

BAB II

KAJIAN TEORITIK

2.1 Belajar Dan Pembelajaran

Teori belajar yang dikemukakan oleh Harefa dkk, (2024) dalam buku Teori Belajar dan Pembelajaran, dalam buku ini mencakup beberapa teori belajar, yaitu:

1. Teori Behavioristik, belajar didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara rangsangan (stimulus) dan respon. Dalam pandangan ini, belajar tidak sekadar berfokus pada akumulasi pengetahuan, tetapi menekankan bagaimana interaksi tersebut menghasilkan pola perilaku baru pada peserta didik. Perubahan ini menggambarkan kemampuan peserta didik untuk merespons situasi dengan pendekatan dan tindakan yang berbeda sebagai hasil dari interaksi dinamis antara rangsangan dan respon yang mereka alami.
2. Teori Kognitivistik, kerap disebut model kognitif, menekankan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh bagaimana ia memandang atau memahami situasi yang terkait dengan tujuan tertentu. Oleh karena itu, teori ini berpendapat bahwa belajar adalah proses mengubah cara pandang dan pemahaman seseorang.
3. Teori Konstruktivistik, memandang belajar adalah proses dimana peserta didik secara aktif membentuk pengetahuannya sendiri. Pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang dibangun secara pribadi oleh individu yang sedang belajar. Dengan kata lain, karena peserta didik yang menjadi pembentuk utama pengetahuannya, maka mereka harus terlibat secara aktif selama proses pembelajaran dengan berpikir kritis, menyusun konsep, serta memberikan

makna terhadap apa yang dipelajari. Yang menjadi kunci utama dalam proses ini adalah niat belajar dari peserta didik itu sendiri. Disisi lain, peran guru dalam pendekatan konstruktivistik adalah memfasilitasi agar proses pembentukan pengetahuan berjalan dengan baik.

4. Teori Humanistik, proses belajar harus berorientasi pada upaya memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, pendekatan ini lebih menekankan aspek-aspek yang mendalam dan abstrak, bersinggungan erat dengan kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, daripada sekadar psikologi belajar.

Mengacu pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran adalah dua konsep yang saling terkait. Belajar melibatkan perubahan perilaku, sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang oleh pendidik untuk mendukung terjadinya perubahan tersebut. Dengan memahami teori-teori belajar, pendidik dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih efektif.

2.2 Konsep Dasar LKPD

2.2.1 Pengertian LKPD

LKPD adalah salah satu bahan ajar pembelajaran yang sangat esensial dalam proses belajar mengajar. Menurut (Hadi Soekamto, 2020) LKPD adalah lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya. Sependapat dengan (Widiyani & Pramudiani, 2021) yang menyatakan LKPD adalah lembaran yang memuat tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, disertai petunjuk dan langkah-langkah penyelesaian tugas yang disajikan secara jelas. Penjelasan sebelumnya sejalan dengan pendapat (Oktapia & Siregar,

2023 dalam Anisa, 2024) Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan alat untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran dan pembelajaran praktik sehingga akan terbentuk upaya peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Penyusunan LKPD yang didasarkan pada kebutuhan peserta didik sangatlah penting untuk memudahkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Penggunaan LKPD cetak yang dirancang dengan baik terbukti meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, serta menciptakan suasana yang kondusif dalam proses pembelajaran agar lebih dinamis (Dewi, 2023). Menunjukkan bahwa LKPD memiliki potensi besar untuk memberikan pengaruh positif pada sikap peserta didik dalam proses pembelajaran. LKPD yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang kepada peserta didik untuk memperluas kreativitas dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Dengan demikian, mereka dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Di sisi lain, berdasarkan penelitian (Chalsum, 2023) yang menggarisbawahi bahwa LKPD dapat berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, LKPD memiliki peran krusial dalam mendukung proses belajar peserta didik dan memastikan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pada paparan teori teori diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa LKPD merupakan instrumen pembelajaran yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian, LKPD tidak hanya berfungsi sebagai panduan tugas, tetapi juga membantu menciptakan Interaksi yang efektif antara peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, LKPD berperan penting dalam meningkatkan

keterlibatan dan partisipasi peserta didik, yang pada akhirnya mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

2.2.3 Manfaat LKPD

Pendapat Muslimah, M. (2020), LKPD memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Memotivasi Peserta Didik untuk Aktif

LKPD yang dirancang dengan baik dapat memacu partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran. Karena LKPD umumnya memuat berbagai aktivitas seperti diskusi, latihan, dan kegiatan lain yang berkaitan dengan materi pembelajaran, peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi aktif. LKPD yang telah dikembangkan dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebab, LKPD umumnya mencakup kegiatan diskusi, latihan dan lain yang relevan dengan materi pembelajaran.

2. Memperkuat Pengembangan Pemahaman Konsep

Dengan menggunakan LKPD, peserta didik dapat terlatih dalam menerima instruksi untuk mengidentifikasi dan mengembangkan keterampilan proses, seperti pemecahan masalah, menganalisis, dan mengevaluasi.

3. Panduan Bagi Guru dalam Mengajar

LKPD berfungsi sebagai panduan bagi guru saat melaksanakan pembelajaran. Dengan adanya LKPD, guru dapat lebih praktis mengorganisir materi ajar maka pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih terstruktur.

4. Membantu Peserta Didik Memahami Inti Materi

LKPD membantu peserta didik lebih mudah memahami inti dari materi yang dipelajari, sehingga mereka dapat menangkap poin-poin penting dalam pembelajaran.

5. Menambah Informasi dan Pemahaman Konsep

Melalui LKPD, peserta didik dapat memperdalam pengetahuan tentang materi atau konsep yang sedang dipelajari melalui keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran yang terorganisir dan terstruktur.

2.2.4 Unsur LKPD

LKPD idealnya harus mencakup delapan elemen utama, yaitu judul, capaian pembelajaran, waktu penyelesaian, serta peralatan atau bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas. Selain itu, LKPD juga harus memuat informasi singkat, langkah-langkah kerja, tugas yang harus dikerjakan, dan laporan yang perlu disusun (Aris, 2022). LKPD yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka Belajar juga perlu mengintegrasikan profil pelajar Pancasila, guna membangun karakter peserta didik yang selaras dengan nilai-nilai dasar Negara Indonesia.

2.2.5 Syarat LKPD

Berdasarkan penelitian oleh Putri & Dwi (2024), syarat-syarat pembuatan LKPD itu terdiri dari:

1. Syarat Didaktik: LKPD harus memenuhi kriteria pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, LKPD yang baik adalah dapat diakses dan dimanfaatkan secara optimal oleh peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan, baik yang lambat maupun yang cepat dalam memahami materi.

2. Syarat Konstruksi: Persyaratan ini berkaitan dengan pemilihan kosa kata, bahasa, dan struktur kalimat dalam LKPD. Pada intinya, tingkat kesulitan dan kejelasan harus disesuaikan agar mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Syarat Teknis: Pada syarat ini berkaitan dengan bentuk tulisan, gambar dan penampilan LKPD. Penggunaan kata-kata, foto dan ilustrasi harus diatur secara baik agar peserta didik tidak bosan, sehingga peserta didik sangat mudah memahami isi LKPD.

Syarat-syarat pembuatan LKPD sangat penting karena memastikan inklusif dan keadilan dalam proses pembelajaran, sehingga semua peserta didik, terlepas dari kemampuan belajar mereka, bisa mendapatkan manfaat yang sama. Selain itu, penggunaan bahasa yang jelas dan struktur yang baik mencegah kebingungan, memungkinkan peserta didik memahami tugas dengan benar. Desain LKPD yang menarik juga berperan dalam meningkatkan perhatian dan minat peserta didik, membantu mereka tetap terlibat dalam pembelajaran. Lebih lanjut, melalui analisis terhadap karakteristik peserta didik, tugas, dan konsep, LKPD dapat dirancang agar relevan dan bermanfaat, mendorong pemikiran kritis serta penerapan nyata. Semua syarat ini berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang efektif, adil, dan menarik, serta meningkatkan pencapaian belajar peserta didik secara menyeluruh.

