

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah kebutuhan yang mutlak bagi setiap manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sikap, watak dan potensi yang ada dalam diri manusia. Selain itu, Pendidikan dituntut untuk dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang kreatif, inovatif dan berdaya saing. Karena itu pendidikan pada abad-21 harus membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan. Keterampilan yang seharusnya ada di dalam pembelajaran abad-21 tidak sekedar kemampuan membaca dan mengafal saja, namun generasi muda harus memiliki keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Sartini dan Mulyono, 2022: 1350). Salah satu pembelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar untuk mengajarkan keterampilan berpikir kritis, kreatif serta mampu untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sebuah pembelajaran yang tepat untuk melakukan sebuah kegiatan pengamatan pada sebuah fenomena alam guna mendapatkan suatu pemahaman tentang konsep IPA dengan mudah, tidak hanya berupa hafalan-hafalan terkait konsep IPA saja. Konsep pembelajaran IPA mengajak peserta didik untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan permasalahan dan membuat keputusan. Pembelajaran IPA harus berpusat pada peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan suatu ide atau gagasan, berdiskusi dengan peserta didik lain untuk membandingkan ide peserta didik satu dengan yang lain berupa

hasil pengamatan atau percobaan, sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri apa yang sudah mereka pelajari. Pembelajaran dapat bermakna bagi peserta didik jika peserta didik ikut mengalami, merasakan dan melakukan proses pembelajaran itu sendiri.

Nurbaeti dan Sunarsih (dalam Winangun, 2021) menjelaskan jika pembelajaran IPA untuk peserta didik sekolah dasar dapat disesuaikan dengan mengaitkan pembelajaran dengan peristiwa yang terjadi sehari-hari dengan cara melakukan praktikum. Kegiatan praktikum dilakukan untuk membuktikan suatu konsep yang sedang dipelajari. Menurut Peserta didiknto dkk (dalam Faj dkk, 2018: 39) praktikum jadi sangat penting untuk mendukung dan memberikan penekanan dalam aspek proses. Widyariani (2017:30) berpendapat jika praktikum mampu meningkatkan antusiasme terhadap sains, melatih keterampilan berpikir dan menghadapi masalah, serta berlatih menanamkan sikap positif pada peserta didik.

Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan praktikum dapat memunculkan dan mengembangkan potensi keterampilan proses sains yang ada dalam diri peserta didik secara ilmiah, terutama pada aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Semakin banyak praktik akan semakin banyak pula pengalaman keilmuan yang didapat oleh peserta didik. Kegiatan praktikum yang tepat dapat meningkatkan sikap kritis, sikap ilmiah dan keterampilan proses sains peserta didik. Melalui kegiatan praktikum peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dasar seperti pengamatan, pengukuran, menyimpulkan, meramalkan, menggolongkan dan mengkomunikasikan. Selain itu praktikum juga dapat digunakan sebagai wahana belajar dengan pendekatan ilmiah serta sebagai penunjang pemahaman pada materi pelajaran.

Sufiyanto dan Hefni, (dalam Samatowa, 2016) menjelaskan jika pembelajaran IPA di sekolah terutama sekolah dasar (SD) melibatkan beberapa dari peserta didik secara psikomotorik, dan kognitif dalam pembelajaran atau praktikum yang dilakukan

yaitu untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya termasuk keterampilan proses sains. Terlebih lagi karena peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang besar. Menyediakan berbagai kegiatan praktikum bagi anak atau peserta didik sesungguhnya dapat mendukung perkembangan motorik pada anak (Sigit dkk, 2016).

Untuk melakukan kegiatan praktikum, guru harus memberikan buku pedoman kepada peserta didik dalam bentuk LKS/LKPD, namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri Belun No. 139 Temayang yang dilakukan pada tanggal 1 Desember 2022, menunjukkan hasil bahwa selama pembelajaran bahan ajar yang digunakan ialah buku tema dan LKS pendamping, saat di amati LKS peserta didik hanya berisi uraian latihan soal. Hal ini sangat berbeda dengan fungsi LKS/LKPD yang sebenarnya. Menurut keterangan guru kelas V saat dilakukan wawancara, peserta didik belum pernah melakukan kegiatan praktikum karena keterbatasan fasilitas dan peserta didik yang harus fokus untuk mempersiapkan AKM.

Untuk hasil analisis kebutuhan peserta didik yang dilakukan pada tanggal 1 Desember 2022 didapat kan hasil jika sebanyak 100% peserta didik menyukai pembelajaran di dalam kelas, 66% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan video dan 94% peserta didik menyukai pembelajaran praktek. Penelitian dan pengembangan akan di lakukan pada kelas V tema 7 Subtema 1 berdasarkan hasil belajar peserta didik pada tema 7 lebih rendah dari pada tema yang lain. Hal ini dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, dimana nilai ulangan harian pada tema 7 menjukkan presentase ketuntasan 26,3%.

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu di cari solusi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran bagi peserta didik. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan sebagai pembantu adalah LKPD Bermuatan Praktikum yang bertujuan untuk mengenalkan pembelajaran IPA yang

menyenangkan dengan melakukan praktikum sederhana. Bahan ajar LKPD bermuatan praktikum ini nantinya akan di kemas dalam bentuk elektronik. Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sangat cocok dengan pembelajaran abad 21 yang memang di rancang untuk generasi muda agar mampu mengikuti arus perkembangan zaman. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan membantu peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan mereka melalui internet. Banyak kelebihan yang di tawarkan E-LKPD, yaitu perpaduan antara pemanfaatan E-LKPD sebagai alat bantu mengajar dengan metode praktikum, sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut. Berdasarkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki E-LKPD, maka perlu dikembangkan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran di SD.

Peneliti menggunakan LKPD Elektronik bertujuan untuk mengenalkan teknologi sebagai sumber belajar kepada peserta didik. Seperti yang dijelaskan guru Kelas V saat wawancara dilakukan memaparkan jika dalam tuntutan abad 21 IPTEK sangat di perlukan, namun dalam masalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih belum terlaksana. Sekolah juga memiliki fasilitas Wi-Fi peserta didik juga di perbolehkan membawa ponsel dengan tujuan belajar.

Penelitian ini merupakan upaya pengembangan guna meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar. Berdasarkan pernyataan dan permasalahan di atas maka peneliti terdorong melakukan penelitian dengan judul **”Pengembangan Bahan Ajar E-Lkpd Bermuatan Praktikum Pada Kelas V Tema 7 Subtema 1 SD Negeri Belun No.139 Temayang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka, peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses kevalidan produk pengembangan E-LKPD Bermuatan Praktikum pada tema 7 subtema 1 kelas V SD Negeri Belun No.139 Temayang?
2. Bagaimana proses keefektifan produk pengembangan E-LKPD Bermuatan Praktikum pada tema 7 subtema 1 kelas V SD Negeri Belun No.139 Temayang?
3. Bagaimana proses kepraktisan produk pengembangan E-LKPD Bermuatan Praktikum pada tema 7 subtema 1 kelas V SD Negeri Belun No.139 Temayang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan E-LKPD Bermuatan Praktikum pada tema 7 subtema 1 kelas V SD Negeri Belun No.139 Temayang yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengembangkan E-LKPD Bermuatan Praktikum pada tema 7 subtema 1 kelas V SD Negeri Belun No.139 Temayang yang efektif ditinjau dari hasil belajar kognitif dan psikomotor peserta didik, dan angket respon guru dan angket respon peserta didik.
3. Untuk mengembangkan E-LKPD Bermuatan Praktikum pada tema 7 subtema 1 kelas V SD Negeri Belun No.139 Temayang yang praktis ditinjau dari hasil lembar observasi.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. E-LKPD ini dikembangkan dengan bentuk aplikasi *software* yang dikemas dengan sederhana, sehingga dapat digunakan peserta didik untuk belajar di rumah.
2. E-LKPD adalah panduan kerja peserta didik yang memudahkan kegiatan pembelajaran yang berbentuk elektronik. E-LKPD dapat memuat berupa teks, gambar, dan video pembelajaran.
3. E-LKPD terdiri dari beberapa komponen yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, alat dan bahan prosedur praktikum, langkah-langkah kerja dan evaluasi.

4. E-LKPD ini memuat materi pelajaran yang ada pada tema 7 subtema 1. Materi yang termuat di tema 7 adalah sebagai berikut;

a. Ilmu Pengetahuan Alam

Materi yang akan di pelajari peserta didik pada muatan IPA adalah perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik melakukan percobaan kalor pada benda.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi yang akan di pelajari peserta didik pada muatan IPS yaitu mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya yang dilakukan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

c. Bahasa Indonesia

Materi yang akan di pelajari peserta didik pada muatan bahasa Indonesia yaitu mengenai teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek; apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

d. Pendidikan Kewarganegaraan

Materi yang akan di pelajari peserta didik pada muatan PKN yakni mengenai mensyukuri keberagaman sosial budaya dan masyarakat sebagai anugrah Tuhan yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.

e. SBdP

Materi yang akan di pelajari peserta didik pada muatan SBdP yaitu mengenai memahami tangga nada dan menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

5. E-LKPD bermuatan praktikum ini dapat memberikan materi pelajaran yang kompleks, mengenalkan pembelajaran bermuatan teknologi dan praktikum kepada

peserta didik dengan dikolaborasikan dengan gambar dan video sebagai penunjang untuk menarik minat peserta didik pada pembelajaran.

6. E-LKPD dikembangkan menggunakan website liveworksheet.

E. Batasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Materi E-LKPD Bermuatan Praktikum dinilai oleh pendidik yang ada di SD Negeri Belun No.139 Temayang.
2. E-LKPD Bermuatan Praktikum yang dikembangkan hanya terbatas pada Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan Subtema 1 Peristiwa Masa Kebangsaan.
3. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada peserta didik kelas V SD Negeri Belun No.139 Temayang
4. Kegiatan praktikum hanya dilakukan pada muatan IPA pembelajaran 1,2 dan 5.
5. E-LKPD Bermuatan Praktikum ini hanya menilai pada hasil belajar kognitif dan psikomotor pada muatan IPA.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya Penelitian dan Pengembangan E_LKPD Bermuatan Pratikum pada tema 7 subtema 1 kelas V SD Negeri Belun No.139 Temayang ialah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Dapat menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran tematik dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah, serta mempertimbangkan kebutuhan dan gaya belajar setiap peserta didik, sehingga dapat digunakan secara maksimal di sekolah.

2. Bagi Guru

Bahan ajar E-LKPD ini diharapkan dapat memberikan alternative sumber belajar kepada peserta didik sehingga bahan ajar dapat digunakan dengan mudah dan efektif selama kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Peserta didik

Bahan ajar E-LKPD diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memperoleh sumber belajar baru disamping buku dan media pembelajaran lain yang masih sulit diterapkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar serta meningkatkan semangat, konsentrasi dan keunggulan peserta didik dalam sistem pembelajaran. Selain itu, dengan adanya E-LKPD bermuatan eksperimen ini dapat mengenalkan praktikum sederhana kepada peserta didik.

4. Bagi Pengembang

Dapat dijadikan sebagai sarana mengasah dan mendalami keterampilan dalam menciptakan sebuah pengembangan yang baru dan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penyusunan sumber belajar yang inovatif.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan E-LKPD ini sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Dengan adanya bahan ajar kegiatan mengajar akan lebih mudah di lakukan, selain itu bahan ajar akan membantu peserta didik dalam memahami materi yang di ajarkan.
3. E-LKPD adalah bahan ajar dalam bentuk *software* yang digunakan sebagai panduan kerja peserta didik selama pembelajaran.

4. Praktikum adalah kegiatan pengamatan pada suatu percobaan yang diikuti dengan analisis dan penyimpulan pada hasil pengamatan. Praktikum bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik