

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas sepuluh poin utama, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan mampu berkompetisi di era perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Komunikasi (IPTEK). Di Indonesia, komitmen pemerintah terhadap sektor pendidikan tercermin dari berbagai regulasi dan peraturan, termasuk Undang-Undang yang mengatur penyelenggaraan pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 2 menjelaskan bahwa pendidikan nasional didasarkan pada nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang tetap berpijak pada ajaran agama, budaya nasional, serta mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Lebih lanjut, Pasal 3 dari undang-undang yang sama menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan membangun peradaban bangsa yang bermartabat demi mencerdaskan kehidupan masyarakat. Pendidikan juga diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan

bertanggung jawab. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan, di antaranya: (1) pembaruan kurikulum, (2) pelaksanaan kegiatan kelompok kerja guru, (3) pelaksanaan pelatihan (workshop) mengenai sistem pendidikan dan kurikulum, serta (4) penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

Perbaikan kurikulum di Indonesia terus dilakukan dari waktu ke waktu. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) telah digantikan oleh Kurikulum 2013 (K-13), yang kemudian disempurnakan lagi menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan pendidikan yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam kurikulum ini, siswa diberi kebebasan untuk memilih jalannya pembelajaran sesuai dengan minat dan potensi mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan peningkatan mutu pendidikan serta penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif. Seiring dengan tuntutan tersebut, guru juga dituntut untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran melalui media dan bahan ajar yang menarik dan relevan, sehingga mampu menunjang proses belajar siswa secara maksimal. Penggunaan metode, media, maupun bahan ajar yang inovatif sangat membantu siswa karena mendorong interaksi aktif dan memberikan pengalaman belajar langsung. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang kesulitan menerapkan atau mendesain pembelajaran yang inovatif, baik dari segi model, media, maupun bahan ajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung di SD Negeri 1 Panjer pada hari Selasa 18 Maret 2025 bersama wali kelas III, Ibu Komang Whiny Dharsana, S.Pd. Gr. diketahui bahwa implementasi kurikulum baru ini

menghadirkan berbagai tantangan di lapangan. Kurikulum Merdeka yang masih tergolong baru membuat guru harus melakukan berbagai penyesuaian dalam pelaksanaannya di kelas. Banyak dalam kurikulum ini yang menuntut guru untuk terus belajar dan menyiapkan perangkat pendukung pembelajaran seperti modul dan alat bantu lainnya. Terkait hal ini, guru-guru di SD Negeri 1 Panjer mengungkapkan bahwa masih mengalami keterbatasan dalam menggunakan model, media, dan perangkat pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam belajar. Dalam praktiknya di kelas, media yang paling sering digunakan adalah presentasi *Power Point* (PPT) dan buku pegangan siswa sebagai sumber utama pembelajaran. Namun, pemanfaatan media pembelajaran lainnya masih terbatas dan hanya diterapkan pada mata pelajaran tertentu seperti IPAS dan Matematika. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan di kelas umumnya masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi. Model pembelajaran inovatif seperti model kooperatif hanya diterapkan sesekali. Guru juga menyampaikan bahwa banyak siswa terlihat kurang antusias dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya minat siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar menyebabkan rendahnya tingkat pemahaman dan penguasaan materi. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil angket kebutuhan guru serta wawancara, terutama dengan guru kelas III.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu produk atau solusi yang dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian yang dilakukan oleh Novak dkk., (2020) menunjukkan bahwa penerapan model *Meaningful Learning* mampu

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih mendalam karena menekankan pada keterkaitan konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. Dalam beberapa studi terkini, model pembelajaran *Meaningful Learning* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, peneliti akan menggunakan Penerapan model *Meaningful Learning* dalam pembelajaran yang dikemas dalam bentuk LKPD interaktif.

Model *Meaningful Learning* menekankan keterkaitan antara pengetahuan baru dengan pemahaman yang telah dimiliki siswa. Oleh karena itu, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam penelitian ini dirancang secara sistematis agar siswa tidak hanya menjalani aktivitas belajar, tetapi benar-benar memahami dan menginternalisasi materi yang dipelajari. Mengacu pada pendapat Subakti dkk., (2021) LKPD bukan sekadar alat bantu belajar, melainkan perangkat strategis untuk mendorong siswa menemukan sendiri konsep penting dan keterampilan proses belajar mereka secara aktif. Tujuan utama dari pengembangan LKPD ini adalah menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami konsep secara mendalam melalui panduan yang jelas dan tersusun rapi, sehingga mereka mampu belajar secara mandiri dan terarah. LKPD memberi ruang bagi siswa untuk mengatur waktu, ritme belajar, dan tanggung jawabnya sendiri sebuah bentuk pendidikan yang benar-benar memberdayakan. Oleh karena itu, LKPD menjadi salah satu bahan ajar yang sangat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. Seiring berkembangnya teknologi, LKPD pun ikut berevolusi. Dari yang semula berupa cetakan kertas, kini hadir dalam bentuk E-LKPD interaktif yang jauh lebih dinamis, mendalam, dan mendorong kreativitas siswa. E-LKPD ini bukan

hanya sekadar versi digital, tetapi sebuah pengalaman belajar yang imersif, memungkinkan siswa mengakses materi dan latihan soal melalui perangkat elektronik seperti komputer atau ponsel, sesuai dengan gaya belajar generasi digital saat ini (Latifah dkk., 2021).

Pembelajaran dengan pendekatan *Meaningful Learning* adalah strategi yang menekankan keterkaitan antara informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya. Pendekatan ini bertujuan agar siswa dapat benar-benar memahami materi, bukan sekadar menghafal. Dalam pembelajaran bermakna, media seperti gambar atau video digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Gambar dan video tersebut dipilih karena relevan dengan topik yang dibahas dan mampu merangsang kemampuan berpikir kritis serta mendorong siswa untuk menganalisis dan memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan materi. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan mampu mengaitkan contoh-contoh yang disajikan dalam media pembelajaran dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah mereka miliki. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Berdasarkan uraian di atas maka dikembangkan E-LKPD Interaktif Berlandaskan *Meaningful Learning* IPAS Materi Alat Indra Manusia Kelas III SD Negeri 1 Panjer.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Rendahnya pemanfaatan perangkat pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam proses belajar mengajar di kelas.

- 2) Pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan di kelas kurang bervariasi, sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang memiliki motivasi serta minat untuk belajar.
- 3) Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih terbatas, mengakibatkan pembelajaran kurang aktif dan hasil belajar belum maksimal.
- 4) Kemandirian belajar peserta didik belum optimal karena proses pembelajaran masih bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber materi.
- 5) Peserta didik kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah untuk memfokuskan penelitian yang akan diteliti. Fokus permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada Pengembangan E-LKPD Interaktif Berlandaskan *Meaningful Learning* Materi Alat Indra Manusia Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panjer.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah rancang bangun E-LKPD interaktif berlandaskan *Meaningful Learning* pada materi Alat Indra Manusia untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Panjer?
- 2) Bagaimana validitas E-LKPD interaktif berlandaskan *Meaningful Learning* pada materi Alat Indra Manusia untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Panjer?

- 3) Bagaimana efektivitas E- LKPD interaktif berlandaskan *Meaningful Learning* pada materi Alat Indra Manusia untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Panjer?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan bagaimana rancangan E-LKPD interaktif berlandaskan *Meaningful Learning* pada materi Alat Indra Manusia untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Panjer.
- 2) Untuk mengetahui validitas E-LKPD interaktif berlandaskan *Meaningful Learning* pada materi Alat Indra Manusia untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Panjer.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas E-LKPD interaktif berlandaskan *Meaningful Learning* pada materi Alat Indra Manusia untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Panjer.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan E-LKPD interaktif berlandaskan *Meaningful Learning* sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian pengembangan E-LKPD interaktif berlandaskan *Meaningful Learning* diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, motivasi belajar siswa, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dalam memahami materi alat indra manusia.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah dan pengembangan lainnya.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa dalam memahami materi Alat Indra Manusia pada muatan IPAS kelas III. Dengan adanya E-LKPD berbantuan pendekatan *meaningful learning*, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap konsep yang dipelajari. Penggunaan E-LKPD ini juga dapat meningkatkan pengetahuan siswa, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Adapun manfaat hasil pengembangan E-LKPD berlandaskan *meaningful learning* bagi guru, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. E-LKPD ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Alat Indra Manusia secara lebih terstruktur dan kontekstual, serta memberikan inovasi baru dalam pembelajaran yang mampu menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Adapun manfaat hasil pengembangan E-LKPD ini bagi kepala sekolah, yaitu untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dengan

memberikan wawasan kepada kepala sekolah sebagai landasan dalam membuat kebijakan terhadap guru, sehingga para pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakter siswa, demi meningkatkan kualitas pendidikan..

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian pengembangan E-LKPD ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai refrensi dalam melakukan penelitian dan menciptakan sebuah E-LKPD yang lebih baik untuk kedepannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) interaktif yang berisikan materi Alat Indra Manusia . Adapun beberapa uraian singkat tentang spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan nantinya akan disajikan berbentuk digital berupa link yang dapat diakses oleh siswa, yang berisikan materi, gambar-gambar yang berwarna dan video pembelajaran yang diciptakan menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa. E-LKPD interaktif ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi karena diberikan contoh dari gambar maupun video dalam teknologi. Selain menumbuhkan minat belajar, siswa juga lebih antusias saat belajar E-LKPD interaktif ini.
- 2) E-LKPD interaktif ini bisa dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dengan menampilkannya melalui proyektor. Selain itu, siswa juga dapat mengaksesnya secara mandiri menggunakan *smartphone*.

- 3) Materi yang disajikan dalam E-LKPD interaktif ini mencakup pembahasan mengenai alat indra manusia untuk siswa kelas III.
- 4) E-LKPD ini dirancang dengan menggabungkan teks, gambar, dan video yang berfungsi sebagai contoh untuk memperluas pengetahuan siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi menuntut guru untuk cepat beradaptasi, termasuk dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini, guru perlu merancang materi serta perangkat pembelajaran yang memuat berbagai konten pendukung agar proses belajar berjalan optimal dan tujuan pembelajaran tercapai. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mendorong mereka untuk aktif mengonstruksi pengetahuan secara mandiri serta mampu membangkitkan minat belajar dan kemandiriannya.

Pengembangan E-LKPD interaktif berlandaskan *Meaningful Learning* dipandang penting karena mampu menjawab berbagai tantangan dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya kemandirian, dan lemahnya minat belajar. Salah satu penyebabnya adalah belum optimalnya pemanfaatan media dan pendekatan pembelajaran yang bermakna. Dengan pendekatan ini, siswa diarahkan untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau informasi yang sudah dimiliki, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Harapannya, siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri serta memiliki minat yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar dan video yang menarik serta sesuai, dapat membantu siswa lebih mudah memahami isi

pelajaran. Isi materi disusun dengan mengaitkan masalah kehidupan sehari-hari siswa, sehingga diharapkan siswa mampu memahami konsep-konsep penting secara lebih mendalam. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi IPAS dengan lebih baik, berpikir kritis, mampu merancang solusi, belajar mandiri, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan menganalisis data. Penggunaan bahasa yang sederhana dalam E-LKPD interaktif ini bertujuan agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, E-LKPD ini juga dapat diakses dengan mudah oleh siswa maupun guru kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung fleksibilitas dalam pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD interaktif dengan pendekatan *Meaningful Learning* untuk mata pelajaran IPAS kelas III , khususnya pada topik alat indra manusia. Isi materi serta rancangan perangkat pembelajaran disusun sesuai dengan konten IPAS yang membahas norma dalam tradisi dan kebudayaan daerah.
- 2) Perangkat pembelajaran yang dirancang diharapkan memiliki tampilan yang menarik, mudah dipahami, serta dapat digunakan secara praktis baik oleh guru maupun siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pemanfaatan E-LKPD interaktif membutuhkan perangkat elektronik

tambahan seperti *smartphone* atau komputer yang memiliki akses internet.

- 2) E-LKPD interaktif ini dikembangkan secara khusus sesuai dengan karakteristik materi untuk siswa kelas III. Oleh karena itu, produk hasil pengembangan ini hanya sesuai digunakan oleh siswa kelas III dalam mempelajari materi tersebut.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah kegiatan penelitian yang dilakukan untuk merancang dan menciptakan suatu produk, baik berupa bahan ajar, media, maupun strategi pembelajaran.
- 2) E-LKPD interaktif merupakan media pembelajaran digital yang berisi langkah-langkah yang perlu diikuti oleh peserta didik untuk menyelesaikan tugas pembelajaran atau mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran *Meaningful Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh siswa.
- 4) Muatan IPAS adalah pelajaran yang menggabungkan bidang ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang diajarkan dalam Kurikulum Merdeka, khususnya di tingkat sekolah dasar.
- 5) Materi alat indra manusia adalah isi pelajaran yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS untuk kelas III jenjang Sekolah Dasar (SD).