

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar yang ditempuh siswa merupakan pendidikan formal yang sangat penting di kehidupan siswa dalam membentuk kepribadian dan pola pikir yang dimilikinya. Pada tingkat pendidikan sekolah dasar, pendidik mulai mengajarkan berbagai mata pelajaran sebagai pondasi awal siswa dalam menjalankan pendidikan di tingkat selanjutnya. Pendidikan sekolah dasar berperan dalam meningkatkan kecerdasan hidup bangsa. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar adalah Ilmu pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting diajarkan pada sekolah-sekolah. Pembelajaran IPA penting diberikan kepada siswa pada tingkat sekolah dasar supaya memiliki pengetahuan dan melatih kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari. Menurut (Yulianti & Lestari, 2019, p. 33) bahwa IPA di sekolah dasar seharusnya mengarahkan siswa untuk aktif dan mampu berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah dari kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, dalam kegiatan pembelajaran diperlukan keterampilan berpikir kreatif dengan diberikan suatu masalah yang nyata dan menyesuaikan tingkat berpikir siswa di sekolah dasar. Salah satu materi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah perubahan wujud benda.

Pada materi perubahan wujud benda sangat diperlukannya bahan ajar yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat memfasilitasi

siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata, salah satunya yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut (Andyny, 2022, p. 1) LKPD adalah sekumpulan tugas yang perlu dikerjakan oleh siswa dalam membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai. LKPD dapat digunakan untuk sumber belajar selama proses pembelajaran dan sebagai pengganti bahan ajar yang bentuknya sederhana dari modul tetapi dalam pembuatannya harus memperhatikan kaidah dan komponen dalam menyusunnya.

Perkembangan teknologi dan keterampilan pada abad 21 mempunyai dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Model pendidikan abad 21 membutuhkan penguasaan yang tercantum dalam 4 C yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreativitas (Ardiansah & Zulfiani, 2023, p. 3) Keterampilan abad 21 perlu diintegrasikan dengan cara memenuhi kompetensi khususnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi dan solusi untuk mencapai keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik elektronik (E-LKPD). Pada era serba digital ini seorang guru dituntut dapat membuat LKPD dengan memanfaatkan media dalam bentuk elektronik.

Menurut (Novriani, Hakim, & Lefudin, 2021, p. 31) E-LKPD merupakan bentuk LKPD interaktif berisi tampilan gambar, audio, gambar bergerak dan video yang menampilkan materi dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih nyata

mempunyai manfaat yaitu siswa menjadi lebih paham dari materi yang telah disampaikan.

E-LKPD berbantuan *liveworksheets* sebagai salah satu referensi aplikasi yang mempermudah guru menghasilkan bahan ajar yang menarik dan inovatif karena didalamnya tersedia secara langsung dengan template yang telah disediakan atau juga bisa membuat sendiri dengan menambahkan video pembelajaran, ppt, link maupun audio agar menarik minat siswa dalam belajar (Amalia & Lestyanto, 2021, p. 2913). E-LKPD perlu dirancang sedemikian rupa supaya dapat menumbuhkan kreativitas berpikir siswa.

Penyajian E-LKPD dapat diinovasikan dengan cara memadukan E-LKPD dengan model pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat untuk dipadukan dengan E-LKPD adalah model yang dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif melalui kegiatan memecahkan suatu permasalahan. Model *creative problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang memusatkan siswa dalam melatih kemampuan memecahkan masalah secara kreatif (Marjuki, 2020, p. 188). Model *creative problem solving* terdiri atas empat langkah pembelajaran yaitu guru menyampaikan permasalahan kepada siswa, setiap siswa bersama kelompoknya diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya untuk memberikan solusi penyelesaian masalah, guru bersama siswa melakukan evaluasi dan menyeleksi gagasan, dan setiap kelompok menentukan solusi pemecahan dan melaksanakan sesuai dengan hasil diskusinya.

Melalui observasi yang telah dilakukan peneliti selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 13 Palembang yang beralamat di Jalan Macan Lindungan, Kelurahan Bukit Baru, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, diketahui bahwa ketersediaan bahan ajar seperti LKPD masih bersifat konvensional yang diambil langsung dari buku cetak siswa untuk kegiatan belajar sehari-hari di kelas dan metode pembelajaran yang digunakan pun masih konvensional dimana guru menerangkan materi, tanya jawab lalu siswa mengerjakan latihan yang ada di buku. Kemudian hasil wawancara pada tanggal 18 Januari 2024 bersama Dwi Rina Sepiana, S.Pd yang merupakan guru kelas V SD Negeri 13 Palembang, beliau mengatakan bahwa sebelumnya pernah menggunakan LKPD elektronik menggunakan bantuan *Google Classroom* hanya saja LKPD tersebut berisikan latihan-latihan soal saja belum sesuai dengan struktur penulisan LKPD. LKPD yang dibuat guru tampilannya masih polos dan kurang berwarna yang terdiri dari latihan-latihan soal yang dikerjakan secara individu tanpa melibatkan interaksi siswa untuk aktif dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah secara kelompok dengan berdiskusi bersama teman kelasnya serta LKPD tersebut langsung berisikan soal saja belum adanya menyertakan gambar-gambar atau contoh konkret dan video pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa menjadi cepat bosan, pasif dan tidak kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Dari wawancara dengan wali kelas V SD beliau juga mengatakan belum pernah menggunakan E-LKPD berbasis *creative problem solving*

berbantuan *liveworksheets* pada proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda.

Dari permasalahan yang telah ditemukan di sekolah dasar, maka solusi untuk mengatasi hal tersebut dengan melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan E-LKPD berbasis *creative problem solving*. Penelitian yang mendukung yaitu penelitian (Mulia & Sri, 2021, p. 141) menunjukkan hasil penelitian LKPD berbasis *creative problem solving* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yang dibuktikan dari hasil yang diperoleh validasi ahli materi dan bahasa dengan rata-rata 86,55% dengan kategori sangat valid dan kepraktisan berdasarkan respon guru sebesar 91,6% dan respon siswa sebesar 93% keduanya mendapat respon dikategorikan sangat praktis bagi siswa, maka dari hasil validasi oleh beberapa ahli dan respon guru dan siswa bahwa penggunaan LKPD berbasis *creative problem solving* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran agar menjadi lebih bermakna dikarenakan siswa lebih aktif dan memberikan siswa untuk berpikir dan bertindak kreatif. Perbedaan pada penelitian ini adalah kelas yang diteliti yaitu kelas IV SD dan perbedaan juga pada LKPD yang dikembangkan berbasis cetak sehingga belum bisa menyertakan video pembelajaran dalam menunjang pemahaman materi serta pada objek dan subjek penelitian.

Penelitian terkait dilakukan oleh (Faizah & Reinita, 2021, p. 318) menunjukkan hasil penelitian LKPD berbasis *creative problem solving* yaitu hasil validasi yang dilakukan validator oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan rata-rata 91,03% dengan kategori sangat valid kemudian hasil respon guru

sebesar 89,5% dikategorikan sangat praktis dan respon siswa diperoleh kategori tinggi dengan mendapat rata-rata 89,46%. Dengan begitu menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis *creative problem solving* layak digunakan dalam proses pembelajaran terbukti siswa merasa senang dan bersemangat dalam menggunakan LKPD berbasis CPS. Perbedaan pada penelitian ini yaitu kelas IV SD tema 8 subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 yang dirangkum menjadi satu, model pengembangan yang digunakan adalah 4D, dan perbedaannya pada LKPD yang dikembangkan berbasis cetak serta pada objek dan subjek penelitian.

Berdasarkan uraian dari penjabaran, maka diperlukan adanya pengembangan E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* untuk mengatasi permasalahan yang ada dan mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya. Penggunaan E-LKPD pada materi perubahan wujud benda diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir kreatif untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari agar mendapatkan solusi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada saat kegiatan berdiskusi maupun berpendapat. E-LKPD ini akan di desain semenarik mungkin meliputi tulisan, gambar, dan video sehingga mendorong siswa supaya tidak bosan dan semangat dalam belajar. Dengan itu, peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* Berbantuan *Liveworksheets* Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- a. LKPD yang digunakan di ambil langsung dari buku cetak siswa.
- b. LKPD yang dibuat guru sering berisi latihan soal yang dikerjakan secara individu dan belum melibatkan siswa untuk berpikir secara kreatif dalam berdiskusi.
- c. Membutuhkan LKPD serta metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut :

- a. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas V SD Negeri 13 Palembang.
- b. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian adalah E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* untuk meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Mata pelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah pada mata pelajaran IPA yang dibatasi dengan materi perubahan wujud benda tema 7 subtema 1 pembelajaran 2 yang mengacu Kurikulum 2013.
- d. Mengembangkan E-LKPD yang valid, praktis dan efektif.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana pengembangan E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan kreativitas siswa yang valid?
- b. Bagaimana pengembangan E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan kreativitas siswa yang praktis?
- c. Bagaimana pengembangan E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan kreativitas siswa yang efektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan kreativitas siswa yang valid.
- b. Untuk mengetahui E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan kreativitas siswa yang praktis.
- c. Untuk mengetahui E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan kreativitas siswa yang efektif.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan hasil penelitian, manfaat penelitian ini sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian pengembangan ini sebagai referensi dalam pendidikan untuk membantu kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPA di sekolah dasar yaitu guru dapat membuat perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada karena saat ini sudah banyak aplikasi-aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan termotivasi dalam belajar.

b. Manfaat Praktis

Dalam manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam membantu kegiatan belajar mengajar melalui E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* yang diterapkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi perubahan wujud benda serta dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam pengembangan E-LKPD ini.

b. Bagi Siswa

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar dari produk yang dikembangkan sebagai sumber belajar agar

dapat membantu memahami materi sehingga siswa lebih tertarik mempelajari materi IPA dan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

c. Bagi Sekolah Dasar

Diharapkan adanya penelitian ini dapat dijadikan alternatif solusi tambahan di sekolah dasar sebagai bahan dalam membantu kegiatan belajar mengajar yang kemudian diterapkan supaya tercapainya tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan melakukan penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai model *creative problem solving* dan sebagai referensi dalam pengembangan E-LKPD berbantuan *liveworksheets* agar dapat menciptakan produk yang lebih kreatif dan inovatif.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan ini berupa E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan kreativitas siswa. Spesifikasi produk E-LKPD yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a. E-LKPD yang dikembangkan dilakukan melalui website *liveworksheets*. Aplikasi *liveworksheets* versi 2023 dapat diakses secara online dan gratis melalui website <https://www.liveworksheet.com/>.

- b. Materi yang digunakan adalah materi perubahan wujud benda Tema 7 subtema 1 pembelajaran 2 kelas V SD yang mengacu Kurikulum 2013.
- c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dirancang berisikan identitas, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran pada materi perubahan wujud benda melalui pendekatan saintifik dan TPACK, model pembelajaran *creative problem solving* dengan menggunakan *handphone* untuk mengerjakan E-LKPD secara berdiskusi bersama teman kelompoknya serta instrumen penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
- d. Komponen E-LKPD yang akan dikembangkan memuat Cover, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, informasi pendukung berisi materi singkat dan video pembelajaran, langkah kegiatan model *creative problem solving* serta latihan evaluasi.
- e. Kegiatan pembelajaran pada E-LKPD disusun menggunakan tahapan model *creative problem solving* yang dikaitkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari yang dikerjakan secara kelompok.
- f. E-LKPD yang dirancang dimulai dengan membuat cover dengan mengombinasikan antara gambar, warna yang digunakan yaitu hijau, cream dan warna lainnya, ditulis dengan menggunakan jenis huruf arial, ukuran huruf yang berbeda-beda, spasi 1,2 dan 1,5 dan ukuran kertas yang digunakan yaitu A4.
- g. E-LKPD berbasis *creative problem solving* berbantuan *liveworksheets* dikembangkan dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa.