

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu wadah untuk menumbuhkan potensi diri agar mampu menghadapi tantangan dunia global. Melalui pendidikan, ajaran-ajaran dari generasi terdahulu menjadi panutan bagi generasi saat ini. Pendidikan sesuai dengan Pasal 1 Bab I UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dan dengan sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dalam rangka membantu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan berhubungan erat dengan pembelajaran. Pembelajaran melibatkan suatu tindakan dengan tujuan tertentu, yaitu memberdayakan peserta didik melalui serangkaian Latihan kegiatan yang terdiri dari beberapa komponen yang berkolaborasi untuk mencapai tujuan tertentu (Darsyah, 2023). Peserta didik dihaarpkan dapat menggunakan pendidikan mereka untuk memberi manfaat bagi negara, masyarakat, bangsa, dan diri mereka sendiri. Peserta didik dapat mengembangkan potensi dengan bantuan pendidik sebagai fasilitator yang artinya pendidik tidak sepenuhnya menyampaikan materi untuk diterima oleh peserta didik, melainkan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka, peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif, penuh tanggung jawab, dan juga mandiri.

Kurikulum Merdeka adalah sebuah kurikulum yang diharapkan dapat menjadi lebih efektif dan menciptakan peluang bagi siswa untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan peserta didik melalui pembelajaran intrakurikuler yang variatif (Siswadi, 2024: 22). Menurut Soekamto & Handoyo (2022: 100)

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang muatan kurikulumnya lebih sederhana dan Evaluasi yang menekankan pada kemampuan kognitif tingkat tinggi dan melibatkan peserta didik melalui beragam metode, media, dan bahan ajar. Materi pelajaran diajarkan secara independen dalam Kurikulum Merdeka, namun kombinasi antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk membantu siswa mengelola dan memahami dunia alam dan sosial secara komprehensif dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS. Mata pelajaran IPAS merupakan cara untuk mewujudkan pembelajaran terpadu dari dua perspektif ilmu pengetahuan yang berbeda, yaitu sosial dan alam, yang jika digabungkan akan menjadi satu kesatuan yang utuh (Afifah, dkk., 2023: 58). Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022 menyebutkan IPAS merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam pelestarian lingkungan dan menjaga sumber daya di lingkungan daerah tempat tinggal, serta menumbuhkan sikap peduli dan tanggung jawab peserta didik. Sehingga, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis untuk mengidentifikasi, merumuskan masalah, dan mencari solusi terhadap permasalahan lingkungan yang nyata dengan memecahkan masalah.

Pada implementasi pembelajaran IPAS kelas V di SDN Ponteh 1 memiliki kendala, diantaranya yaitu kurangnya penggunaan bahan ajar yang mendorong peserta didik dalam mengidentifikasi dan merumuskan suatu masalah, serta berpikir

kritis. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2024 menunjukkan bahwa SDN Ponteh 1 Pamekasan sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Fasilitas sarana dan prasana yang ada di sekolah sudah menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, diantaranya seperti tersedianya Wi-Fi, chromebook yang memadai, dan proyektor yang dapat digunakan oleh para pendidik dan peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pendidik sudah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa kendala yang ditemukan, diantaranya bahwa kurangnya bahan ajar untuk menunjang pembelajaran di kelas dan aktivitas pembelajaran masih belum melibatkan peserta didik secara aktif pada proses pemecahan masalah dan berpikir kritis. Pada pembelajaran di kelas V diketahui penggunaan bahan ajar selama kegiatan belajar ialah buku paket. Kegiatan pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan belum melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah sehingga peserta didik masih kesulitan dalam memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran. Padahal dalam Kurikulum Merdeka, buku pelajaran yang diajarkan harus mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui materi dan kegiatan yang merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara tepat menurut prinsip-prinsip pembelajaran yang menekankan pengembangan kompetensi berpikir kritis dan karakter pelajar Pancasila sebagaimana diatur dalam Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas kelas V SDN Ponteh 1 Pamekasan pada tanggal 22 Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Kurikulum Merdeka saat ini terdapat beberapa

kendala seperti, ketersediaan bahan ajar yang pendidik gunakan dalam pembelajaran masih terbatas, sehingga pendidik perlu mencari tambahan materi melalui internet. Namun, guru masih merasa kesulitan karena memerlukan banyak waktu untuk menyiapkan materi tambahan, serta penerapan model pembelajaran yang mampu mengakomodasi Kurikulum Merdeka belum diterapkan secara efektif. Peserta didik dalam Kurikulum Merdeka dituntut untuk menjadi pembelajar yang mandiri, aktif, dan kreatif sehingga mampu berkolaborasi, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah untuk memecahkan sebuah masalah, sehingga penggunaan model pembelajaran berorientasi pada peserta didik diperlukan dalam mencapai Tujuan Pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran juga ditemukan permasalahan bahwa guru belum mampu mengintegrasikan ekosistem di lingkungan daerah ke dalam pembelajaran. Hal tersebut disebabkan kurangnya bahan ajar yang relevan dengan ekosistem di daerah Pamekasan. Padahal fasilitas yang dimiliki sekolah mampu menunjang penggunaan bahan ajar ke dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan mengajar di kelas, pendidik mengajak peserta didik belajar menggunakan chromebook sebagai sarana untuk memfasilitasi peserta didik dalam mencari sumber belajar apabila diperlukan. Namun, dalam implementasinya pendidik mengalami hambatan karena terbatas pada penggunaan *google* tanpa panduan belajar untuk peserta didik dan hanya menggunakan fitur search. Padahal elektronik dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai sarana untuk mengakses bahan ajar elektronik dan lebih mampu memotivasi peserta didik untuk semangat belajar. Didukung oleh hal tersebut, hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas V SDN Ponteh 1 Pamekasan diketahui bahwa nilai terendah ada pada bab 2 topik C. Hal tersebut sesuai dengan rekapan data nilai hasil belajar kelas V SDN Ponteh 1

Pamekasan Tahun Pelajaran 2023/2024 bahwa rata-rata nilai hasil belajar terendah pada bab 2 “Harmoni dalam Ekosistem” topik C: Ekosistem yang Harmonis dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 45,8%.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan pada peserta didik kelas V SDN Ponteh 1 Pamekasan pada tanggal 24 Oktober 2024, menyatakan 83% peserta didik merasa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran jika berkaitan dengan lingkungan sekitar dan 92% peserta didik berpendapat bahwa lebih suka diajak berdiskusi di kelas. Sebanyak 54% peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran jika hanya menggunakan buku paket dan sebanyak 67% peserta didik berpendapat merasa bosan jika hanya belajar dengan buku paket sekolah. Berdasarkan hasil angket sebanyak 42% telah mengetahui LKPD dan sebanyak 58% peserta didik masih belum mengetahui LKPD. Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik menyatakan bahwa mereka menyukai LKPD yang terdapat banyak gambar maupun video. Berdasarkan hasil angket peserta didik juga berpendapat bahwa mereka menyukai pembelajaran menggunakan chromebook dan tertarik menggunakan LKPD elektronik (E-LKPD). Berdasarkan hasil pra-penelitian diperoleh permasalahan bahwa dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran bab 2 topik C belum memiliki bahan ajar yang relevan, sebagai solusi dari permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan sebuah bahan ajar elektronik yang bisa mengintegrasikan ekosistem di daerah setempat yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS berbasis *Problem Based Learning*.

Bahan ajar merupakan semua yang dipergunakan oleh pendidik atau peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik (Kosasih, 2021: 1). Sejalan dengan pendapat Ginting

(2020: 120) bahwa bahan ajar bertujuan membantu peserta didik dalam melakukan aktivitas dan memahami materi dalam proses pembelajaran. Pendidik memerlukan bahan ajar sebagai panduan kegiatan mengajar karena mempertimbangkan sejumlah aspek, termasuk kurikulum yang terus berubah untuk memfasilitasi pencapaian pembelajaran (Wahyudi, 2022). Buku teks, modul, handout, LKPD, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan lain sebagainya merupakan contoh-contoh bahan ajar yang dirancang dengan sistematis dan menunjukkan kapabilitas yang akan diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran. (Prastowo, 2015: 17).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar cetak yang berbentuk lembaran-lembaran kertas berisikan tentang materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh peserta didik, dengan mengacu akan tercapainya kompetensi dasar peserta didik (Prastowo, 2015: 204). Menurut Kosasih (2021: 33) LKPD merupakan bahan ajar yang paling sederhana karena komponen utamanya adalah berbagai kegiatan yang sudah ditentukan untuk dilakukan oleh peserta didik sesuai dengan tuntutan KD pada kurikulum atau indikator pembelajaran. LKPD menjadi alat bantu untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam upaya memacu aktivitas dan hasil belajar peserta didik dan membina hubungan yang efektif antara pendidik dengan peserta didik (Umbaryati, 2016). Sejalan dengan pendapat Hanum & Amini (2023) pendidik dapat menyusun bahan ajar berupa LKPD untuk memudahkan peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran guna lebih memahami isi materi. Menurut Prastowo (2015: 205) menyatakan bahwa LKPD memuat setidaknya empat fungsi, yaitu: (a) bahan ajar yang dapat meminimalisir keterlibatan pendidik, namun

memaksimalkan partisipasi peserta didik; (b) bahan ajar yang memudahkan peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi di dalamnya; (c) bahan ajar yang dikemas secara ringkas sekaligus memuat banyak tugas latihan; dan (d) bahan ajar yang memfasilitasi terlaksananya pembelajaran untuk peserta didik.

Pada era pesatnya teknologi, bahan ajar bukan sekadar ada secara tercetak, melainkan juga tersedia secara elektronik. Seiring berjalannya zaman dan teknologi seperti sekarang, salah satu bahan ajar yang mengadaptasi teknologi ialah Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (E-LKPD). Sejalan dengan pendapat Farzana, dkk. (2024) E-LKPD merupakan terobosan baru yang inovatif karena dapat memfasilitasi pembelajaran menjadi lebih efektif dalam pembelajaran di era digital. Menurut Yuliana, dkk. (2023) penggunaan E-LKPD dapat digunakan sebagai sebuah alternatif pembelajaran guna mengatasi berbagai keterbatasan di sekolah seperti waktu, tempat, dana yang digunakan untuk mencetak LKPD, dan keterbatasan alat-alat praktikum yang mendukung penguasaan konsep. E-LKPD disediakan sebagai panduan kerja peserta didik untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan menggunakan desktop (Puspita & Dewi, 2021). Menurut Wahyuni, dkk. (2021) E-LKPD mengarahkan aktivitas pembelajaran peserta didik melalui langkah-langkah dan petunjuk yang ada di dalamnya untuk mengikuti pembelajaran, menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan dengan langsung menjawab pada lembar worksheet yang tersedia, dan meng-klik tanda yang ada jika sudah selesai. (Purnama & Suparman (2020) menyatakan bahwa E-LKPD merupakan bahan ajar untuk latihan aktivitas pembelajaran peserta didik dengan tingkat akses yang memudahkan penggunaanya dan lebih menarik bagi peserta didik.

E-LKPD mencakup enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar (petunjuk peserta didik), kompetensi yang perlu dicapai, informasi pendukung, tugas dan langkah kerja, serta penilaian. Komponen yang terdapat dalam E-LKPD tidak berbeda dengan komponen yang terdapat dalam LKPD versi cetak. Menurut Prastowo (2015: 215) menyatakan bahwa LKPD paling tidak harus ada enam komponen inti untuk bisa disebut sebagai LKPD dan jika terdapat salah satu komponen yang kurang, maka LKPD tersebut dikatakan tidak pernah terealisasi dan terbentuk atau hanya berupa kumpulan tulisan saja (Prastowo, 2015: 215). E-LKPD yang digunakan secara efektif di dalam kelas akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dengan menyediakan kesempatan untuk berlatih dan mendorong peserta didik untuk belajar (Puspita & Dewi, 2021). E-LKPD memuat teks, gambar, dan video untuk meningkatkan daya tarik antusiasme dan memotivasi peserta didik, serta keterlibatan mereka secara aktif mereka dalam kegiatan belajar. E-LKPD dilengkapi quiz formatif dan fitur interaktif yang memudahkan peserta didik dalam penggunaannya.

Selain bahan ajar, proses pembelajaran harus juga ditunjang dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. (Umaroh, dkk., 2022). Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang menyajikan ilustrasi menyeluruh dan sistematis tentang pelaksanaan proses pembelajaran untuk memberikan bantuan kepada para peserta didik dalam mempelajari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Singerin, 2024: 31). Menurut Octavia (2020: 15) model pembelajaran dapat menjadi panduan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam melaksanakan tugas pembelajaran karena langkah-

langkahnya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, tujuan yang hendak dicapai, kapasitas daya tangkap peserta didik, dan ketersediaan sarana yang ada. Selain itu, model pembelajaran menjadi sebuah kesempatan yang luas bagi peserta didik agar dapat berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar di kelas, menumbuhkan ketertarikan untuk belajar, dan menunjukkan minat untuk sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran berperan penting terhadap proses pembelajaran, dan memilih model yang tepat dapat membantu pendidik untuk memberikan pengajaran yang berkualitas tinggi. (Hamiyah & Jauhar, 2014). Rachamatika, dkk. (2021) menyatakan bahwa Penggunaan model pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pada Kurikulum Merdeka, peserta didik ditekankan untuk dapat menyelesaikan masalah dengan cara memecahkan masalah. Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan untuk Kurikulum Merdeka, seperti *Discovery Learning*, *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, dan sebagainya (Lestari, dkk. 2023: 1). Strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung siswa dalam memecahkan masalah salah satunya adalah melalui model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang berorientasi pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah agar peserta didik mendapat pengetahuan penting (Octavia, 2020: 21). Menurut Singerin (2024: 44) model *Problem Based Learning* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menitikberatkan pada proses penyelesaian masalah. Hal tersebut sejalan dengan Widayati & Muaddab (2018: 99) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang mengadaptasikan peserta didik dengan permasalahan

dunia nyata (*real world*) untuk dipelajari guna menyelesaikan masalah kontekstual secara individual atau kelompok.

Menurut Supriyadi (2021: 7) Ekosistem adalah sistem ekologi yang dibentuk oleh adanya keterkaitan timbal balik yang tidak terpisahkan secara alamiah antara makhluk hidup dan lingkungannya. Ainiyah, dkk. (2022) menyatakan bahwa ekosistem adalah hubungan yang secara timbal balik saling mempengaruhi dan saling membutuhkan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Menurut Firdaus, dkk., (2024) ekosistem memiliki relevansi antara manusia dan lingkungannya, serta pentingnya menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan. Ekosistem juga dapat dikatakan sebagai tatanan utuh menyeluruh dari kesatuan semua unsur lingkungan hidup dan saling mempengaruhi satu sama lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakteristik dan ciri khas ekologi yang mencakup komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (lingkungan fisik) yang saling berinteraksi dalam ekosistem di daerah setempat dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran, terutama ketika mata pelajaran didasarkan pada interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya. Lingkungan ekosistem di setiap daerah memiliki kekayaan alam yang perlu dijaga dan dipelihara, seperti ekosistem perairan, sawah, hutan mangrove, rawa-rawa, dan sebagainya. Hutan mangrove menjadi salah satu ekosistem yang perlu dirawat dan dijaga kelestariannya. Hal tersebut bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran peduli lingkungan mengenai pentingnya sumber daya alam di daerah peserta didik dan memperoleh konteks riil dan relevan dengan lingkungan setempat, sehingga dapat membangun pemahaman sekaligus keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di SDN Ponteh 1 Pamekasan masih terdapat permasalahan. Permasalahan tersebut yaitu kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dikarenakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, serta kurangnya bahan ajar yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pelajaran IPAS. Selain itu, penggunaan model pembelajaran masih belum diterapkan secara efektif, dan kurangnya proses pembelajaran yang mengintegrasikan ekosistem di lingkungan daerah. Hasil belajar kelas V SDN Ponteh 1 Pamekasan Tahun Pelajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa nilai terendah ada pada pembelajaran IPAS Bab 2 Topik C dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 45,8%. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan adanya pengembangan bahan ajar berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi hutan mangrove yang dapat memandu peserta didik menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Pengembangan bahan ajar tersebut juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sunny, S., dkk. (2022) dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan sudah sangat layak dan dapat dipergunakan oleh pendidik untuk pembelajaran IPA kelas V SD materi Ekosistem. Selaras dengan hal tersebut, penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rosdianah, P. T., dkk. (2024) dengan judul

“Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis *Liveworkshet* pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar“. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD elektronik berbasis *liveworksheet* yang dikembangkan dinyatakan praktis untuk diterapkan pada pembelajaran IPA materi ekosistem di Sekolah Dasar. Akan tetapi terdapat kekurangan, yaitu penelitian ini hanya memenuhi standar kevalidan dan kepraktisan, sehingga peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan tahapan evaluasi pada tingkat keefektifan LKPD elektronik berbasis *liveworksheet*. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan juga mengukur tingkat keefektifan E-LKPD berbasis Problem Based Learning pada materi keseimbangan ekosistem terintegrasi hutan mangrove yang ada di daerah Lembung, Pamekasan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka inovasi pengembangan bahan ajar yang mengadopsi pemanfaatan teknologi dan berbasis *Problem Based Learning* terintegrasi hutan mangrove diperlukan. Oleh sebab itu, peneliti akan melakukan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keseimbangan Ekosistem Terintegrasi Hutan Mangrove Lembung Untuk Kelas V SDN Ponteh 1 Pamekasan”. Penelitian pengembangan E-LKPD ini diharapkan dapat memberikan peserta didik berupa pembelajaran yang mengintegrasikan hutan mangrove di Lembung, sehingga mereka bisa mendapat pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, serta mencapai tujuan pembelajaran..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas terdapat beberapa rumusan masalah yang ada pada penelitian ini, berikut adalah rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana kevalidan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* materi keseimbangan ekosistem terintegrasi hutan mangrove Lembung untuk kelas V SDN Ponteh I Pamekasan ditinjau dari hasil angket validasi ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran?
2. Bagaimana kemenarikan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* materi keseimbangan ekosistem terintegrasi hutan mangrove Lembung untuk kelas V SDN Ponteh I Pamekasan ditinjau dari hasil angket respon peserta didik dan guru?
3. Bagaimana keefektifan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* materi keseimbangan ekosistem terintegrasi hutan mangrove Lembung untuk kelas V SDN Ponteh I Pamekasan ditinjau dari hasil belajar, dan lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, berikut tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui kevalidan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* materi keseimbangan ekosistem terintegrasi hutan mangrove Lembung untuk kelas V SDN Ponteh I Pamekasan ditinjau dari hasil angket validasi ahli bahan ajar, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kemenarikan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* materi keseimbangan ekosistem terintegrasi hutan mangrove Lembung untuk

kelas V SDN Ponteh I Pamekasan ditinjau dari hasil angket respon peserta didik dan guru.

3. Untuk mengetahui keefektifan E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* materi keseimbangan ekosistem terintegrasi hutan mangrove Lembung untuk kelas V SDN Ponteh I Pamekasan ditinjau dari hasil belajar dan lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. E-LKPD diaplikasikan dengan menggunakan aplikasi *liveworksheet*
2. E-LKPD tersusun dari beberapa komponen antara lain: judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas atau langkah-langkah kerja, dan penilaian atau evaluasi.
3. E-LKPD berisikan langkah-langkah kegiatan berbasis model *Problem Based Learning*.
4. E-LKPD yang dikembangkan memfasilitasi peserta didik kelas V dalam pembelajaran bab 2 “Harmoni dalam Ekosistem” topik C: Ekosistem yang Harmonis materi keseimbangan ekosistem terintegrasi hutan mangrove Lembung di Pamekasan.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

1. E-LKPD berbasis model *Problem Based Learning* hanya divalidasi oleh tim ahli.

2. E-LKPD berbasis model *Poblem Based Learning* hanya dinilai kemenarikannya oleh peserta didik dan guru kelas V SDN Ponteh 1 Pamekasan.
3. E-LKPD berbasis model *Poblem Based Learning* hanya dibatasi pada bab 2 “Harmoni dalam Ekosistem” topik C: Ekosistem yang Harmonis.
4. Uji coba yang dilakukan hanya uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.
5. Uji coba pengembangannya terbatas pada peserta didik kelas V SDN Ponteh 1 Pamekasan.
6. Pengimplementasian produk hanya dilakukan dengan menyerahkan produk E-LKPD berbasis model *Problem Based Learning* kepada SDN Ponteh 1 Pamekasan saja.
7. Keefektifan dipenelitian ditinjau dari hasil belajar ranah kognitif.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan E-LKPD dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan bahan ajar inovatif yang memanfaatkan kemajuan teknologi guna meningkatkan penguasaan konsep siswa akan materi pelajaran, meningkatkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran, dan mempermudah peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran. Penggunaan bahan ajar selama proses pembelajaran di SDN Ponteh 1 Pamekasan masih dirasa kurang mencukupi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar E-LKPD sangat diperlukan..

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan semua pihak dapat mengambil manfaat dari hasil penelitian pengembangan ini. Berikut adalah pentingnya dari penelitian yang dilakukan.

1. Bagi Sekolah

Menyediakan bahan ajar berupa E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* dalam pembelajaran bab 2 topik C untuk menunjang pembelajaran sehingga dapat mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

2. Bagi Pendidik

Menambah pengetahuan mengenai E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* sebagai penunjang proses pembelajaran dan membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Memberikan hal baru dalam penggunaan E-LKPD yang menarik dan memuat langkah-langkah pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk menunjang kegiatan belajar sehingga diharapkan mampu merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif, menumbuhkan minat belajar, dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang keseimbangan ekosistem terintegrasi hutan mangrove Lembung

4. Bagi Pengembang

Menambah pengetahuan dalam penelitian dan pengembangan, pendidikan dalam hal pengembangan bahan ajar E-LKPD berbasis *Problem Based Learning* untuk mengembangkan pemahaman peserta didik.

1.7 Definisi Istilah

1. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan semua yang dipergunakan oleh pendidik atau peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik (Kosasih, 2021: 1).

2. E-LKPD

E-LKPD adalah bahan ajar untuk latihan aktivitas pembelajaran peserta didik dengan tingkat akses yang memudahkan penggunaannya melalui langkah-langkah dan petunjuk yang ada di dalamnya untuk mengikuti pembelajaran (Purnama & Suparman, 2020), termasuk menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan dengan langsung menjawab pada lembar worksheet yang tersedia (Wahyuni, dkk., 2021).

3. Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang menyajikan ilustrasi menyeluruh dan sistematis tentang pelaksanaan proses pembelajaran untuk memberikan bantuan kepada para peserta didik dalam mempelajari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Singerin, 2024: 31), dan dapat menjadi panduan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam melaksanakan tugas pembelajaran karena langkah-langkahnya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, tujuan yang hendak dicapai, kapasitas daya tangkap peserta didik, dan ketersediaan sarana yang ada. (Octavia, 2020: 15).

4. Hutan Mangrove Lembung

Hutan mangrove Lembung yakni memuat tentang lingkungan ekosistem hutan mangrove di daerah Lembung, Pamekasan. Hal tersebut bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran peduli lingkungan mengenai pentingnya sumber daya alam di daerah peserta didik dan memperoleh konteks riil dan relevan dengan lingkungan setempat yaitu hutan mangrove Lembung.