

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan tidak hanya berdampak positif seperti peningkatan kesejahteraan masyarakat dengan pertumbuhan ekonomi yang pesat, tetapi juga berdampak negatif seperti pencemaran dan kerusakan lingkungan (Komarudin dkk., 2019; Ali, 2017). Berbagai permasalahan lingkungan yang terus terjadi menunjukkan bahwa diperlukan komitmen dari seluruh masyarakat dunia untuk menerapkan pembangunan berkelanjutan sebagai prinsip dalam kehidupan (Ali, 2017; Eilks, 2015). Pembangunan berkelanjutan mengintegrasikan tiga dimensi pembangunan yang saling terkait, yaitu pembangunan sosial budaya masyarakat, pertumbuhan ekonomi, serta pemanfaatan dan pelestarian lingkungan (Cebrián & Junyent, 2015). Pembangunan dikatakan berkelanjutan jika ketiga dimensi tersebut disinergikan, oleh karena itu dapat dipahami bahwa pembangunan berkelanjutan mengupayakan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan masyarakat yang sejahtera dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan untuk dapat memenuhi dan mendukung kebutuhan generasi sekarang dan yang akan datang. Salah satu cara untuk mencapai pembangunan berkelanjutan adalah melalui pendidikan.

Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan atau *Education for Sustainable Development* (ESD) mendorong terciptanya sumber daya manusia yang dapat bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan di tengah meningkatnya pembangunan (Ali, 2017; UNESCO (dalam Latchem, 2018). ESD bertujuan untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip pembelajaran berkelanjutan untuk dapat mengembangkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, sikap perilaku, cara pandang, dan nilai-nilai yang dapat mengantarkan manusia menjalani kehidupan dengan memperhatikan kehidupan di generasi mendatang (Laurie dkk., 2016; Pauw dkk., 2015). Dengan demikian, penerapan ESD sangat diperlukan untuk mengembangkan kompetensi manusia dalam menciptakan kehidupan yang berkelanjutan.

Penerapan ESD di Indonesia mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi ditempuh melalui integrasi ESD dalam kurikulum sekolah

(Prabawani & Hanika, 2017). Penerapan ESD dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar belum berorientasi optimal pada tujuan pembangunan berkelanjutan. Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat berbagai kendala yang dihadapi dalam penerapan ESD di sekolah dasar, yaitu (1) Penerapan prinsip-prinsip pembelajaran yang berorientasi pada tujuan pembangunan berkelanjutan di sekolah dasar belum optimal. Hal ini terlihat dari indikator pembelajaran yang belum berorientasi pada tujuan pembangunan berkelanjutan, materi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan belum efektif dalam mengembangkan kompetensi ESD sehingga berdampak lemah terhadap pembentukan pemahaman, keterampilan berpikir, dan perilaku kesadaran berkelanjutan siswa sekolah dasar (Supriatna dkk., 2018); (2) Pemahaman guru SD masih sangat sederhana tentang konsep pembangunan berkelanjutan (Birdsall, 2015).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dalam penerapan ESD ini tentunya harus menggunakan metode yang relevan agar tujuan pembangunan yang diintegrasikan dalam pembelajaran menjadi optimal. Salah satu metode yang relevan yang dapat digunakan yaitu metode *virtual field trip*. *Virtual field trip* ini merupakan suatu metode visualisasi digital berbasis internet dan personal komputer untuk mendukung pelaksanaan studi lapangan tanpa harus meninggalkan ruang kelas (Amala dkk., 2019). Video *virtual field trip* adalah video yang berusaha memberikan kemungkinan untuk pengamatan dan analisis tanpa perlu berada di lokasi sebenarnya atau memiliki kesempatan untuk berbicara dengan seorang ahli. Meskipun siswa tidak harus mengunjungi pusat sumber belajar secara langsung, karyawisata virtual tetap dapat membantu mereka belajar lebih banyak (Rosidi & Fitroh, 2021). *Virtual field trip* mampu mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kritis pada siswa melalui elemen media interaktif (Handayani dkk., 2018). *Virtual field trip* akan memberikan informasi yang disampaikan melalui video sehingga siswa dapat menerima informasi tanpa mengunjungi tempat kejadian yang sebelumnya belum pernah dikunjungi.

Salah satu dari upaya untuk mempermudah penyampaian *virtual field trip* dalam proses pembelajaran adalah melalui pengembangan bahan ajar *virtual field trip* yang berbasis ESD. Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dari

proses pembelajaran. Adanya bahan ajar dalam proses belajar mengajar membantu proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan lebih baik (Budiastra dkk., 2020). Salah satu bentuk bahan ajar yang dapat dikembangkan saat ini adalah E-LKPD. Pentingnya pengembangan E-LKPD didasarkan pada beberapa masalah yang diantaranya masih belum banyak variasi dalam E-LKPD yang tersedia dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran mengenai materi yang diangkat dalam penelitian kali ini yaitu “Budi Daya Tanaman” yang mengacu pada konsep ESD, khususnya di sekolah dasar. Pentingnya pengembangan E-LKPD adalah juga berdasarkan kemajuan teknologi dan kelengkapan infrastruktur yang dimiliki oleh sekolah atau siswa saat ini harus didukung dengan bahan ajar yang terbaru dan berinovasi yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* atau komputer. Oleh sebab itu, pendidik dapat mengembangkan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi seperti elektronik lembar kerja peserta didik (E-LKPD).

E-LKPD dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman konseptual mereka ketika guru mampu memandu siswa melalui kegiatan pembelajaran yang memaksimalkan *hands-on* dan *minds on* (Sopandi dkk., 2019). E-LKPD ini dapat direncanakan dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan dengan kreativitas masing-masing pengajar. Nantinya, siswa dapat mengakses E-LKPD ini secara *online* dengan harapan dapat lebih memahami konten yang diberikan oleh guru. Siswa diharapkan untuk belajar lebih mandiri guna memenuhi tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan E-LKPD *Virtual Field Trip* Berbasis ESD dalam Materi Budi Daya Tanaman di Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-LKPD berbasis ESD yang valid, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya materi budi daya tanaman di kelas IV SD.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas maka secara umum masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana bentuk E-LKPD *Virtual*

Field Trip Berbasis ESD Pada Materi Budi Daya Tanaman di Sekolah Dasar?”.

Secara khusus, pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana bentuk LKPD yang terdapat di Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana rancangan E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana uji coba E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana bentuk akhir E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk Mengembangkan E-LKPD *Virtual Field Trip* Berbasis ESD pada Materi Budi Daya Tanaman di Sekolah Dasar”. Adapun tujuan secara khusus dari penelitian ini yaitu untuk:

- 1) Mengetahui bentuk LKPD yang terdapat di Sekolah Dasar
- 2) Mendeskripsikan rancangan bentuk E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di Sekolah Dasar
- 3) Mengetahui hasil uji coba E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di Sekolah Dasar
- 4) Menganalisis bentuk akhir E-LKPD *Virtual Field Trip* berbasis ESD pada materi budi daya tanaman di Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut yang relevan dan digunakan sebagai referensi baru dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar berbasis ESD.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa, produk E-LKPD ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk membantu siswa memahami konsep pada materi budi daya tanaman.
- 2) Bagi guru, produk E-LKPD ini dapat membantu guru dalam mengajarkan materi budi daya tanaman di kelas IV sekolah dasar, dan dapat dijadikan sebagai referensi pembuatan E-LKPD untuk materi pembelajaran yang lain.

Ita Fatimah, 2022

PENGEMBANGAN E-LKPD VIRTUAL FIELD TRIP BERBASIS ESD PADA MATERI BUDI DAYA TANAMAN DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 3) Bagi sekolah, berkontribusi dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dengan tersedianya bahan ajar tambahan.
- 4) Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman tentang cara mendesain dan mengembangkan bahan ajar salah satunya yaitu E-LKPD.
- 5) Bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya berkenaan dengan pengembangan E-LKPD.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

- 1) Bab I Pendahuluan, pada bagian ini membahas latar belakang beserta alasan peneliti mengambil judul “Pengembangan E-LKPD *Virtual Field Trip* Berbasis ESD pada Materi Budi Daya Tanaman di Sekolah Dasar”. Rumusan masalah mencakup informasi tentang masalah yang ada pada penelitian yang dilakukan. Tujuan penelitian membahas bagaimana uraian jawaban dari rumusan masalah. Manfaat penelitian menggambarkan kebermanfaatan penelitian pengembangan yang dilakukan. Sedangkan struktur organisasi penelitian meliputi penyajian garis besar isi bahasan dari bab pertama sampai bab terakhir.
- 2) Bab II Kajian Pustaka, bagian ini mencakup kajian teoretis dan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Pada bagian landasan teori, peneliti membahas teori-teori yang disusun berdasarkan kebutuhan teoritis peneliti dalam penelitian yang dilakukan. Selain itu, peneliti membahas penelitian yang relevan yang dijadikan sebagai rujukan peneliti dalam mengembangkan penelitian.
- 3) Bab III Metode Penelitian, pada bagian ini mencakup desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.
- 4) Bab IV Temuan dan Pembahasan, pada bagian ini berisi temuan dan pembahasan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.
- 5) Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, pada bagian ini berisi mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi.
- 6) Daftar Pustaka, pada bagian ini dicantumkan sumber-sumber yang dijadikan rujukan dalam penelitian yang dilakukan.
- 7) Lampiran-Lampiran, pada bagian ini berisi dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian.

Ita Fatimah, 2022

PENGEMBANGAN E-LKPD VIRTUAL FIELD TRIP BERBASIS ESD PADA MATERI BUDI DAYA TANAMAN DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu