

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital seperti saat ini memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Salah satunya berdampak pada perkembangan di bidang Pendidikan. Salah satunya yaitu dalam Kurikulum Merdeka yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah gabungan antara IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Implementasi IPAS dalam kurikulum merdeka siswa didorong untuk mendiskusikan kegiatan mereka dengan guru. Siswa memperhatikan dan mendukung kurikulum terhadap pelajaran tersebut (Rahmawati et al., 2023).

Penggabungan antara mata pelajaran IPA dengan mata pelajaran IPS membuat siswa memiliki kemampuan untuk mempelajari pengelolaan lingkungan dan sosial dalam satu waktu yang bersamaan. Selama proses pembelajaran IPAS, siswa dapat belajar sendiri maupun melalui proyek kelompok, selain itu juga dapat melibatkan pembuatan media sebagai alat pengajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Rahman & Fuad, 2023). Pembelajaran yang menarik dapat menggunakan sebuah media yang kreatif dan memanfaatkan teknologi yang ada.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN 01 Kanigoro dapat dilihat bahwa sekolah mempunyai beberapa macam media pembelajaran yang rata-rata berupa media kongkrit atau nyata, namun

penggunaannya masih kurang maksimal. Guru lebih mengandalkan penggunaan buku paket dan LKS selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru masih belum dapat mengoptimalkan penggunaan media yang berbasis teknologi digital sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, akibatnya peserta didik cepat merasa jenuh dan terkesan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Maka dari itu diperlukan pemilihan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa (Nilam et al., 2023). LKPD dapat dikembangkan menggunakan bantuan teknologi digital (Prastika & Masniladevi, 2021). LKPD yang telah dikembangkan menggunakan bantuan teknologi digital disebut Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD). E-LKPD merupakan bahan ajar yang digunakan untuk mengajar tanpa memerlukan alat tulis atau kertas tambahan yang efisien dan memotivasi siswa. E-LKPD yang dikembangkan dengan berbantuan *website liveworksheet*.

Liveworksheet adalah sebuah platform dalam bentuk situs web yang memberikan layanan kepada siswa agar mereka dapat menggunakan E-LKPD yang tersedia dan membuatnya interaktif secara online (Prastika &

Masniladevi, 2021). *Liveworksheet* cukup bermanfaat karena dapat membuat E-LKPD menjadi interaktif dan mudah digunakan oleh siswa. *Website liveworksheet* dapat digunakan dengan mudah karena tidak memerlukan aplikasi tambahan, hanya dengan aplikasi browser saja *website liveworksheet* sudah dapat diakses secara gratis. Nantinya siswa akan membuka *link* yang telah dibuat oleh guru untuk mulai mengerjakan soal yang tersedia.

Media pembelajaran berbasis E-LKPD menarik peneliti untuk mengetahui mengenai pengembangan E-LKPD berbantuan *Liveworksheet*. Penelitian yang terkait dengan pengembangan E-LKPD berbantuan *Liveworksheet* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Vonna, (2022) dalam penelitiannya diperoleh hasil penelitian bahwa validasi ahli media dan ahli materi termasuk dalam kriteria layak, dan untuk respon guru mendapatkan kriteria sangat praktis, sehingga pengembangan media pembelajaran ini E-LKPD dikatakan layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Cholifah & Novita (2022) yang berjudul Pengembangan E-LKPD *Guided Inquiry-Liveworksheet* untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Submateri Faktor Laju Reaksi memperoleh hasil validasi dari para ahli termasuk dalam kategori sangat valid, sedangkan respon siswa termasuk dalam kategori sangat praktis. Maka diperoleh hasil media yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan.

Adapun alasan peneliti mengembangkan E-LKPD berbantuan *website liveworksheet* didasarkan pada beberapa faktor. *Website liveworksheet* dipilih karena berisi konten yang bersifat interaktif, dan menarik, sehingga diharapkan dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa, serta dapat menambah pengalaman baru bagi siswa. Selain itu *website liveworksheet* dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kreator dapat menambahkan berbagai macam media lain seperti gambar, video, presentasi, teks, dan masih banyak lagi. *Website* ini mudah digunakan, sehingga guru dan siswa tidak akan kesulitan untuk mengaksesnya, ditambah lagi ketersediaan *website* ini tidak memerlukan biaya alias tersedia secara gratis. *Website liveworksheet* berisi konten audio visual yang menarik, sehingga berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

E-LKPD adalah LKPD dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui media elektronik dengan koneksi internet, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Pengembangan E-LKPD membutuhkan salah satu pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan menantang, seperti model *Problem Based Learning*. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pengajaran yang didasarkan pada pengalaman dunia nyata (Gulo, 2022). Model pembelajaran berbasis masalah dalam dunia pendidikan merupakan suatu bentuk pendidikan yang menekankan pada pemecahan masalah sebagai komponen utama dalam membelajarkan siswa (Septiyowati & Prasetyo, 2021).

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pendidikan yang mendorong siswa untuk memecahkan masalah dunia nyata. Model ini menyebabkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar meningkat (Noviati & Belajar, 2022). Melalui model PBL dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sebab siswa dituntut untuk berpikir kritis dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena dalam pendekatan PBL sering dikaitkan dengan masalah yang terjadi dalam kegiatan di dunia nyata.

Pengambilan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitian ini di dasarkan pada beberapa faktor, di antaranya adalah dapat meningkatkan serta memperbaiki kualitas praktik pengajaran. Siswa memiliki kesempatan untuk turut serta aktif dalam proses memecahkan masalah yang terdapat pada pembelajaran. PBL dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan tidak membosankan. Selain itu, PBL juga memberikan manfaat lain bagi siswa dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. PBL juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan analitis, logis, dan kritis dalam pemecahan masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti mengembangkan E-LKPD yang menarik dan mudah digunakan dengan pendekatan *Problem Based Learning*, sehingga siswa dapat

memahami materi pembelajaran melalui penerapan metode yang canggih. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbantuan *Website Liveworksheet* Berbasis *Problem-Based Learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 di SDN 01 Kanigoro”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian yang akan dibahas oleh peneliti, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* berbasis *Problem-Based Learning* pada pembelajaran IPAS kelas 5 di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* berbasis *Problem-Based Learning* pada pembelajaran IPAS kelas 5 di Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui prosedur pengembangan E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* berbasis *Problem-Based Learning* pada pembelajaran IPAS kelas 5 di Sekolah Dasar.
2. Mengetahui tingkat kelayakan E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* berbasis *Problem-Based Learning* pada pembelajaran IPAS kelas 5 di Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* dengan pendekatan *Problem Based Learning*.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru mengenai E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* dengan pendekatan *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, penulis berharap E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* dapat membantu siswa dalam memahami materi terutama pada mata pelajaran IPAS, serta menjadikan pengalaman baru bagi siswa.
- b. Bagi Guru, menambah wawasan dan sumber pengetahuan mengenai pengembangan E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* dengan pendekatan *Problem Based Learning* terutama pada mata pelajaran IPAS terutama pada mata pelajaran IPAS.
- c. Bagi Sekolah, hasil pengembangan E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* dengan pendekatan *Problem Based Learning* diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam

mengambil Keputusan untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di sekolah.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan yang dihasilkan berupa E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* dengan pendekatan *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS kelas V di Sekolah Dasar. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penyusunan E-LKPD berbantuan *Website Liveworksheet* adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa E-LKPD pada mata Pelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar.
2. E-LKPD yang dikembangkan berbantuan *Website Liveworksheet*.
3. E-LKPD yang dikembangkan dengan pendekatan *Problem Based Learning*.
4. Media yang dikembangkan memuat perpaduan antara teks dan gambar yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

F. Pentingnya Pengembangan

Berkembangnya zaman sangat mempengaruhi digitalisasi dalam berbagai bidang terutama dalam bidang pendidikan, oleh karena itu, penguasaan media pembelajaran berbasis digital menjadi hal utama yang harus dikuasai oleh guru. Media pembelajaran ini ialah suatu sarana pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Guru sebagai seorang penyalur informasi dalam bidang pendidikan harus menguasai berbagai media terutama media pembelajaran digital untuk

menyampaikan pembelajaran dikelas. Materi pembelajaran IPAS kelas V BAB II Harmoni Dalam Ekosistem, Topik A Memakan dan Dimakan (Rantai Makanan) dengan mudah dan siswa tertarik sehingga mudah untuk dipahami. Seorang guru diharuskan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat dijadikan sebagai sarana belajar. Perkembangan zaman mendorong seorang guru untuk merancang pembelajaran yang lebih berkualitas. Cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru, yaitu dengan mengembangkan E-LKPD dengan berbantuan *website liveworksheet*.

E-LKPD dengan berbantuan *website liveworksheet* dapat dijadikan sebagai sebagai bahan dalam kegiatan pembelajaran. E-LKPD ini juga dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Selain itu, juga dapat meminimalisir kejenuhan dan kebosanan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

G. Definisi Istilah

1. Pengertian E-LKPD

LKPD merupakan media pembelajaran yang diajarkan dengan menggunakan kurikulum mata pelajaran tertentu yang dilengkapi dengan penjelasan, contoh, dan ilustrasi. Sedangkan E-LKPD adalah LKPD yang dapat diakses melalui media elektronik dengan koneksi

internet sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

2. Pengertian *Liveworksheet*

Liveworksheet adalah aplikasi/*platform* yang dapat diakses melalui *browser* secara gratis. *Platform* ini berisi sejumlah soal atau lembar kerja yang telah di buat oleh guru dalam berbagai bentuk model soal dan akan dikirim ke siswa dalam bentuk link. *Website* ini dapat memudahkan guru dalam mengoreksi jawaban siswa karena sudah secara otomatis di seleksi oleh sistem, dan siswa juga apat mengetahui nilai mereka secara langsung.

3. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menjadikan suatu permasalahan sebagai sumber belajarnya, yang dimana nantinya siswa akan dihadapkan dengan suatu permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari dan didorong untuk menemukan solusi atau pemecahan masalah tersebut. Dengan menggunakan model ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk berfikir secara kritis serta menjadikan siswa untuk lebih aktif dalam memecahkan masalah baik secara individu ataupun berkelompok.

4. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah penggabungan antara dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum Merdeka. Pendidikan IPAS menekankan pada pentingnya makhluk hidup dan

benda mati yang diajarkan dalam kehidupan manusia sebagai komponen makhluk sosial dan interaksi dengan lingkungan.