalamnya mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungannya, dan mengkaji individu sebagai makhluk sosial yang sangat berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, tentunya diperlukan perangkat pembelajaran yang akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yaitu bahan ajar (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Berdasarkan analisis kebutuhan siswa 100% atau seluruhnya menyatakan lebih mudah belajar apabila menggunakan bahan ajar.

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang tentunya mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas agar berlangsung secara optimal,

efektif, dan efisien. Dewasa ini, kegiatan pembelajaran harus inovatif, interaktif, kreatif, dan mampu menggali serta mengembangkan kompetensi dasar yang dimiliki siswa (Fanani et al., 2022). Dalam kegiatan pembelajaran, guru sangat bergantung pada bahan ajar yang digunakan, akan tetapi saat ini masih banyak guru yang kurang memperhatikan kebutuhan siswa dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru seringkali hanya menggunakan bahan ajar yang sudah ada. Hal ini tentunya menjadi masalah serius, oleh karena itu guru harus mampu menyusun bahan ajar yang memperhatikan inovasi, kreativitas dan menarik minat kebutuhan belajar siswa (Ritonga et al., 2022). Agar sebuah bahan ajar dapat disusun secara efektif dan sistematis dalam penerapannya, maka diperlukan adanya pengembangan bahan ajar, hal ini tentunya akan membawa proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini. Adanya bahan ajar akan merubah peran guru yang dulunya menjadi sumber belajar, kini menjadi fasilitator. Sehingga kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif dan efisien (Putri et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar pada kegiatan pembelajaran akan mempengaruhi prestasi siswa. Dalam perkembangan teknologi seperti saat ini, penggunaan bahan ajar seperti LKPD menjadi sumber belajar yang sering digunakan.

LKPD merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang di dalamnya berisikan materi, rangkuman, petunjuk, dan latihan soal yang harus dikerjakan oleh siswa sesuai dengan permasalahan yang diberikan. Oleh karena itu, diperlukan pembaharuan yang tidak hanya membantu untuk melatih kemampuan berpikir kritis, akan tetapi juga menarik dan interaktif bagi siswa. Dilihat dari desain e-LKPD yang di dalamnya memadukan gambar, warna, dan video. Hal ini tentunya

akan membuat siswa tertarik untuk menggunakannya. Selain itu, dengan adanya pengembangan secara elektronik, tentunya akan mengefektifkan penggunaan waktu dalam kegiatan pembelajaran (Yahya et al., 2023). Dengan digunakannya e-LKPD akan menunjukkan bagaimana siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, akan tetapi siswa dapat menganalisis dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Hardika, 2020).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keberadaan e-LKPD memudahkan kegiatan pembelajaran dan mampu meningkatkan fokus siswa yang nantinya akan berpengaruh terhadap nilai belajar siswa serta dapat mengimbangi antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan e-LKPD dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan keinginan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. E-LKPD merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang melatih kemampuan berpikir kritis siswa, karena dalam e-LKPD mereka dituntut untuk mencari tahu fenomena menggunakan sudut pandang dan pengalaman mereka sendiri secara nyata (Yahya et al., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa pengembangan e-LKPD efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Tarisna et al., (2025). Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan yaitu, penelitian ini akan memperdalam pendekatan serupa, namun fokus khusus pada materi menjadi pahlawan lingkungan kelas IV SD berbasis masalah dengan dukungan sarana dan prasarana. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Shelviana et al., (2023). Relevansi penelitian, dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada *software* yang digunakan dalam mengembangkan e-LKPD, namun fokus khusus pada materi menjadi pahlawan

lingkungan kelas IV SD berbasis masalah dengan dukungan sarana dan prasarana. Penelitian yang dilakukan oleh Umaroh et al., (2022) Relevansi penelitian, dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada metode pembelajaran berbasis masalah yang digunakan dalam mengembangkan e-LKPD, namun fokus khusus pada materi menjadi pahlawan lingkungan kelas IV SD berbasis masalah dengan dukungan sarana dan prasarana. Pada kenyataannya, guru kelas IV di SD Negeri 1 Baturiti belum pernah menggunakan e-LKPD dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan modul siswa saja.

Berdasarkan dari paparan mengenai isu di atas, Pengembangan e-LKPD dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dimaksudkan sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 54% siswa menyatakan guru tidak pernah mengaplikasikan materi pembelajaran dengan masalah-masalah dalam kehidupan, 43% siswa menyatakan guru kadang-kadang mengaplikasikan materi pembelajaran dengan masalah-masalah dalam kehidupan dan 3% siswa menyatakan guru sering mengaplikasikan materi pembelajaran dengan masalah-masalah dalam kehidupan. Model pembelajaran berbasis masalah memiliki ciri khas yaitu menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu hal yang harus dipelajari oleh siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah, guru berperan menjadi fasilitator yang mendampingi siswa untuk mencapai keterampilan mengarahkan diri.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan pengembangan pemahaman tingkat tinggi melalui orientasi pada

permasalahan nyata. (Hakim, 2022). Tujuan *Problem Based Learning* (PBL) adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan sosial dan komunikasi, serta kemandirian peserta didik dalam memperoleh pengetahuan secara mandiri. Model *Problem Based Learning* (PBL) menekankan pada aktivitas pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), siswa belajar melalui kegiatan pemecahan masalah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Model pembelajaran berbasis masalah meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Mayasari et al., 2022).

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) menekankan pembelajaran berpusat pada siswa melalui stimulasi berpikir aktif dan kritis dalam menghadapi permasalahan. Integrasi *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPAS yang dikemas melalui e-LKPD diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keaktifan siswa, sehingga pemahaman terhadap materi pembelajaran menjadi lebih optimal.

Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai memberikan kontribusi penting terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif. Hasil observasi menunjukkan bahwa SD Negeri 1 Baturiti memiliki fasilitas yang mendukung penerapan e-LKPD berbasis *Problem Based Learning*, berupa 10 unit komputer, 15 unit *Chromebook*, koneksi internet yang stabil, serta kebijakan yang memperbolehkan siswa kelas tinggi membawa telepon genggam. Kondisi ini menjadi salah satu faktor pendukung dalam implementasi e-LKPD berbasis *Problem Based Learning*. Dengan tersedianya fasilitas yang

memadai, siswa dapat lebih mudah memanfaatkan e-LKPD dalam proses pembelajaran.

Sehingga, alternatif solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sudah dipaparkan adalah menerapkan bahan ajar yang dirancang sesuai gaya belajar dan siswa. Kondisi ideal yang diharapkan yaitu, e-LKPD yang dikembangkan dengan pendekatan *Problem Based Learning* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang variatif, kreatif, dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan e-LKPD yang dihasilkan merupakan salah satu sumber belajar yang canggih dan sesuai dengan perkembangan mencakup gambar, teks, dan video yang dapat mengimabangi minat dan dorongan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta dapat memfasilitasi antusias siswa dalam pembelajaran. Materi yang akan digunakan pada e-LKPD berbasis *problem based learning* yaitu menjadi pahlawan lingkungan. Materi ini merupakan bagian dari mata pelajaran IPAS sekolah dasar. Selain itu, melalui e-LKPD siswa diharapkan mampu mengidentifikasi masalah lingkungan dan solusi dari permasalahan tersebut. Selanjutnya, e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* diharapkan memenuhi standar validasi ahli media dan materi serta uji kepraktisan dengan kriteria serendah-rendahnya layak. Penelitian pengembangan e-LKPD yang dilakukan berbeda dengan beberapa penelitian terdahulu, kebaruan dari penelitian ini yaitu terletak pada materi yang digunakan dan tingkat kelas yang digunakan serta tampilan dalam mengembangkan e-LKPD.

Oleh karena itu, e-LKPD berperan sebagai media yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa, sekaligus menyesuaikan dengan antusiasme belajar dan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Penulis ingin melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **”Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Menjadi Pahlawan Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar”**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun beberapa masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Antusias dan semangat tinggi yang dimiliki oleh siswa akan tetapi guru tidak mampu memfasilitasinya.
- 1.2.2 Siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi menjadi pahlawan lingkungan muatan IPAS serta tidak dikaitkan dengan kehidupan nyata yang akan berpengaruh terhadap nilai siswa.
- 1.2.3 Kurangnya bahan ajar yang menarik perhatian siswa disebabkan oleh keterbatasan dalam penggunaan bahan ajar seperti modul siswa, modul guru, dan buku instruktur. Oleh karena itu diperlukan bahan ajar yang dapat menarik minat belajar siswa.
- 1.2.4 LKPD yang ada di sekolah hanya berupa modul, sehingga kurang sistematis dalam membantu siswa memahami materi menjadi pahlawan lingkungan.
- 1.2.5 LKPD yang diberikan kepada siswa di sekolah belum berbasis elektronik, sehingga penerapan teknologi yang ada di sekolah seperti *chromebook* tidak maksimal sesuai dengan perkembangan zaman.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti memberikan batasan guna membuat pengkajian masalah yang mencakup pada masalah umum yang harus dipecahkan dalam mencapai hasil yang maksimal. Penelitian ini terbatas pada permasalahan yang akan dipecahkan, yaitu memfasilitasi antusias siswa yang tinggi dan kecenderungan penggunaan modul siswa yang berisikan soal dan gambar berwarna hitam putih serta belum tersedianya lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* pada materi menjadi pahlawan lingkungan kelas IV sekolah dasar. Terhadap e-LKPD, akan dilaksanakan uji validitas baik itu ahli media maupun ahli materi. Selain itu, akan dilaksanakan uji kepraktisan oleh siswa dan guru. Lembar kerja peserta didik elektronik tersebut selanjutnya diperbaiki berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli, guru dan siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun pengembangan e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimana validitas e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan pengembangan yang ingin dipenuhi yaitu.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan validitas bahan ajar e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.5.3 Untuk mendeskripsikan kepraktisan siswa dan guru kepada e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi Menjadi Pahlawan Lingkungan Kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis terkait dengan pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) pada materi menjadi pahlawan lingkungan.

1) Manfaat Teoritis

Ditinjau secara teoritis, adapun manfaat dari penelitian ini, yakni sebagai sebuah bahan bacaan terkait dengan pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* pada materi menjadi pahlawan lingkungan kelas IV yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai suatu landasan teori dalam

pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) ber-basis *Problem Based Learning*.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Adanya lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* pada materi menjadi pahlawan lingkungan kelas IV SD ini, memfasilitasi antusias peserta didik dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki sebuah petunjuk belajar yang akan memudahkannya memahami materi menjadi pahlawan lingkungan secara mandiri, serta melatih siswa berpikir kritis dalam memecahkan masalah dalam kegiatan belajar berdasarkan pengalaman, serta memfasilitasi antusias dan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Bagi guru

Dengan adanya lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* guru akan memiliki acuan dan bahan pertimbangan dalam mengimplementasikan peangkat pembelajaran. Selain itu, adanya sumber informasi dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik (e-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* sebagai perangkat pembelajaran, serta membantu guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Bagi peneliti lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sebuah bahan pertimbangan maupun referensi dalam melaksanakan penelitian lain yang berkaitan dengan pengembangan berbasis *Problem Based Learning* pada materi menjadi pahlawan lingkungan kelas IV SD.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini, yakni berupa lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* pada materi menjadi pahlawan lingkungan kelas IV SD. Produk ini memiliki fungsi yaitu sebagai petunjuk belajar bagi siswa guna dapat menemukan dan memahami materi menjadi pahlawan lingkungan dan mengaitkannya dengan masalah dalam kehidupan nyata yang dialami langsung oleh siswa untuk mencapai ujuan pembelajaran. Adapun spesifikasi produk dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk ini merupakan perangkat pembelajaran dalam bentuk e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* pada materi menjadi pahlawan lingkungan kelas IV SD.
- 1.7.2 E-LKPD dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan laman *liveworksheet*.
- 1.7.3 E-LKPD memuat materi menjadi pahlawan lingkungan
- 1.7.4 Tautan e-LKPD dikirimkan pada perangkat siswa saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan dikerjakan masing-masing siswa.
- 1.7.5 E-LKPD memuat panduan kerja, lembar soal, dan pemecahan masalah.
- 1.7.6 E-LKPD memuat video pembelajaran yang dikembangkan penulis.
- 1.7.7 E-LKPD mengintegrasikan semua sintak yang ada pada model *Problem Based Learning*.
- 1.7.8 E-LKPD memberikan solusi dari permasalahan rendahnya nilai siswa.

1.8 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) berbasis *Problem Based Learning* didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1.8.1 Guru dan siswa kelas IV sudah dapat mengoperasikan media elektronik seperti menggunakan laptop, komputer, *Headphone* dan *chomebook*. Peserta didik sudah menguasai keterampilan membaca dan menulis sehingga dirasa mampu untuk menggunakan e-LKPD.
- 1.8.2 Guru dan siswa memiliki jaringan internet yang memadai untuk bisa mengakses e-LKPD baik itu di sekolah saat pembelajaran luring ataupun di rumah saat pembelajaran daring.

Adapun keterbatasan pengembangan bahan ajar ini, yaitu sebagai berikut.

- 1.7.1 Pengembangan media e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* hanya memuat materi menjadi pahlawan lingkungan.
- 1.7.2 Pengembangan media e-LKPD berbasis *Problem Based Learning* hanya dikhususkan untuk siswa kelas IV.

1.8 Definisi Istilah

Guna memperjelas makna terminologi yang digunakan dalam penelitian ini, penulis menguraikan penjelasan mengenai hal-hal berikut.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk, seperti strategi, media, alat dan bahan pada proses pembelajaran dalam bentuk fisik yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

- 1.8.2 Bahan ajar merupakan semua materi yang digunakan oleh guru dalam proses pentransferan ilmu kepada siswa.
- 1.8.3 LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang umumnya dicetak mencakup beberapa hal seperti tujuan, materi, petunjuk pengerjaan, dan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.
- 1.8.4 E-LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang disajikan secara digital dan diakses menggunakan perangkat digital seperti *HandPhone*, laptop, komputer dan *chromebook* serta dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang akan menarik minat dan perhatian siswa.
- 1.8.5 Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model untuk membentuk pembelajaran berbasis masalah yang disusun untuk memberikan ilmu kepada siswa sesuai dengan kebutuhan agar dapat memecahkan masalah dengan terampil. Pendekatan pembelajaran berbasis masalah mengajarkan siswa untuk memperoleh pengetahuan tidak hanya dari buku saja, akan tetapi pengetahuan dapat diperoleh melalui masalah-masalah yang ada disekitar mereka dan pengetahuan tersebut selalu tersedia kapan saja.
- 1.8.6 ADDIE adalah model pengembangan yang mencakup lima fase utama, yakni menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi.