

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu cepat saat ini tercermin dari berbagai terobosan yang diciptakan oleh manusia. Kemajuan ini memberikan dampak besar bagi kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Misalnya, mempermudah komunikasi dan memperluas akses informasi, menyediakan berbagai alat pembelajaran melalui platform digital yang semakin canggih, serta memanfaatkan internet untuk membantu siswa dalam mengerjakan tugas dengan lebih efisien. Selain itu, peran guru dalam mendukung kemajuan teknologi juga sangat penting. Hal ini diperkuat dengan adanya Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2017 Tentang Guru, yang menyatakan bahwa pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan profesionalitas guru, dengan fokus pada pengembangan kompetensi mereka.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan membantu meningkatkan kompetensi digital siswa serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan di era digital. Hal ini menunjukkan bahwa sistem pendidikan perlu bersifat adaptif agar pembelajaran lebih menarik dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Sejalan dengan hal tersebut, Peraturan Pemerintah (PP) No. 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan, khususnya Pasal 6 Ayat 4 Poin C, menegaskan bahwa siswa harus memiliki kompetensi dalam bidang pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk mengeksplorasi, mengembangkan, serta menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi yang

pesat juga menuntut setiap individu untuk terus memperbarui keterampilan dan pemahamannya terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sektor pendidikan dituntut untuk mengantisipasi berbagai transformasi dan kemajuan di era teknologi guna mempersiapkan sumber daya manusia yang kompetitif dalam menghadapi kemajuan tersebut. Salah satu strategi yang dapat diimplementasikan oleh institusi pendidikan adalah dengan melakukan pembaruan kurikulum secara berkelanjutan guna menjawab tantangan perkembangan zaman (Mahanani et al., 2022). Menurut Manalu (2022), kurikulum dapat didefinisikan sebagai suatu rancangan sistematis yang memuat tiga komponen utama: (1) substansi materi pembelajaran, (2) berbagai sumber belajar, serta (3) serangkaian pengalaman belajar yang telah dirancang secara terstruktur sebelumnya (Manalu et al., 2022). Program ini berperan sebagai kerangka acuan bagi pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Transformasi kurikulum pendidikan pada hakikatnya merupakan respons terhadap dinamika era revolusi digital yang telah mencapai fase mature. Kondisi era digital ini menjadi landasan bagi implementasi konsep Merdeka Belajar dalam sistem pendidikan nasional.

Indonesia telah melakukan sejumlah modifikasi dan perubahan pada kurikulumnya (Fatmawati, 2021). Kurikulum memiliki sifat yang fleksibel, maka kurikulum harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, kebutuhan dan karakteristik peserta didik sekaligus memenuhi tuntutan dunia modern (Mahanani et al., 2022). Mendikbudristek Republik Indonesia Nadiem Makarim menyampaikan atas adanya perombakan kurikulum yang disebut dengan kurikulum merdeka belajar. Konsep kurikulum merdeka belajar didasarkan pada gagasan kemandirian peserta didik, di mana setiap peserta didik mempunyai kemampuan

mengakses ilmu pengetahuan baik dari pendidikan formal maupun informal (Manalu et al., 2022). Banyak sekolah di Indonesia yang menerapkan sistem kurikulum merdeka belajar pada tahun ajaran 2022–2023 (Alimuddin, 2023).

Sebagai agen perubahan, guru bertanggung jawab merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan memantau penilaian tersebut (Suttriso, dkk. 2022). Konsep pembelajaran yang dinamis, kreatif dan nyaman harus mampu menghasilkan peserta didik yang beradaptasi dengan kebutuhan zaman khususnya di masa sekarang (Ariga, 2023) Kualitas pembelajaran sendiri sangat dipengaruhi oleh rancangan pembelajaran. Dengan demikian guru dituntut untuk dapat terus meningkatkan kemampuannya dalam merancang RPP atau perangkat pembelajaran yang dapat menghadirkan pembelajaran berkualitas (Mahanani et al., 2022).

Penelitian Yulaika mengungkapkan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik yang menarik dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. (Yulaika et al., 2020). Penggunaan bahan ajar seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat mendorong peningkatan keterampilan berpikir siswa karena membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil penelitian Yulaika, menunjukkan bahwa bahan ajar yang tepat, seperti LKPD, mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pelajaran.

Pemanfaatan E-LKPD berpotensi mengurangi keterbatasan ruang dan waktu serta memungkinkan peserta didik belajar dan berinteraksi dengan lebih efektif (Suryaningsih et al., 2021). Selain itu, guru dapat memilih LKPD elektronik sebagai alternatif alat pembelajaran karena tidak perlu menggunakan kertas, dan dapat mengatasi kebosanan peserta didik berkat pertanyaan yang beragam. LKPD

elektronik dapat menggugah minat peserta didik dengan unsur-unsur seperti animasi, gambar, dan video (Widiyanti, 2021).

Hingga saat ini, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam format elektronik masih terbatas di kalangan guru, karena kebanyakan lebih memilih versi cetak. LKPD cetak umumnya berupa lembaran kertas berisi materi pelajaran, rangkuman, serta panduan pengerjaan tugas yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pembelajaran. Namun, menurut Nufus Sakti, seiring kemajuan teknologi, kini mulai dikembangkan E-LKPD sebagai bentuk adaptasi terhadap era digital (Sakti, 2021). E-LKPD dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia seperti audio, gambar, dan video yang mendukung pembelajaran abad 21. Fitur-fitur ini memungkinkan siswa untuk lebih familiar dengan teknologi sekaligus memperoleh pemahaman yang lebih nyata tentang materi pelajaran melalui tayangan visual. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan E-LKPD interaktif ini adalah *liveworksheet*.

Liveworksheets adalah platform digital yang dirancang khusus untuk pengembangan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik), menawarkan beragam fitur penunjang pembelajaran daring yang interaktif. Situs ini memudahkan pendidik dalam membuat tugas digital berbasis web, mengubah format lembar kerja konvensional (seperti dokumen, PDF, JPG atau PNG) menjadi latihan online dengan sistem penilaian otomatis. Siswa dapat mengerjakan dan mengumpulkan tugas secara digital, sementara guru memperoleh manfaat efisiensi waktu dan pengurangan penggunaan kertas. Keunggulan platform ini terletak pada aspek interaktivitas yang memotivasi siswa sekaligus kepraktisan bagi pengajar. (Andriyani et al., 2020). Keunggulan *Liveworksheets* terletak pada kemampuannya

mengaktifkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui dukungan terhadap beragam gaya belajar. Hal ini mengubah pola belajar dari yang sebelumnya bersifat satu arah (guru ke siswa) menjadi lebih interaktif. Selain itu, platform ini memungkinkan guru mengembangkan bahan ajar elektronik yang lebih efektif dan menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan di SDN Banyuajuh 2 pada tanggal 7 Januari 2025 dan wawancara pada guru kelas IV didapati fakta bahwa sekolah tersebut telah melaksanakan kurikulum merdeka mulai tahun ajaran 2022/2023 dan masih berlanjut pada tahun ajaran baru saat ini. Dalam hasil wawancara tersebut dapat ditemukan masalah antara lain 1) Guru merasa kesulitan memvisualisasikan materi pada mata pelajaran IPS. 2) Guru masih menghadapi kesulitan dalam menyiapkan bahan ajar penunjang yang sesuai dengan karakteristik materi guna mendukung aktivitas belajar di kelas. 3) Guru menyampaikan gaya belajar siswa berbeda-beda sehingga kesulitan untuk membuat pembelajaran yang aktif dan memfasilitasi 3 gaya belajar. 4) Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cukup beragam, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan lainnya. Namun siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. 5) Saat diskusi kelompok, kegiatan sering kali hanya bergantung pada beberapa siswa dalam kelompok tersebut, dan hanya sedikit siswa yang mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Akibat dari perbedaan ini, guru kesulitan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana semua siswa bisa terlibat dengan baik dan belajar secara efektif sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. 6) Fasilitas sekolah memadai, antara lain terdapat jaringan internet, LCD proyektor, dan chromebook, namun masih jarang digunakan untuk pembelajaran.

Pada minggu berikutnya tanggal 14 Januari 2025, peneliti membagikan angket kebutuhan kepada siswa sehingga didapatkan temuan antara lain: a) 62,5% saat pembelajaran peserta didik merasa bosan ketika pembelajaran sebatas mendengarkan guru saja. b) 100% peserta didik merasa bosan jika pembelajaran hanya berupa hafalan dan terlalu banyak bacaan. c) 72,5% peserta didik menyukai materi yang menampilkan banyak gambar sesuai contoh materi. d) 68,75% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan teknologi. e) 100% peserta didik menyukai kegiatan belajar yang dilengkapi video. Maka dari itu, perlu dikembangkan sebuah bahan ajar yang menarik, sehingga peneliti menemukan ide yaitu mengembangkan E-LKPD berbasis *liveworksheets* pada siswa.

Hal ini juga didukung pada kegiatan observasi pembelajaran di kelas IV guru sedang mengajar mata Pelajaran IPAS. Pada pembelajaran IPAS di kelas ini guru terlihat belum memanfaatkan bahan ajar penunjang visual maupun digital, hanya memakai buku paket dan modul ajar. Guru menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan tanya jawab. Saat diskusi kelompok hanya beberapa peserta didik yang aktif. Sebagian peserta didik juga ada yang sulit untuk dikondisikan, namun guru menggunakan peluit untuk mengkondisikan peserta didik dan mengembalikan fokus peserta didik. Saat pembelajaran terlihat beberapa peserta didik yang sibuk ngobrol dengan temannya, selain itu ada juga peserta didik yang tidak bisa duduk diam di tempat. Hal itu terjadi karena gaya belajar siswa yang berbeda-beda namun belum ada inovasi saat pembelajaran.

Mengetahui permasalahan tersebut, penggunaan lembar kerja peserta didik elektronik dapat digunakan guru sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Dengan penggunaan E-LKPD guru tidak harus mencetak lembar kerja peserta didik

sehingga lebih menghemat kertas. Isi dari E-LKPD juga akan lebih interaktif dengan adanya materi dalam bentuk video ataupun audio yang bisa diputar dengan satu kali klik saja pada ikon yang tersedia yang dapat memfasilitasi 3 macam gaya belajar peserta didik. Terdapat juga berbagai modifikasi pilihan pengerjaan soal yang lebih bervariasi, tidak hanya esai dan pilihan ganda seperti pada LKPD cetak serta dapat digunakan kapan saja dan di mana menggunakan perangkat handphone/komputer yang terhubung jaringan internet.

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran dan jam istirahat, terlihat salah satu temuan dari beberapa perilaku, yaitu: Sebagian peserta didik saat pembelajaran peserta didik membawa mainan ke sekolah, tetapi tidak membawa alat tulis lengkap (seperti pensil, penggaris, atau buku catatan). Ini menunjukkan bahwa mereka belum memprioritaskan kebutuhan dasar pembelajaran (alat tulis) di atas keinginan bersenang-senang (mainan). Hal tersebut juga dapat dibuktikan pada nilai ulangan harian mata Pelajaran IPAS bab 7 materi aku dan kebutuhanku yaitu hanya memiliki rata-rata 68.

Kemudian peneliti melakukan wawancara kembali kepada guru mengenai hal tersebut dan didapatkan jawaban bahwa sebagian besar siswa membawa mainan saat ke sekolah dan tidak jarang peserta didik tidak membawa peralatan tulis yang lengkap saat ke sekolah, namun guru membuat peraturan bahwa mainan tersebut hanya boleh digunakan ketika istirahat. Menurut guru, memang rata-rata peserta didik saat ini menganggap apa yang diinginkan itu lah yang harus dipenuhi tanpa mempertimbangkan untuk membeli. Menanggapi hal tersebut peneliti melakukan sebuah upaya yaitu akan melakukan penelitian yang dapat menambah wawasan

mereka mengenai kebutuhan dan keinginan namun dapat memfasilitasi 3 gaya belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD berbasis *liveworksheets* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV materi “Aku dan Kebutuhanku”. Alasan peneliti mengambil materi tersebut adalah 1) nilai mata Pelajaran IPAS yang rendah dibandingkan dengan mata Pelajaran lainnya, 2) gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda, namun belum dapat memberi inovasi yang memfasilitasi 3 gaya belajar tersebut, 3) banyak anak menganggap semua hal yang mereka inginkan (misal: mainan, *junk food*) adalah "kebutuhan". Oleh karena itu, peneliti mengambil materi tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata Pelajaran IPAS, menambah pemahaman peserta didik dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan, dan mengurangi perilaku konsumtif kepada peserta didik.

Dalam penelitian ini, E-LKPD "ADAKU" dikembangkan sebagai bahan ajar elektronik dengan fokus pada materi "Aku dan Kebutuhanku". Nama “ADAKU” dipilih sebagai akronim dari "Aku dan Kebutuhanku", yang mencerminkan esensi dari materi sekaligus pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Kata "Aku" menegaskan peran siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sementara "Kebutuhanku" menekankan pentingnya materi yang disesuaikan dengan kebutuhan individual, baik secara kognitif, emosional, maupun sosial. Pemilihan nama ini tidak hanya bertujuan untuk memudahkan pengenalan produk, tetapi juga menciptakan identitas yang relevan dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, hal tersebutlah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-LKPD “ADAKU” (Aku dan Kebutuhanku) Berbasis *Liveworksheet* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN Banyuajuh 2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, rumusan masalah yang disajikan sebagai berikut.

- 1.2.1. Bagaimana kevalidan E-LKPD “ADAKU” berbasis *liveworksheets* pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 2?
- 1.2.2. Bagaimana keefektifan E-LKPD “ADAKU” berbasis *liveworksheets* pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 2?
- 1.2.3. Bagaimana kemenarikan E-LKPD “ADAKU” berbasis *liveworksheets* pada mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Banyuajuh 2?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1.3.1. Untuk mengetahui kevalidan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SDN Banyuajuh 2.
- 1.3.2. Untuk mengetahui keefektifan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SDN Banyuajuh 2.
- 1.3.3. Untuk mengetahui kemenarikan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SDN Banyuajuh 2.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Beberapa spesifikasi pengembangan produk dalam penelitian pengembangan ini mencakup hal-hal berikut.

- 1.4.1. E-LKPD ADAKU berbasis *liveworksheet* dibuat untuk sesuai dengan kurikulum Merdeka pada mata Pelajaran IPAS kelas IV materi Aku dan Kebutuhanku dengan capaian pembelajaran, peserta didik dapat memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan.
- 1.4.2. E-LKPD ADAKU didesain dengan menarik menggunakan canva.
- 1.4.3. E-LKPD ADAKU dibuat menjadi 2 karena digunakan untuk 2 pertemuan.
- 1.4.4. E-LKPD ADAKU yang dikembangkan dilengkapi dengan video, gambar-gambar yang menarik, dan audio yang memudahkan siswa dalam menyelesaikan kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 1.4.5. E-LKPD ADAKU dapat diakses melalui perangkat seperti ponsel, *chromebook*, laptop, atau komputer dengan koneksi internet.
- 1.4.6. E-LKPD ADAKU dapat diakses dengan mudah tanpa memerlukan ruang penyimpanan yang besar, karena dapat diakses melalui link web tanpa perlu mendownloadnya.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan dalam penelitian pengembangan LKPD elektronik berbasis *liveworksheets* pada mata pelajaran IPAS materi Aku dan Kebutuhanku dikelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

- 1.5.1. Produk pengembangan berupa E-LKPD ini hanya terbatas pada materi pembelajaran IPAS kelas IV yaitu Aku dan Kebutuhanku.
- 1.5.2. Uji coba produk pengembangan E-LKPD hanya pada kelas IV di SDN Banyuajuh 2, Bangkalan.
- 1.5.3. Pengembangan produk LKPD elektronik berbasis *liveworksheet* ini hanya terbatas pada aspek validitas, keefektifan dan kemenarikan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan produk E-LKPD ini merupakan inovasi baru yang dapat digunakan untuk pembelajaran lebih interaktif dan inovatif dalam pendidikan di sekolah dasar. Sesuai dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat saat ini, dibutuhkan adanya inovasi baru yang dapat digunakan sesuai kebutuhan peserta didik untuk belajar. E-LKPD berbasis *liveworksheet* bisa dimanfaatkan guru untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. E-LKPD berbasis *liveworksheet* menyediakan fitur penambahan video dan audio yang membuat LKPD menjadi interaktif ditambah dengan berbagai modifikasi pengerjaan soal yang lebih bervariasi sehingga dapat memfasilitasi 3 macam gaya belajar peserta didik.

1.7 Defisini Istilah

Definisi Istilah yang terdapat dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.7.1. LKPD elektronik adalah alternatif digital dari LKPD konvensional yang bisa dijalankan melalui berbagai perangkat digital seperti smartphone, laptop, atau perangkat sejenis selama terhubung dengan jaringan internet.
- 1.7.2. *Liveworksheet* adalah website online yang dapat digunakan untuk membuat LKPD interaktif secara gratis.
- 1.7.3. Pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara pembelajaran IPA dan IPS yang diterapkan dalam kurikulum merdeka