

PENGEMBANGAN E-LKPD BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* MUATAN IPS TEMA 6 SUBTEMA 1 KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Salamun Ma'Arif*, Tri Wahyudianto , Prihatin Sulistyowati

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

arifsalamun27@gmail.com

The implementation of IPS learning is still far from the learning objectives because of low student learning motivation and the selection of learning media also affects the learning process. SDN Bandulan 3 Malang City does not yet have interesting learning media so that online learning is less attractive and does not suit students' needs. Learning media is a means of supporting information on learning concepts that are very interesting, and easy to use in the learning process (Sari & Setiawan, 2018). To find out the purpose of the research is to make a product that describes the feasibility and practicality of contextual-based E-LKPD (CTL) learning on IPS material about the use of natural resources for the community. Problem-based learning presents contextual problems to motivate students to understand the material they are studying, thereby stimulating their learning. The method used in this study is the research and development method. Conclusion Based on the results of the development study that the E-LKPD based on Contextual Teaching and Learning (CTL) on material utilization of natural resources for class IV elementary schools proved to be feasible and practical to use as learning media.

Kata Kunci: CTL;E-LKPD;IPS

Pelaksanaan pembelajaran IPS masih jauh dari tujuan pembelajaran karena motivasi belajar siswa yang rendah dan pemilihan media pembelajaran juga mempengaruhi proses pembelajaran. SDN Bandulan 3 Kota Malang belum memiliki media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran online kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran merupakan sarana pendukung informasi konsep pembelajaran yang sangat menarik, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran (Sari & Setiawan, 2018). Untuk mengetahui tujuan dari penelitian yaitu membuat produk yang menggambarkan kelayakan dan kepraktisan pembelajaran E-LKPD berbasis kontekstual (CTL) pada materi IPS tentang pemanfaatan sumber daya alam untuk masyarakat. Pembelajaran berbasis masalah menghadirkan masalah kontekstual untuk memotivasi siswa memahami materi yang dipelajarinya, sehingga merangsang pembelajarannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Kesimpulan Berdasarkan hasil studi pengembangan bahwa E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk masyarakat kelas IV sekolah dasar terbukti layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: CTL;E-LKPD;IPS

Pendahuluan

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting bagi kemajuan bangsa. Pendidikan harus menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing dengan negara lain. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tanah air di era pembelajaran berbasis digital. Siswa sekarang harus siap dengan soft skill sebagai tindakan pencegahan yang digunakan untuk memecahkan masalah yang muncul di dunia pendidikan (Lase, 2019). Kemajuan teknologi ilmu pengetahuan, dalam konteks pembelajaran IPS siswa diharapkan memiliki pemikiran

kritis, sikap ilmiah dan kreatif guna mencapai tujuan pembelajaran IPS. Salah satunya dengan penggunaan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran, untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dengan bantuan teknologi. (Afni, 2021). Dengan adanya pendukung Media pembelajaran pembelajaran menjadi menarik, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran (Sari & Setiawan, 2018).

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat dicapai melalui penciptaan media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kondusif, yaitu melalui pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan, antara lain Lembar Kerja Siswa (LKPD). Lembar kerja siswa (LKPD) merupakan salah satu komponen pendukung pencapaian tujuan pembelajaran, namun guru masih belum menggunakan lembar kerja yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Menurut Nasution (2010:13), teknologi pendidikan dapat dilihat sebagai perubahan pengajaran oleh guru yang tidak siap untuk proses pembelajaran online. Dengan demikian, teknologi pendidikan merupakan salah satu upaya serius untuk memperbaiki metode pengajaran dengan menerapkan prinsip-prinsip keilmuan yang telah berhasil di dunia pendidikan Indonesia. Hal ini memungkinkan pendidik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dengan inovasi terbaru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Mengingat pentingnya peran LKPD, maka dikembangkan LKPD yang inovatif. Inovasi yang ditawarkan dalam LKPD yang dikembangkan didasarkan pada pemecahan masalah konteks yang didukung dengan tampilan gambar. Pemberian soal LKPD sangat cocok untuk pembelajaran khususnya di sekolah dasar (Rahayu, D., & Budiyono, 2018).

Berdasarkan permasalahan yang ada di SDN Bandulan 3 Kota Malang dan wawancara kepada guru, menunjukkan adanya kendala yang dihadapi siswa saat pembelajaran berani yaitu; kesulitan memahami materi jika tanpa tatap muka, kekurangan perhatian siswa yang kurang memahami materi, kesulitan guru melihat perkembangan siswa, jika pembelajaran dilaksanakan melalui ruang pertemuan terkendala internet tidak stabil. Bahan ajar yang di gunakan pada masa sekarang yaitu Buku tematik, dan LKPD. Belum ada penggunaan media pembelajaran elektronik pada muatan IPS pada tema 6 subtema 1 kelas 4 sekolah dasar, pada KD 3.1. karakteristik

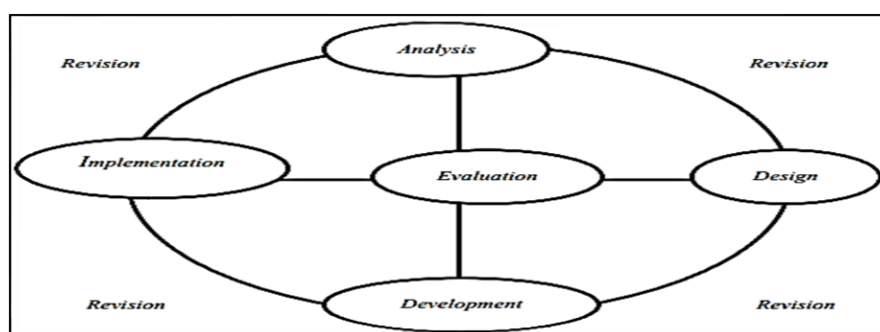
ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi . Adapun bahan ajar LKPD yang digunakan di SDN Bandulan 3 Kota Malang yang ada disekolah khususnya pada mater IPS Tema 6 Subtema 1 kelas IV sekolah dasar belum terintegrasikan pada pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yang membuktikan bahwa penerapan pelaksanaan pembelajaran belum adanya materi dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan siswa sehari-hari. Lembar Kerja Peserta Didik yang digunakan disekolah hanya berisikan pertanyaan dalam bentuk soal-soal jawaban singkat yang seharusnya akan lebih jelas dan dapat dipahami siswa jika diberikan contoh-contoh masalah yang terjadi di sekitar kehidupan siswa sehari-hari. Hal ini mendasari perlunya memanfaatkan website Google yang sudah ada yaitu live worksheets. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengakses LKPD-nya dari mana saja dan juga dapat menyertakan penjelasan audiovisual. Artinya LKPD yang akan dikembangkan adalah E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi IPS tema 6 subtema 1 kelas IV SD.

Penelitian pengembangan terkait sebelumnya Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD oleh Wiranata, R. A., & Sujana, I. W. (2021). Kesamaan penelitian ini dengan penelitian ini adalah dilakukan di kelas IV sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan, dimana penelitian sebelumnya menggunakan materi Kelas IV SD IPS, penelitian ini menggunakan materi Kelas IV SD pemanfaatan sumber daya alam oleh masyarakat. NF, I.A., Roesminingsih, M.V., & Yani, M.T. (2022). Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian ini adalah materi yang digunakan adalah IPS. Bedanya, hasil penelitian ini berbentuk digital atau elektronik, sedangkan hasil produknya berbentuk cetak.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan kelayakan dan kepraktisan E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* materi IPS Tema 6 Subtema 1 untuk Kelas IV Sekolah Dasar.

Metode

Metodologi penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan berbasis produk yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (2009). Alur skema tahapan model pengembangan ADDIE sesuai Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

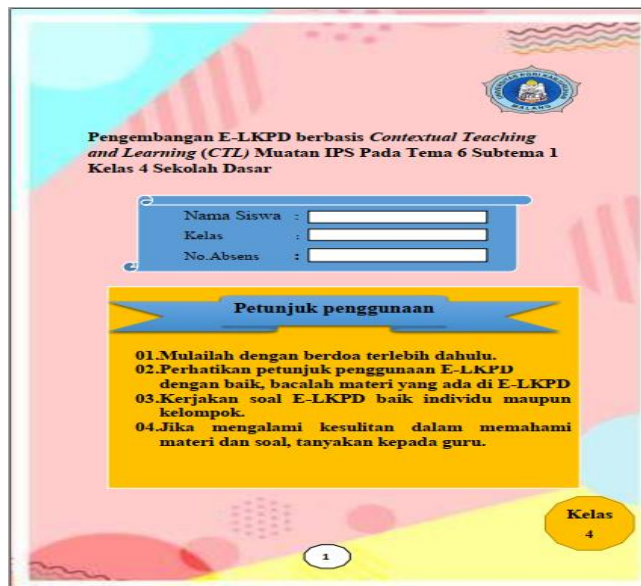
Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada materi IPS Tema 6 Subtema 1 kelas IV sekolah dasar. dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sebagai berikut: Tahap Analisis (Analysis) Analisis merupakan tahap awal dari model pengembangan ADDIE. Analisis yang dilakukan adalah mengenai masalah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dari SDN Banduran 3 kota Malang untuk mendukung analisis yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap desain (Design) peneliti merancang konsep media E-LKPD (CTL) berbasis konteks yang akan dibuat. Tahap Pengembangan (Development) Pengembangan adalah proses pembuatan desain yang diterjemahkan menjadi kenyataan. Langkah penting dalam fase pengembangan adalah menguji validator sebelum pengembangan. Tahap Implementasi (implementation) dilakukan uji coba produk dengan guru dan siswa di SDN Bandulan 3 kota Malang. Guru dan siswa mendapat angket jawaban untuk mengetahui kegunaan media E-LKPD berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam konten IPS yang dikembangkannya. Sebanyak 10 siswa mengikuti uji produk di SDN Bandulan 3 Kota Malang. Tahap evaluasi (Evaluation) merupakan analisis tanggapan siswa setelah menggunakan E-LKPD yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen digunakan untuk

mengetahui hasil angket validasi media, materi, bahasa, dan hasil angket guru dan siswa setelah menggunakan produk E-LKPD berbasis kontekstual (CTL).

Hasil Dan Pembahasan

Untuk penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan berbasis produk yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (2009). analisis (**Analysis**), peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kepribadian siswa Sekolah Dasar (SD), analisis media dan pemanfaatannya di SDN Bandulan 3 untuk pembelajaran di kota Malang. Peneliti telah melakukan pengamatan proses kegiatan pembelajaran pada saat pembelajaran online. Perancangan (**Design**), tahap perancangan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari perancangan media E-LKPD yang akan dikembangkan terlebih dahulu, yaitu E-LKPD yang berbasis kontekstual (CTL). Tahap pertama adalah membuat atau memilih bahan. Para peneliti telah memilih bahan untuk memanfaatkan sumber daya alam untuk kepentingan masyarakat lokal. Peneliti kemudian memilih font, elemen, warna, dan lainnya untuk membuat buku digital. **pengembangan (Development)**, peneliti memakai desain yang pada tahap sebelumnya Dikembangkan oleh peneliti untuk menghasilkan media E-LKPD yang memiliki perbedaan dengan LKPD yang ada yaitu terdapat pada pemanfaatan teknologi dalam proses pengembangannya, namun peneliti melakukan validasi produk dengan instruktur berpengalaman sebelum menerapkannya di sekolah. Dari hasil validasi E-LKPD, hasil validasi mendapatkan 82,5% data dari ahli media dan mengelompokkan E-LKPD (CTL) berbasis kontekstual ke dalam kategori “sangat baik”. Validasi ahli materi menghasilkan 94,23% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil verifikasi ahli bahasa adalah 96,15%, ia mengizinkan bahasa dalam E-LKPD (CTL) miliknya berbasis konteks Layak. **Tahap implementasi (Implementation)**, dilakukan dengan jumlah siswa 10 orang SDN Bandulan 3 Kota Malang, dengan guru kelas VI dan siswa melakukan tes praktek. Hasil uji praktik yang dilakukan oleh guru dan siswa mendapat angket praktik di SDN Banduran 3 kota Malang dan skor guru 94,23 persen nya. Respon siswa secara keseluruhan sebesar 82,5%, sehingga E-LKPD Berbasis Kontekstual (CTL) termasuk dalam kategori sangat bermanfaat. **Tahap Evaluasi (Evaluation)**, Tujuan dari tahap

evaluasi adalah untuk mengetahui apakah materi E-LKPD yang sedang dikembangkan masih perlu dimodifikasi berdasarkan kesalahan yang ditemui selama pelaksanaan, seperti saran dan komentar dari kuesioner tanggapan.



1.2. Gambar Desain Awal Dari E-LKPD Berbasis Kontekstual

Berikut merupakan penjabaran hasil dari penelitian E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi IPS Tema 6 Subtema 1 kelas IV sekolah dasar. Pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk masyarakat:

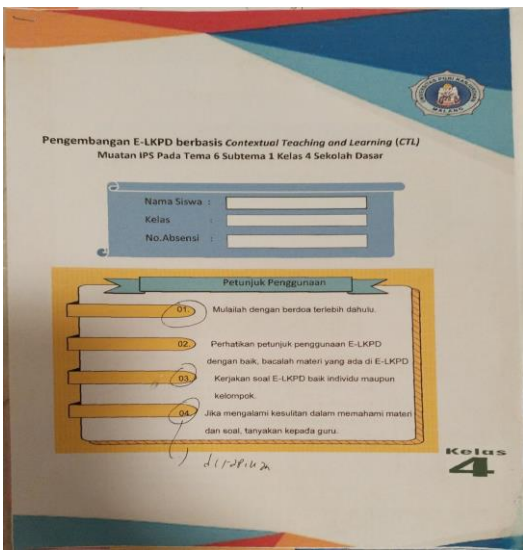
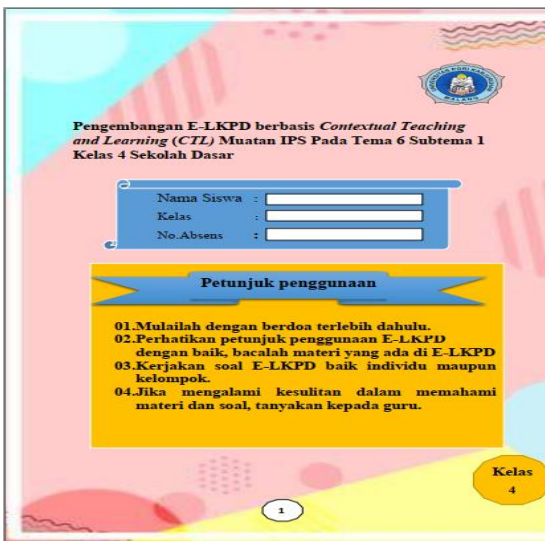
1. Hasil ujicoba kelayakan yang telah diuji coba/validasi oleh empat orang validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hasil ujicoba kelayakan E-LKPD LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi IPS Tema 6 Subtema 1 kelas IV sekolah dasar, pada materi pemanfaatan sumber daya alam untuk masyarakat diolah menggunakan metode perhitungan persentase yang di contohkan oleh (sugiyono, 2017) dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

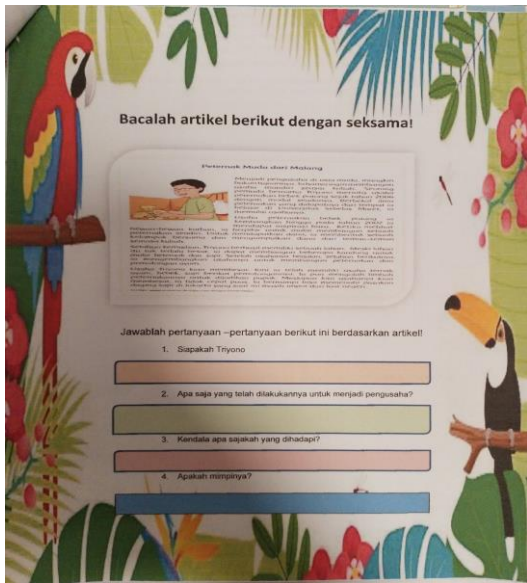
Tabel 1. Hasil Uji coba Kelayakan E-LKPD Berbasis (CTL)

Nama	Lembaga Asal	Sebagai	Hasil Validasi	Kategori
AG, M.Pd	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Ahli Media	82,5 %	Sangat layak
Dra.H S S, M.Pd.	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Ahli Materi	94,23%	Sangat layak
NY, M.Pd	Universitas PGRI Kanjuruhan Malang	Ahli Bahasa	96,15%	Sangat layak

Berdasarkan data tersebut penilaian uji kelayakan yang di lakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan E-LKPD yang di kembangkan dari hasil tiga uji validasi mendapatkan hasil validasi media 82,5%, dari segi materi 94,23%, sedangkan hasil validasi bahasa 96,15%, pengembangan yang dilakukan untuk mengetahui hasil uji kelayakan dapat di ketahui dari tiga validasi E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* dikategorikan layak digunakan. Kelayakan pengembangan E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning* ini sejalan dengan dengan penelitian yang dilakukan oleh (khotimah et al.,2020) dengan diperoleh data bahwa E-LKPD layak, dengan perolehan nilai presentase oleh ahli media 86%, ahli materi 84%, ahli bahasa 93%. sehingga desain produk E-LKPD yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan layak “sangat layak” digunakan dalam menunjang pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas 4 sekolah dasar.

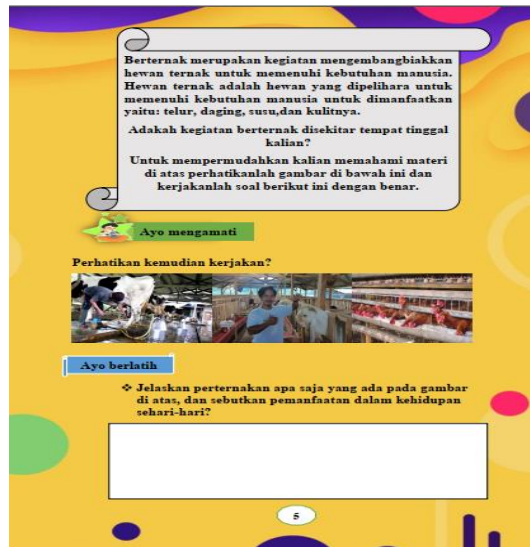
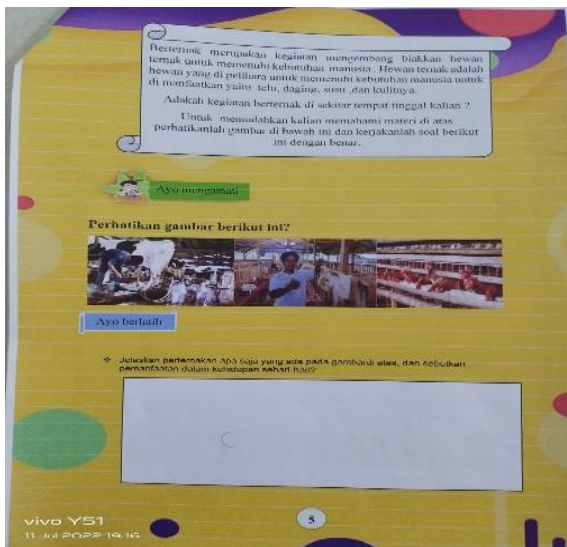
Tabel 2. Hasil Sebelum Perbaikan dan Sesudah Perbaikan E-LKPD

Sebelum Revisi	Sesudah revisi
	
<p>Penomoran dirapikan dan halaman belum ada.</p>	<p>Terdapat perubahan dari halaman dan nomer pada petunjuk penggunaan.</p>



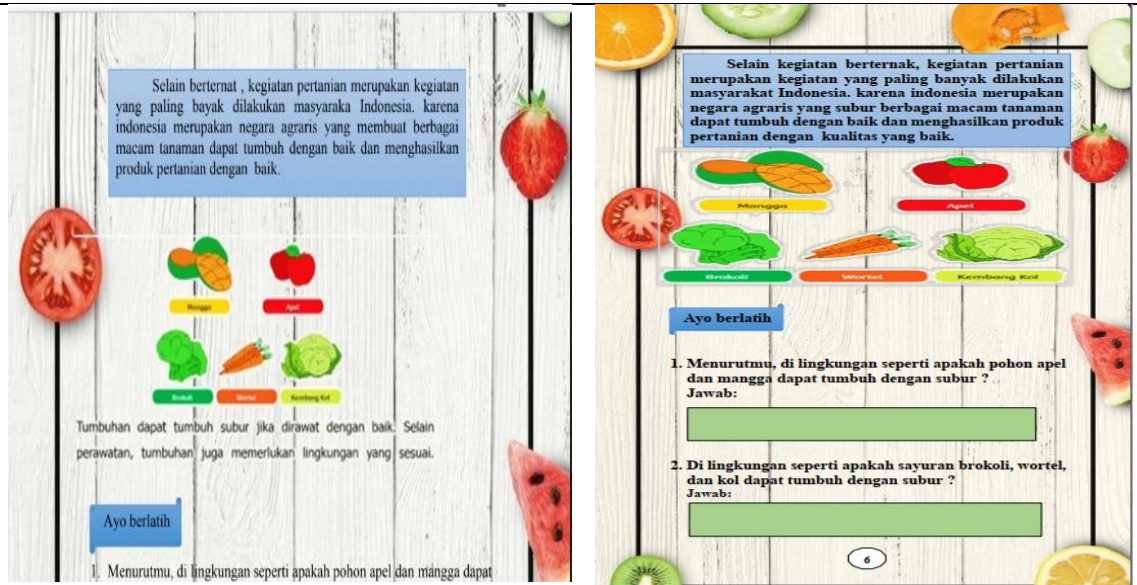
Tulisan dirapikan lagi untuk ukurannya di samakan, belum jelas gambar hal 4 di perbaiki agar bisa di baca, dan nomer halaman blm ada.

Terdapat perubahan pada ukuran tulisan dan gambar menjadi lebih jelas dan penambahan halaman pada E-LKPD.



Untuk kalimat mengembangkan ,dipelihara, dimanfaatkan gandang dan memperbaiki link vidio yang tidak bisa di akses.

Tampilan gambar dan perbaikan kalimat yang belum baku menjadi baku yang mudah difahami.



Di cek kembali masih ada kesalahan dan kekurangan pengetikan dalam kalimat yang ada dalam teks bacaan dan teks pada soal yang ada.

Tampilan perubahan dalam teks bacaan dari kalimat, keruntutan kalimat yang sudah di perbaiki dengan benar dan terdapat teks soal yang belum ada .

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat disimpulkan bahwa keseluruhan hasil ujicoba mendapatkan kategori sangat layak, sehingga media interaktif dapat digunakan di SDN Bandulan 3 Kota Malang dengan revisi berdasarkan komentar dan saran dari masing-masing validator.

1. Hasil uji coba kepraktisan E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi IPS Tema 6 Subtema 1 kelas IV sekolah dasar yang telah diuji coba kepada guru dan siswa kelas IV SDN Bandulan 3 Kota Malang akan diolah menggunakan rumus presentase yang dicontohkan oleh (Sudiyono,2013). Berikut merupakan hasil ujicoba kepraktisan E-LKPD berbasis (CTL) yang telah dilakukan:

Tabel 2. Hasil Ujicoba Kepraktisan Media Interaktif

No	Penilai	Hasil Penilaian Kepraktisan	Kategori
1	Guru kelas IV SDN Bandulan 3 Kota Malang	94,23%	Sangat Praktis
2	Siswa kelas IV SDN Bandulan 3 Kota Malang	82,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian kepraktisan E-LKPD Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada tema 6 subtema 1 di SDN Bandulan 3 ini peneliti memberikan

angket yang diberikan oleh guru dan siswa kelas IV di SDN Bandulan 3 Kota Malang. Untuk uji kepraktisan oleh guru harus memenuhi tiga indikator yaitu bahasa, kegrafikan, dan isi materi. indikator bahasa terdapat empat butir penilaian diantaranya pemahaman pesan dan informasi, ketepatan tata bahasa, ketepatan ejaan, ketepatan penulisan huruf, penulisan kata, dan pemberian tanda baca. Indikator kedua yaitu komponen kegrafikan terdapat tiga butir penilaian diantaranya Desain sampul depan dan belakang konsisten, kejelasan petunjuk penggunaan, kreatif dan dinamis. indikator ketiga yaitu kesesuaian KI dan KD, kejelasan materi paparan, kemampuan mendorong siswa mencari tahu. Jika indikator ketiga digabungkan maka memperoleh kesimpulan nilai presentase guru sebesar 94,23% dan respon siswa mendapatkan nilai presentase 82,5% dapat dikatakan “sangat praktis” dari pengambilan kesimpulan dilakukan berdasarkan perbedaan pada tabel 3.4 yang dipaparkan di bab III yaitu rentang presentase antara 76 %-100% dapat dinyatakan “sangat praktis”. Hasil uji kepraktisan peneliti memiliki hasil yang sama dengan penelitian yang terdahulu yakni (Khotimah et al., 2020) yang memperoleh nilai proporsi sebesar 97% dan 93% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh (Zahroh & Yulian, 2021) mendapatkan nilai proporsi sebesar 97,65% dengan kategori “sangat praktis”.

Kesimpulan

Hasil kelayakan pengembangan ini menghasilkan E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* IPS Tema 6 Subtema 1 Kelas 4 Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Setelah melalui tahap pengembangan, data kelayakan E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* diperoleh dari hasil uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi tersebut, E-LKPD berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dinyatakan layak digunakan di SDN Bandulan 3 Kota Malang.

Hasil untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dilakukan uji coba lapangan pada guru kelas IV dan siswa kelas IV di SDN Bandulan 3 Kota Malang yang memperoleh presentase nilai “sangat praktis”. Berdasarkan hasil uji coba lapangan peneliti memberikan lembaran angket yang di

berikan oleh peneliti mendapatkan respon baik dari guru maupun siswa kelas IV, sehingga E-LKPD Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat dinyatakan “praktis” dalam penggunaannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137– 142.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE*. Springer.
- Nasution S. 2010. *Teknologi Pendidikan*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Rahayu, D., & Budiono. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3).
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/557>
- Sari, A. P. & Ananda S. (2018). The Development of Internet-Based Ec Media using Moddle Approach. *International Journal of Active Learning (IJAL)*, 3(2)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*.
- Sudiyono. (2013). *Metode Penelitian Jakarta: P.T. Rineka Cipt.*
- Khotimah, S. K., Yasa, A.D., & Nita, C.I.R. (2020). Pengembangan E-LKPD Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kelas V SD, 4, 407.
- Lase, D. (2019). Education and industry Revolution 4.0 handayani journal PGSD FIP Unimed, 10(1), 48. 62.jurnal.unimed.ac./2012/index.php/handayani/artikel
- NF, I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153-8162.
- Wiranata, R. A., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pemecahan Masalah Kontekstual Materi Masalah Sosial Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 30-38.
- Zahroh, D.A., & Yulianti. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Literasi Sains Untuk Melatih Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *BioEdu*, 10(3), 605-616.