

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan juga terencana dalam mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif menambah dan mengembangkan potensi dalam dirinya untuk mempunyai suatu kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang diperlukan pada dirinya serta masyarakat. Menurut Pristiwanti et al., (2022) pendidikan adalah suatu kegiatan mendidikan yang dilaksanakan oleh seorang pendidik yang diajarkan kepada peserta didik, yang diharapkan orang dewasa dapat membagikan contoh yang tauladan, pembelajaran yang bersifat akademik maupun non-akademik, pengarahan yang bersifat positif, dan memperbanyak ilmu untuk meningkatkan etika-akhlak kepada anak-anak.

Pendidikan juga mempunyai peran yang begitu penting dalam perkembangan manusia, karena dengan pendidikan ini tentunya dapat membantu kita untuk memahami lingkungan dunia di sekitar, dan juga dapat mempersiapkan kita untuk menghadapi segala tantangan kehidupan di masa yang akan datang. Tujuan pendidikan yaitu untuk menghasilkan seseorang yang memiliki kualitas dan karakter sehingga memiliki wawasan yang begitu luas kedepannya untuk menggapai cita-cita yang diharapkan serta mampu menyesuaikan diri secara cepat

dan juga tepat diberbagai lingkungan. Pendidikan dapat menentukan sifat seseorang sampai dapat mengubah seseorang sampai menjadi manusia yang lebih baik dan berguna (Kurniawati, 2022). Kualitas pendidikan juga dibutuhkan untuk dapat mengetahui tentang bagaimana proses dari pelaksanaan pendidikan tersebut dapat berjalan selaras dengan tujuan tersebut.

Dewasa ini terdapat bermacam-macam permasalahan yang dihadapi dalam pendidikan di Indonesia yang dapat menjadi sebuah tantangan yang besar dalam mewujudkan suatu pendidikan yang berkualitas. Tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berkarakter, serta mampu mencapai hasil belajar yang optimal (Parmiti & Rendra, 2019). Permasalahan dalam pendidikan selalu menjadi isu penting di setiap negara, termasuk Indonesia (Astawan et al., 2021). Dengan permasalahan tersebut tentunya dapat menyebabkan faktor kualitas pendidikan di Indonesia saat ini menjadi rendah. Salah satu yang menjadi faktor permasalahannya yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ironisnya, terdapat banyak sekolah dasar di Indonesia yang masih belum mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian besar sekolah dasar hanya menggunakan metode pengajaran yang dapat dikatakan tradisional seperti metode ceramah dan masih menggunakan buku teks.

Di era digital seperti sekarang ini, tentunya teknologi sudah menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan pada kehidupan masyarakat saat ini, begitupun di dalam dunia pendidikan. Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia di seluruh dunia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam

pendidikan (Maritsa et al., 2021). Kecanggihan dari teknologi informasi juga memiliki banyak manfaat dan dampak positif pada dunia pendidikan, seperti pada era sebelumnya materi disajikan hanya melalui buku cetak saja, namun pada era digital saat ini materi bisa diakses melalui perangkat digital elektronik yang tidak memiliki batasan ruang dan waktu (Parmiti & Simamora, 2021). Dengan pemanfaatan teknologi, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses dari berbagai tempat (Jayanti et al., 2024). Dalam bidang pendidikan, tentu ada perubahan dari sistem pembelajaran konvensional menuju pemanfaatan teknologi dan informasi digital dalam proses pembelajaran (Wibawa et al., 2024). Teknologi dapat memberikan potensi dampak belajar yang signifikan dan positif dalam menunjang proses pembelajaran, sebagaimana teknologi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, efektif, dan tentunya menarik sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Di dalam konteks pendidikan formal, untuk mengukur hasil belajar siswa biasanya menggunakan tes ataupun evaluasi akademik lainnya. Hasil belajar adalah suatu hasil dari proses dalam membuktikan kemampuan diri dengan nilai hasil belajar melalui kegiatan penilaian (Fernando et al., 2024). Hasil belajar ini dapat meliputi pemahaman siswa tentang materi pelajaran, kemudian juga mencakup kemampuan mereka untuk mengimplementasikan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari, serta kemampuan untuk memecahkan masalah (Suyuti et al., 2023). Peserta didik perlu memahami tujuan belajar, manfaat yang diperoleh dari proses tersebut, serta cara yang dapat dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan (Rati & Sucidamayanti, 2017). Pendidikan yang berkualitas tentunya akan dapat menciptakan hasil belajar yang optimal. Pengimplementasian teknologi

di dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan efektivitas dan juga efisiensi pembelajaran, serta penggunaan teknologi juga dapat membantu mempermudah siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan keterampilan mereka. Selain itu, penggunaan teknologi sudah menjadi bagian integral dari sebagian besar pada aspek kehidupan, tentunya dalam hal ini juga berkaitan pada dunia pendidikan (Jenita et al., 2023). Hasil belajar ini merupakan hal yang sangat penting disetiap mata pelajaran yang ada, salah satunya pada mata pelajaran IPAS.

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan penggabungan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang sekolah dasar. Penggabungan dari kedua mata pelajaran tersebut tentunya telah melewati pertimbangan bahwa seluruh siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat seluruh sesuatu secara utuh dan juga terpadu. IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mendalami materi mengenai semua makhluk hidup dan benda-benda mati diseluruh alam semesta serta mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan sosial yang memiliki interaksi dengan lingkungan disekitarnya. Menurut Dewanti et al. (2025) dengan adanya pembelajaran IPAS ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan memanfaatkan lingkungan disekitarnya, baik dari lingkungan alam ataupun pada lingkungan sosial atau masyarakat.

Pembelajaran IPAS juga dapat mempermudah siswa dalam memahai rasa ingin tahu tentang fenomena yang terdapat disekitar dengan memahami bagaimana cara kerja alam di bumi dan interaksi antara kehidupan manusia yang ada di bumi ini. Tentunya dalam pembelajaran IPAS dapat dilaksanakan dengan menggunakan

metode maupun media agar pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan berinovasi. Pembelajaran IPAS di sekolah saat ini lebih menekankan pada aspek intelektual dan masih bergantung pada buku teks serta peran guru sebagai sumber utama informasi (Parmiti et al., 2021). Untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif dan inovatif, tentunya hal tersebut tidak terlepas dari pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Penarukan yang dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2025 dengan guru wali kelas IV di sekolah tersebut, terungkap bahwa selama ini pencapaian hasil belajar siswa masih tergolong rendah, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Data hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 1 Penarukan disajikan pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1  
Data Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 1 Penarukan

Jumlah Siswa	KKTP	Jumlah Ketuntasan Siswa		Ketuntasan (%)		Nilai	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)	Terbesar	Terkecil
28 Siswa	70	3 Siswa	25 Siswa	10,71%	89,29%	80	20

Berdasarkan Tabel 1.1, dari 28 siswa terdapat 25 siswa yang belum tuntas dan hanya 3 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 80, sedangkan nilai terendah adalah 20. Dengan demikian, persentase siswa yang tuntas hanya sebesar 10,71%, sementara yang belum tuntas mencapai 89,29%. Hal ini menunjukkan bahwa capaian hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Penarukan masih tergolong rendah. Adapun yang melatarbelakangi

masalah tersebut adalah guru kurang memanfaatkan teknologi dan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran, serta guru telah menyusun LKPD hanya saja lebih berupa lembar pertanyaan yang berasal dari buku paket atau LKS siswa. LKPD yang digunakan hanya berupa perangkat cetak yang tampilannya masih kurang menarik dan monoton. Keterbatasan penguasaan teknologi dan masih terdapat keterbatasan guru dalam mengembangkan inovasi dalam menciptakan LKPD berbasis digital juga menjadi faktor dalam masalah tersebut.

Selain itu, diketahui bahwa sekolah sudah memiliki sarana pembelajaran digital seperti LCD proyektor, laptop atau *chromebook*, dan lainnya. Namun pemanfaatan perangkat tersebut masih kurang optimal dalam proses pembelajaran. Penggunaan *chromebook* juga sudah pernah diterap di kelas IV, namun dari segi konten masih kurang bervariasi, dan hanya pernah digunakan untuk video *youtube* dalam konteks pembelajaran tertentu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan sarana tersebut belum digunakan secara optimal. Oleh karena itu, tentunya suasana pembelajaran sering dirasa monoton saja, hal tersebut dapat menurunkan hasil belajar siswa. Kebanyakan siswa merasa kurang tertarik pada metode pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional dan tanpa adanya inovasi baru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Falny et al. (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi di dalam pendidikan dan pembelajaran tentunya akan mendapatkan banyak manfaat yang mendukung dalam proses pembelajaran, penggunaan teknologi memberikan akses kepada siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih luas dan terbaru, sehingga dapat menambah dan memperkaya pengetahuan mereka.

Dari berbagai kondisi yang telah dijelaskan dari hasil observasi dan wawancara, tentunya akan dapat menimbulkan dampak terhadap siswa, yaitu hasil belajar siswa sehingga hal tersebut tentunya akan dapat berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut upaya yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan bahan ajar digital dengan materi pembelajaran dan mengemasnya kedalam E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar materi fotosintesis muatan IPAS.

LKPD merupakan suatu perangkat pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi serta soal-soal terdapat tujuan untuk membimbing siswa agar dapat memahami secara maksimal tentang materi yang diberikan. Menurut Rahman et al. (2020) LKPD adalah salah satu bahan ajar yang termasuk kedalam kategori bahan ajar cetak sederhana serta dalam pembuatannya harus tetap memperhatikan semua komponen yang harus ada di dalamnya. Lembar kerja peserta didik atau yang disingkat dengan istilah LKPD ini merupakan salah satu bagian dari sarana untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat terbentuk interaksi yang efektif diantara peserta didik. LKPD memiliki fungsi untuk sebagai petunjuk proses belajar siswa dengan menerapkan langkah-langkah yang sesuai dengan tujuannya untuk mempermudah siswa dan juga guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran. LKPD yang awalnya berbentuk cetak kini dapat berubah menjadi LKPD digital atau elektronik.

Penerapan teknologi digital ke dalam dunia pendidikan kini semakin berkembang dengan munculnya LKPD berbentuk elektronik. E-LKPD ini juga merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berbentuk digital yang berisikan latihan soal siswa yang juga diselesaikan secara digital yang dapat

digunakan secara berkesinambungan dalam jangka waktu tertentu. E-LKPD merupakan inovasi bahan ajar LKPD yang penggunaannya dengan memanfaatkan perangkat digital elektronik untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran (Astiwi & Siswanto, 2024). Tampilan dari E-LKPD dengan *platform wizer.me* yang menarik tentunya akan mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan secara tidak langsung akan mengembangkan aspek kognitif. Aspek tersebut tentunya bisa dikembangkan ke dalam semua mata pelajaran disekolah, salah satunya mata pelajaran IPAS.

Salah satu *website* yang digunakan untuk pembuatan E-LKPD ini yaitu *platform website wizer.me*. *Platform wizer.me* merupakan salah satu *platform online* untuk pembuatan lembar kerja yang interaktif bagi siswa. Situs ini dirancang untuk membantu kegiatan pembelajaran digital yang menyesuaikan jenis-jenis soal yang bisa dikerjakan oleh siswa secara langsung dan berbasis *online*. Salah satu kelebihan dari *website platform wizer.me* ini adalah guru dapat dengan mudah membuat E-LKPD secara *online*, dapat menghemat waktu dan juga kertas, serta peserta didik dapat mengerjakan dengan *gadget* mereka masing-masing (Umaroh et al., 2022). *Platform wizer.me* dapat menyajikan E-LKPD dengan sangat mudah dibuat oleh tenaga pendidik, kunci jawaban dapat langsung dimasukan pada aplikasi tersebut sehingga nilai bisa langsung muncul tanpa adanya koreksi satu persatu ketika siswa selesai mengerjakan soal tersebut.

Selain itu, E-LKPD akan memberikan konten dengan pendekatan kontekstual yang diterapkan dengan menyajikan materi fotosintesis yang dikaitkan dengan kondisi nyata di sekitar siswa, seperti tumbuhan di halaman sekolah, agar

pembelajaran lebih konkret, relevan, dan mudah dipahami. Penerapan pendekatan kontekstual berbantuan media atau bahan ajar memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek nyata sehingga lebih aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Suarjana et al., 2017). Adapun teori yang melandasi dari penelitian E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual ini yaitu teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, teori konstruktivisme menjadi fondasi utama (*grand teori*) yang memperkuat relevansi pengembangan E-LKPD berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa analisis yang membuktikan dengan mengembangkan E-LKPD dengan *platform wizer.me* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian terkait yaitu yang pertama adalah penelitian dari Dewi et al. (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian pengembangan E-LKPD dengan *platform wizer.me* yang secara keseluruhan memperoleh kategori “Sangat Layak” yaitu 97,3% serta hasil angket respons dari siswa yaitu 96,52%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD dengan *platform wizer.me* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian penelitian yang terdahulu selanjutnya yaitu Safitri (2022) yang mendapatkan hasil bahwa validitas materi 96% dan validitas media 91%, serta uji kepraktisan media dengan kuesioner respons siswa yaitu 92% dan dengan kuesioner respons guru 93%, keefektifan media diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa memperoleh nilai rata-rata 92 dan presentase 97% sehingga dapat disimpulkan bahwa E-LKPD dengan *platform wizer.me* layak digunakan pada kelas IV. Penelitian terdahulu selanjutnya dari

Fatimah et al. (2024) memperoleh hasil validitas media 96%, ahli Bahasa 100%, ahli materi 94%, sehingga pengembangan E-LKPD dengan *platform wizer.me* termasuk kategori “Sangat Layak” persentase keseluruhan memperoleh 90,30% dan hasil angket respons siswa 92%, maka dari itu disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD berbasis *platform wizer.me* sangat layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan E-LKPD dengan *platform wizer.me* maka dapat simpulkan bahwa pengembangan E-LKPD dengan menggunakan *platform wizer.me* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Urgensi dari penelitian ini mengkaji rendahnya hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Penarukan yang disebabkan oleh guru kurang memanfaatkan teknologi dan bahan ajar digital, serta LKPD yang digunakan hanya berupa lembar pertanyaan yang berasal dari buku paket atau LKS. Hal ini berdampak terhadap rendahnya hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Penarukan. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk dilakukan guna mengembangkan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan *platform wizer.me* sebagai solusi yang lebih menarik, berinovasi dan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa.

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang di atas, maka dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SDN 1 Penarukan”. Pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis

pendekatan kontekstual ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang melatarbelakangi dilaksanakannya penelitian ini. Adapun permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Rendahnya hasil belajar siswa pada muatan IPAS.
- 2) Pemanfaatan teknologi dan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran masing belum optimal.
- 3) Masih terdapat keterbatasan guru dalam mengembangkan inovasi LKPD digital, yang dapat mengakibatkan siswa kurang tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.
- 4) Guru cenderung hanya menggunakan LKPD yang berasal dari buku paket atau LKS siswa ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung sehingga LKPD kurang bervariasi dan menarik.
- 5) E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan *platform wizer.me* belum pernah dipergunakan dalam proses pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah yang telah dijabarkan tersebut, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk memfokuskan penelitian yang akan diteliti. Oleh karena itu fokus permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan menggunakan *platform wizer.me*

untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPAS pada siswa kelas IV SDN 1 Penarukan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1) Bagaimana rancang bangun E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fotosintesis?
- 2) Bagaimana validitas ahli media dan materi E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fotosintesis?
- 3) Bagaimana kepraktisan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fotosintesis?
- 4) Bagaimana efektivitas E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar materi fotosintesis muatan IPAS di SD?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fotosintesis.
- 2) Untuk mengetahui validitas ahli media dan materi E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fotosintesis.

- 3) Untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi fotosintesis.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar materi fotosintesis muatan IPAS di SD.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan signifikan terhadap kemajuan bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan bahan ajar digital berbasis kontekstual, serta menjadi referensi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif dan pengalaman langsung bagi siswa, karena dengan pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual ini dirancang dengan penyajian yang menarik dan kegiatan pembelajaran yang kontekstual sehingga siswa dapat lebih mudah memahami, menerima dan mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar. Selain itu dengan adanya E-LKPD ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan hasil belajar kognitif siswa.

##### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini yang berupa E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual ini dapat dijadikan salah satu media bahan ajar alternatif untuk membantu dalam proses pembelajaran serta agar mampu menciptakan pembelajaran yang berorientasikan teknologi dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

c. Bagi Sekolah

E-LKPD ini dapat memperkaya koleksi media dan menambah informasi mengenai jenis media beserta penggunaannya E-LKPD dalam setiap proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran di ruang lingkup sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi dan pengetahuan dalam pengembangan media pembelajaran bagi yang akan meneliti. Menambah wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang cocok digunakan pada jenjang yang akan diteliti.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan menggunakan *platform wizer.me* pada muatan IPAS khususnya pada materi fotosintesis kelas IV sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk berupa media E-LKPD modifikasi yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan dapat melatih kemampuan penggunaan teknologi bagi siswa.
- 2) Dalam pengemasan media E-LKPD, dikemas dengan menggunakan media digital dengan *platform wizer.me* yang dapat diakses melalui laptop atau *chromebook* maupun *smartphone*.
- 3) E-LKPD menyajikan soal-soal yang dirancang berbasis masalah kontekstual, di mana setiap pertanyaan dikaitkan langsung dengan situasi atau permasalahan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Pengembangan media E-LPKD ini memiliki keunggulan yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, selain itu siswa juga dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan lebih mudah mengingat dan memahami konsep yang diajarkan.
- 5) Media E-LKPD ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi sekaligus sebagai media penilaian harian siswa. Maka dari itu waktu yang digunakan akan lebih efektif.
- 6) Materi pada penelitian ini telah diajarkan sebelumnya oleh guru, namun diulang kembali selama pelaksanaan penelitian. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian serta hasil *pretest* yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi fotosintesis masih tergolong rendah.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan. Asumsi digunakan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian, sedangkan keterbatasan menunjukkan batasan-

batasan yang memengaruhi ruang lingkup pengembangan produk. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan, yaitu sebagai berikut.

### 1.8.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi terhadap proses penelitian pengembangan media E-LKPD ini sebagai berikut.

#### 1) Asumsi Teoritik

Pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPAS kelas IV dilakukan untuk menciptakan dan mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan proses belajar siswa. Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme mendukung kegiatan pembelajaran secara mandiri, di mana siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses berpikir untuk membentuk pengetahuannya sendiri, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif yang dimilikinya. Pengembangan E-LKPD sangat relevan jika ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam membangun pemahaman melalui interaksi dengan materi, pengalaman, dan lingkungan belajar.

#### 2) Asumsi Empirik

Penggunaan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal tersebut didasarkan pada penelitian-penelitian yang terdahulu yang berkaitan

dengan pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan menggunakan *platform wizer.me* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka asumsi empirik dari penelitian ini yaitu, pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dapat memberikan berikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### 3) Asumsi Eliminatif

Asumsi eliminatif dalam penelitian pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual bertujuan untuk mengeliminasi beberapa kendala yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional, seperti kurangnya pemanfaatan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran, LKPD yang digunakan berasal dari buku paket atau LKS siswa ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung sehingga LKPD kurang bervariasi dan menarik, serta E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan menggunakan *platform wizer.me* belum pernah dipergunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD ini bertujuan untuk mengeliminasi kendala-kendala tersebut dengan menghadirkan media pembelajaran yang lebih berinovasi.

## 1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari penelitian pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual ini, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini hanya terbatas untuk mengembangkan media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan

*platform wizer.me* untuk memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran di sekolah.

- 2) Pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan *platform wizer.me* secara khusus dikembangkan muatan IPAS materi fotosintesis pada peserta didik di kelas IV SDN 1 Penarukan, sehingga E-LKPD ini tidak bisa digunakan pada materi IPAS yang lainnya.
- 3) Pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan *platform wizer.me* ini dilakukan berdasarkan kondisi siswa kelas IV SDN 1 Penarukan, sehingga produk E-LKPD ini hanya diperuntukan untuk peserta didik kelas IV SDN 1 Penarukan.
- 4) Pengembangan E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan *platform wizer.me* ini dikembangkan khusus untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa, sehingga E-LKPD ini tidak bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor.
- 5) Produk E-LKPD berbasis pendekatan kontekstual dengan *platform wizer.me* ini hanya bisa diakses secara online saja dengan menggunakan laptop atau *chromebook* maupun *smartphone*.

### 1.9 Definisi Istilah

Guna meminimalisir terjadinya kesalahpahaman pada istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga diperlukan pemberian batasan-batasan istilah, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu proses kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah produk atau memperbaiki produk yang sudah ada sehingga dapat menghasilkan suatu produk berupa

perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi di lapangan.

- 2) Bahan ajar adalah suatu perangkat yang digunakan untuk mengukur tercapainya kompetensi peserta didik dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 3) E-LKPD adalah sebuah media pembelajaran yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan alat digital seperti laptop atau *chromebook*, *smartphone*, dan alat elektronik lainnya yang dipergunakan oleh siswa untuk memecahkan permasalahan ataupun penyelidikan.
- 4) Pendekatan kontekstual adalah suatu proses pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari.
- 5) *Platform wizer.me* merupakan salah satu *website* yang memiliki berbagai macam fitur canggih yang bisa digunakan sebagai pembuatan E-LKPD dan juga sarana pendukung dari pelaksanaan rencana pembelajaran yang berisikan suatu informasi serta pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dan diselesaikan oleh siswa.
- 6) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya. Selain itu IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya.
- 7) Materi Fotosintesis merupakan suatu proses pembuatan makanan yang dilakukan oleh tumbuhan yang mengandung zat hijau daun atau klorofil dengan bantuan-bantuan energi sinar matahari.

- 8) Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh siswa sebagai hasil dari upaya sadar yang dilakukan untuk mengalami perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap.
- 9) Hasil belajar aspek kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penguasaan pengetahuan anak. Aspek ini mencakup kemampuan untuk memahami, mengingat, mengolah, dan menerapkan informasi yang telah dipelajari.