2.2.6 Penyusunan LKPD

Sebelum mengembangkan LKPD, penting untuk memahami beberapa cara penyusunannya. Menurut Mustakim, M. (2024) Berikut adalah cara penyusunan LKPD yang dapat diikuti.

1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang membutuhkan dukungan melalui bahan ajar berupa LKPD. Pendekatan ini dilaksanakan dengan mempertimbangkan pokok bahasan utama, pengalaman belajar yang diperoleh dari materi yang disampaikan, serta keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik.

2. Membuat Peta Kebutuhan LKPD

Menentukan jumlah LKPD yang perlu disusun oleh guru dalam proses pembelajaran. Di samping itu, peta ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi prioritas urutan LKPD yang akan disusun oleh guru sesuai kebutuhan.

3. Menetapkan Judul-Judul LKPD

Judul LKPD dirancang berdasarkan hasil analisis terhadap tujuan pembelajaran, serta materi-materi inti atau pengalaman pembelajaran yang tercakup dalam kurikulum. Meskipun demikian, sebuah judul LKPD dapat disusun dari satu capaian pembelajaran selama cakupan materi tersebut tidak terlalu luas.

4. Penulisan LKPD

Penulisan di dalam LKPD terdapat sejumlah tahapan penting yang perlu dilakukan yaitu sebagai berikut :

a. Merumuskan Capaian Pembelajaran yang Harus Dikuasai

Capaian pembelajaran dalam LKPD sebaiknya dirumuskan secara langsung berdasarkan Kurikulum Merdeka, untuk memastikan keselarasan dengan standar yang telah ditetapkan.

b. Menentukan Alat Penilaian

Penilaian LKPD mencakup analisis proses dan hasil kerja peserta didik, yang diukur melalui soal pilihan ganda atau esai. Jika penilaian difokuskan pada penguasaan kompetensi peserta didik, alat penilaian yang digunakan adalah Penilaian Acuan Patokan (*PAP*) atau *Criterion Referenced Assessment*.

c. Penyusunan Materi Pembelajaran

Menyusun materi dalam LKPD, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh guru, di antaranya:

1. Materi yang disampaikan dalam LKPD harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Sumber materi dapat berasal dari berbagai referensi, seperti buku, majalah, internet, hingga jurnal penelitian.
3. Tugas yang diberikan harus dijelaskan dengan jelas untuk mengurangi kebingungan peserta didik, dan judul diskusi juga perlu spesifik, termasuk dengan siapa diskusi dilakukan.
4. Struktur LKPD sebaiknya mencakup: Judul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, informasi singkat, langkah kerja kegiatan, waktu penyelesaian, peralatan atau bahan, tugas, laporan, dan refleksi.

2.3. LKPD Interaktif

LKPD Interaktif disini merupakan alat pembelajaran yang menggabungkan komponen cetak dengan unsur interaktif, menghadirkan peluang peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. LKPD Interaktif ini dibuat khusus untuk mendorong keterlibatan peserta didik, sehingga mereka tidak hanya membaca materi dari kertas, tetapi juga berinteraksi dengan LKPD Interaktif yang disediakan. Dengan adanya komponen interaktif dalam bentuk soal-

soal dan aktivitas yang menarik, LKPD Interaktif meningkatkan pemahaman serta ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran, sekaligus membantu guru dalam memberikan tugas dengan cara yang lebih efisien.

LKPD Interaktif menciptakan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis (Ichsan, 2022). Sejalan dengan itu, Sulasriani dkk, (2023) menunjukkan bahwa LKPD berbasis *experiential learning* mendorong keterlibatan peserta didik melalui pengamatan langsung, praktik lapangan, dan refleksi kelompok, yang memungkinkan mereka mengaitkan materi dengan konteks lingkungan sekitar melalui diskusi dan interaksi aktif. Selain itu, LKPD cetak interaktif dirancang untuk mendukung pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan mendorong interaksi aktif melalui kegiatan kolaboratif, pengamatan langsung, dan diskusi kelompok, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta pemahaman peserta didik (Berlian dkk, 2023).

Memperjelas beberapa teori diatas secara lebih rinci, LKPD interaktif dengan format cetak ini dapat menghadirkan peluang bagi peserta didik untuk ikut secara aktif pada proses pembelajaran, di mana peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga berpartisipasi dalam proses penemuan dan pemecahan masalah. Seirama dengan hasil temuan Ichsan (2022), yang menyoroti bahwa keterlibatan aktif dalam LKPD berkontribusi pada peningkatan kemampuan analitis peserta didik. Selain itu, LKPD berbasis *experiential learning* yang dijelaskan oleh Sulasriani dkk, (2023) menunjukkan bahwa pengamatan langsung, praktik lapangan, dan refleksi kelompok mampu mendukung peserta didik mengaitkan

materi pelajaran dengan lingkungan sekitar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konseptual mereka.

Berlian dkk, (2023) menegaskan bahwa LKPD interaktif ini berperan sebagai penunjang untuk mendukung proses belajar yang berfokus pada peserta didik. melalui penerapannya, LKPD ini didesain secara sistematis dengan materi yang hanya memfasilitasi pembelajaran mandiri tetapi juga mendorong kegiatan kolaboratif yang mengikutsertakan peserta didik dalam diskusi kelompok dan eksplorasi masalah secara nyata. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing proses diskusi, mengarahkan pengamatan, dan memberikan umpan balik yang relevan.

Secara keseluruhan, komponen yang digunakan dalam LKPD Interaktif menekankan pentingnya interaksi aktif secara langsung dan pengalaman belajar yang relevan. Dengan mendorong peserta didik untuk aktif berkolaborasi, berdiskusi, dan mengamati, LKPD ini berhasil menciptakan suasana belajar yang dinamis dan mendukung pengembangan kemampuan analitis peserta didik. Ini membuktikan bahwa konsep interaktif tidak harus selalu menggunakan teknologi digital, tetapi dapat direalisasikan melalui perancangan desain pembelajaran yang berbasis cetak dan berfokus pada interaksi aktif antar peserta didik, guru, dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa teori dan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa LKPD interaktif berbasis cetak mampu menjadi alat pembelajaran yang efektif tanpa harus bergantung pada teknologi digital. LKPD interaktif ini dirancang dengan tujuan untuk menggugah partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan

pembelajaran melalui berbagai pendekatan seperti kolaborasi, diskusi kelompok, pengamatan langsung, tugas, dan laporan.

2.3 Strategi LKPD Interaktif Cetak

2.3.1 Desain Visual Dengan *Canva*

Canva merupakan *platform* desain daring yang mendukung guru dalam menciptakan media pembelajaran seperti untuk presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, dan lainnya. *Canva* membuat proses desain media pembelajaran menjadi lebih mudah bagi guru dan untuk memungkinkan guru mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif (Wulandari, 2022). *Canva* menyajikan kemudahan bagi guru dalam merancang media pembelajaran. Dengan antarmuka yang intuitif, guru dapat dengan leluasa menyesuaikan *template* yang ada agar selaras dengan materi pembelajaran yang sedang disampaikan. Guru mampu menghasilkan berbagai media pembelajaran seperti presentasi, poster, infografis, buletin, komik, dan video yang sesuai dengan materi pelajaran (Citradevi, 2021). Tujuan utama penggunaan *canva* adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mendorong guru untuk terus berinovasi. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan *canva* dalam pembelajaran memberikan hasil yang positif dalam aktivitas pembelajaran (Afianti, 2024).

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa *canva* adalah platform desain daring yang mendukung guru dalam menciptakan media pembelajaran kreatif dan menarik seperti presentasi, poster, infografis, serta video. Platform ini mempermudah guru untuk mendesain baik secara mandiri maupun menggunakan template yang tersedia, sehingga meningkatkan keterampilan,

keaktivitas, dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, dengan pemanfaatan *Canva*, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan mendorong guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, sesuai dengan hasil penelitian yang merekomendasikan penggunaannya dalam aktivitas pembelajaran.

2.4 Metode *Experiential Learning*

2.4.1 Sejarah Metode *Experiential learning*

Metode *experiential learning* memiliki akar yang mendalam dalam sejarah pendidikan, terutama dalam filosofis konstruktivisme. Di awal abad ke-20, John Dewey, seorang filsuf dan pendidik terkemuka, mengemukakan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika individu terlibat langsung dalam pengalaman yang relevan. Dewey berpendapat bahwa pendidikan bukan hanya sekadar transfer pengetahuan, melainkan juga proses interaksi dengan dunia di sekitar. Ia menekankan pentingnya menghubungkan teori dengan praktik, agar peserta didik dapat mengerti dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata.

Menurut Sholekah (2019) yang membahas mengenai pemikiran Dewey, David A. Kolb memperkenalkan model yang dikenal luas sebagai Siklus Pembelajaran. Model ini terdiri dari empat tahap penting: pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Siklus ini memberikan kerangka kerja bagi pembelajaran yang dinamis, di mana peserta didik tidak hanya mendapatkan informasi dengan cara pasif, melainkan juga berkecimpung dalam pengalaman praktis yang memperkaya pemahaman mereka.

Mengadopsi pendekatan *experiential learning*, pendidikan mampu beradaptasi dengan tuntutan abad ke-21. Kemampuan untuk berinovasi, memecahkan masalah, dan berkolaborasi semakin krusial. Melalui pengalaman langsung yang dihadapi peserta didik, metode ini tidak hanya memperdalam pengetahuan akademik. Sejalan dengan Rasyidin (2024) yang menyatakan bahwa metode *experiential learning* ini juga membangun keterampilan sosial-emosional yang penting bagi perkembangan holistik individu.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode *experiential learning* berakar pada pandangan *filosofi konstruktivisme* yang dicanangkan oleh John Dewey. Pendekatan ini menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar peserta didik. Dengan menerapkan siklus pembelajaran yang diperkenalkan oleh David A. Kolb, metode ini tidak hanya memperkaya wawasan akademik tetapi juga mengasah keterampilan sosial-emosional yang krusial, menjadikannya relevan dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

2.4.1 Pengertian Metode *Experiential Learning*

Metode *experiential learning* adalah pendekatan pedagogis yang mengutamakan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui pengalaman langsung. Menurut Sapriati dkk dalam buku *Experiential learning in Action: Inovasi Pembelajaran Guru Maha peserta didik FKIP Universitas Terbuka*, *Experiential learning* secara khusus sesuai untuk memenuhi tuntutan pendidikan modern saat ini karena mengutamakan partisipasi aktif, mendorong peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi nyata, dan fokus pada pengembangan keterampilan dalam memecahkan masalah. *Experiential learning*

telah terbukti memberikan berbagai macam keuntungan bagi peserta didik dan juga para pendidik. Pendekatan pedagogis ini secara langsung dapat menggerakkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, serta meningkatkan partisipasi dan motivasi yang lebih tinggi. (Putri dkk, 2022).

Berdasarkan paparan teori diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *experiential learning* adalah metode pembelajaran yang mengutamakan pengalaman langsung dan keterlibatan aktif peserta didik. Metode ini sangat sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern karena mengajak peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dalam kondisi nyata serta mengasah keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, metode ini juga berkontribusi terhadap pengembangan inovasi dan kreativitas, sehingga mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan di masa depan.

2.4.2 Tujuan Utama Metode *Experiential learning*

Tujuan utama dari metode *experiential learning* yaitu untuk menghasilkan pengalaman belajar yang mendalam dan berarti bagi peserta didik. Metode ini bertujuan untuk:

- 1) Mendorong Keterlibatan Aktif: Peserta didik didorong untuk berpartisipasi membesarkan langsung dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih retentif dan relevan.
- 2) Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah: Menghadapi tantangan dunia nyata memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan kompetensi berpikir kritis dan menuntaskan masalah yang sangat signifikan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Penerapan Pengetahuan dalam Konteks Nyata: Membesarkan ketahanan pengetahuan dengan cara membantu peserta didik untuk membangun keterkaitan di antara pemahaman yang mereka dapatkan dengan praktis dalam kehidupan nyata.
- 4) *Fostering Lifelong Learning*: Mendorong semangat ingin tahu dan kemampuan untuk terus belajar sepanjang hayat.
- 5) Pengembangan Sosial dan Emosional: Memberikan pengalaman kolaboratif yang meningkatkan kapasitas emosional dan sosial peserta didik.

Berdasarkan beberapa tujuan utama diatas dapat ditarik kesimpulan diatas bahwa metode *experiential learning* bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dengan mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan menghubungkan pengetahuan dengan praktik nyata, sekaligus memfasilitasi pembelajaran seumur hidup dan pengembangan sosial-emotional

2.4.3 Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Experiential learning*

Menurut Sapriati dkk dalam buku *Experiential learning in Action: Inovasi Pembelajaran Guru Mahapeserta didik FKIP Universitas Terbuka*, berikut adalah penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan metode *experiential learning*:

1. Kelebihan

Menerapkan *experiential learning* dalam pembelajaran dapat memperoleh beberapa keuntungan, antara lain:

- 1) Meningkatkan motivasi dan semangat untuk peserta didik.
- 2) Membangun lingkungan yang mendukung dalam proses belajar.

- 3) Menghasilkan suasana menyenangkan sepanjang kegiatan belajar.
- 4) Memfasilitasi perkembangan pemikiran kreatif.
- 5) Membantu peserta didik melihat dari perspektif yang berbeda.
- 6) Mengembangkan kesadaran diri untuk bertransformasi.
- 7) Memperkuat kesadaran individu terhadap dirinya sendiri.

2. Kekurangan

- 1) Memerlukan waktu yang berlangsung cukup lama.
- 2) Tindakan yang perlu diambil oleh guru dalam *experiential learning* yaitu memperoleh ide dan merancang aktivitas belajar agar peserta didik mendapatkan hasil belajar secara individu maupun kelompok.
- 3) Proses belajar dan mengajar harus berfokus pada peserta didik (*student-centered learning*).

2.4.4 Karakteristik Metode Experiential Learning

Metode *experiential learning* memiliki empat karakteristik utama yang dijelaskan oleh (Riskawati dkk, 2020) yaitu:

1. *Concrete Experience* (Pengalaman Nyata): Tahap ini menekankan pada pengalaman langsung peserta didik. Dalam fase ini, peserta didik terlibat langsung dengan suatu aktivitas atau pengalaman nyata yang relevan dengan topik pembelajaran. Bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas yang konkret.
2. *Reflective Observation* (Observasi Reflektif): Tahap ini, peserta didik diharapkan untuk mengamati dan merenungkan pengalaman yang telah mereka

alami. Peserta didik diberi kesempatan untuk melihat kembali aktivitas yang sudah mereka lakukan, mengembangkan pertanyaan, dan berpikir secara kritis mengenai apa yang mereka alami dan pelajari.

3. *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak): Setelah melaksanakan refleksi, peserta didik kemudian membuat abstraksi dari pengalaman tersebut. Mereka mulai membentuk konsep-konsep abstrak, teori, atau model berdasarkan hasil refleksi mereka. Tahap ini bertujuan untuk menyusun pemahaman teoritis yang didasarkan pada pengalaman dan observasi sebelumnya.
4. *Active Experimentation* (Eksperimen Aktif): Fase terakhir adalah penerapan konsep atau teori yang telah dibentuk ke dalam situasi baru. Peserta didik merencanakan dan mengimplementasikan solusi atau pendekatan baru yang didasarkan pada konsep yang telah mereka kembangkan, untuk melihat apakah konsep tersebut relevan dan dapat diterapkan dalam konteks yang berbeda.

Keempat fase ini membentuk siklus pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang utuh dan berarti bagi peserta didik.

2.5. Pembelajaran IPAS

2.5.1. Hakikat Muatan Pembelajaran IPAS

Purnawanto dalam Silfia dkk, (2024) menyatakan bahwa digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS ini dapat mendorong peserta didik untuk memelihara lingkungan alam dan sosial. Menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS tidak hanya memusatkan perhatian pada pengetahuan akademis, tetapi juga pada pengembangan kesadaran lingkungan dan sosial peserta didik. Maka selaras dengan Rahmayati & Prastowo (2023) mencatat, dengan penerapan pembelajaran IPAS

melalui cara yang tidak langsung dapat mendukung peserta didik untuk berkembang dalam rasa ingin tahunya mengenai fenomena yang sedang atau telah terjadi disekitarnya. Menegaskan bahwa pembelajaran IPAS mendorong keingintahuan peserta didik tentang dunia di sekitar mereka. Suhelayanti dkk, (2023) menegaskan bahwa Pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu bidang studi IPAS dapat meningkatkan relevansi proses pembelajaran peserta didik di bangku sekolah dan dunia nyata, yang menunjukkan bagaimana pembelajaran ini mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan nyata.

Melalui teori-teori tersebut, digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS dalam pembelajaran IPAS meningkatkan kesadaran lingkungan dan sosial peserta didik, mendorong rasa ingin tahu terhadap fenomena sekitar, serta relevansi pembelajaran dengan tantangan kehidupan nyata. Sehingga bisa mempersiapkan peserta didik untuk menjadi individu yang lebih peka dan siap menghadapi isu-isu di lingkungan mereka.

2.5.2. Tujuan Muatan Pembelajaran IPAS

Mempelajari pembelajaran IPAS, berdasarkan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022) peserta didik mengembangkan dirinya agar sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Meningkatkan minat dan rasa keingintahuan yang mendorong peserta didik untuk menganalisis peristiwa di sekitar mereka, memperoleh pemahaman alam semesta, dan hubungannya dengan kehidupan manusia.

2. Berpartisipasi aktif dalam melindungi lingkungan, serta mengorganisasi sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana.
3. Mengasah kemampuan inkuiri untuk mengidentifikasi, mengatur, dan menuntaskan masalah melalui tindakan nyata.
4. Mengetahui siapa diri mereka, menyadari lingkungan sosial tempat mereka berada, dan memberikan makna tentang bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berkembang seiring waktu.
5. Mengetahui kriteria yang harus dipenuhi untuk menjadi bagian dari kelompok masyarakat dan bangsa, serta menyadari arti menjadi bagian dari masyarakat, baik di tingkat lokal maupun global, agar mereka mampu memberikan kontribusi dalam mengatasi masalah yang berhubungan dengan diri mereka dan lingkungan di sekitarnya. Membangun pengetahuan serta pemahaman konsep dalam IPAS dan menjalankan dalam kehidupan sehari-hari.

2.5.3. Pembelajaran IPAS Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya

Hidayat dkk, (2023) menyatakan masih banyak peserta didik menghadapi kesulitan dalam mengerti isi materi wujud zat dan perubahannya karena Pembelajaran yang cenderung monoton, hanya mendengarkan penjelasan guru, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Juliani dkk, (2024) Pemahaman mengenai konsep perubahan wujud zat adalah salah satu elemen krusial dalam proses pembelajaran sains di sekolah dasar. Konsep ini tidak hanya mendasari pengetahuan peserta didik mengenai fenomena alam sehari-hari, tetapi juga berperan dalam membangun dasar pemikiran ilmiah yang kritis dan analitis. Indayani dkk, (2021) menyatakan bahwa zat padat memiliki bentuk dan volume tetap karena partikel yang rapat, zat cair

berbentuk sesuai wadah, dan zat gas tidak memiliki bentuk maupun volume tetap. Perubahan wujud seperti mencair, menguap, dan membeku mengubah sifat fisik, bukan kimia. Mengingat pentingnya topik ini, diperlukan metode pengajaran yang efektif untuk memastikan peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi konsep perubahan wujud zat dengan baik.

Sejalan dengan Ismijati (2022) yang menyatakan bahwa:

“Pentingnya mempelajari materi perubahan wujud zat di sekolah dasar adalah untuk memperdalam pemahaman peserta didik melalui pengalaman nyata, metode eksperimen digunakan agar mereka dapat berperan aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya memperbaiki hasil pembelajaran, tetapi juga memungkinkan peserta didik menguasai konsep secara lebih menyeluruh dan memudahkan mereka mengaitkan teori dengan fenomena sehari-hari”.

Berdasarkan beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman mengenai wujud zat dan perubahannya merupakan dasar penting dalam pembelajaran sains, terutama di tingkat sekolah dasar. Hambatan peserta didik dalam memahami materi ini seringkali diakibatkan oleh metode pengajaran yang monoton. Menggunakan pendekatan seperti media pembelajaran menarik dan eksperimen dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman kritis peserta didik. Dengan metode yang interaktif, peserta didik mampu mengaitkan konsep teoritis dengan fenomena nyata, membangun fondasi pemikiran ilmiah yang lebih kuat.

2.6. Fase B Pembelajaran IPAS

Pada Fase B peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar,

melakukan investigasi/penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup. Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air. Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat. Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Keterampilan proses	1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format.

2.7 Karakteristik Peserta Didik

Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan bahwasanya pengembangan aktivitas pembelajaran dilaksanakan dengan mengamati beberapa poin diantaranya: tuntutan, minat, kebutuhan, bakat serta kepentingan peserta didik. Karakteristik peserta didik yakni semua hal yang berhubungan dengan kepribadian, sifat, sampai potensi yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pengaruh lingkungan sekitar sehingga berimbas dalam sikap yang tercermin pada kegiatannya saat mencapai tujuannya ataupun saat berusaha mencapai impiannya.

Secara teoritis, tiap peserta didik mempunyai karakter yang pastinya berbeda di setiap hal yang bisa ditetapkan melalui latar belakang lingkungannya misal dari keluarga, masyarakat, budaya, serta ekonomi. Selaku guru wajib bisa mengerti tiap karakter peserta didiknya, wajib bisa membaca proses pelaksanaan belajar seperti apakah yang diperlukan sehingga bisa selaras dengan karakteristik yang dipunyai peserta didik itu. Merujuk pada teori yang disampaikan oleh Piaget, ada empat langkah perkembangan peserta didik yakni:

1. Langkah sensorimotor (usia 0-2 tahun), dalam langkah ini anak belum masuk usia sekolah serta masih menjadi *centered* dalam dirinya sendiri.
2. Langkah pra-operasional (usia 2-7 tahun), dalam tahap ini, masih terbatasnya kecakapan pengetahuan dalam anak yaitu anak masih meniru kelakuan orang lain seperti orang tua serta guru yang pernah di lihat. kemudian, dalam tahap pra-operasional anak masih bernalar dengan terbatas, tidak konsisten, serta tidak logis.
3. Langkah operasional konkret (usia 7-11 tahun), dalam tahapan ini anak telah bisa mengerti serta mengelompokkan benda di sekitar mereka, selain itu anak telah bisa bernalar sistematis tentang benda-benda serta kejadian yang konkret; serta
4. Langkah operasional formal (usia 11-15 tahun), langkah ini masuk dalam fase remaja awal yang artinya bahwasanya perkembangan pengetahuan anak sudah tumbuh pesat, bisa berpikir logis, idealis, serta abstrak (Handika dkk, 2022).

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang pada dasarnya berusia antara 7-12 tahun yakni mulai mempunyai rasa keingintahuan yang begitu tinggi dengan biasanya mencoba, menyelidiki serta kecakapan bereksperimen pada suatu hal baru

serta menarik. Kemudian, peserta didik telah bisa bernalar dengan sistematis tentang benda-benda serta kejadian konkret yang terdapat disekitar mereka.

Merujuk dari penjabaran diatas bisa disintesisakan bahwasanya pemahaman guru terhadap karakteristik peserta didik diartikan guna mengenali ciri-ciri mengenai setiap peserta didik yang selanjutnya hendak memperoleh berbagai informasi mengenai siapa peserta didik tersebut. Selanjutnya, kecakapan tentang karakteristik peserta didik bisa dipakai sebagai pesan penting yang akan digunakan sebagai panutan pada saat menetapkan metode pembelajaran yang paling efektif untuk menggapai pencapaian aktivitas pelaksanaan belajar di kelas.

2.8 Penelitian Relevan

Peneliti telah mengumpulkan sejumlah penelitian yang relevan sebagai bahan perbandingan, untuk menemukan persamaan, dan perbedaan terhadap penelitian lainnya, sehingga dapat menghindari potensi plagiasi dalam penelitian yang akan dilakukan. Berikut adalah penelitian relevan yang dimaksud:

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

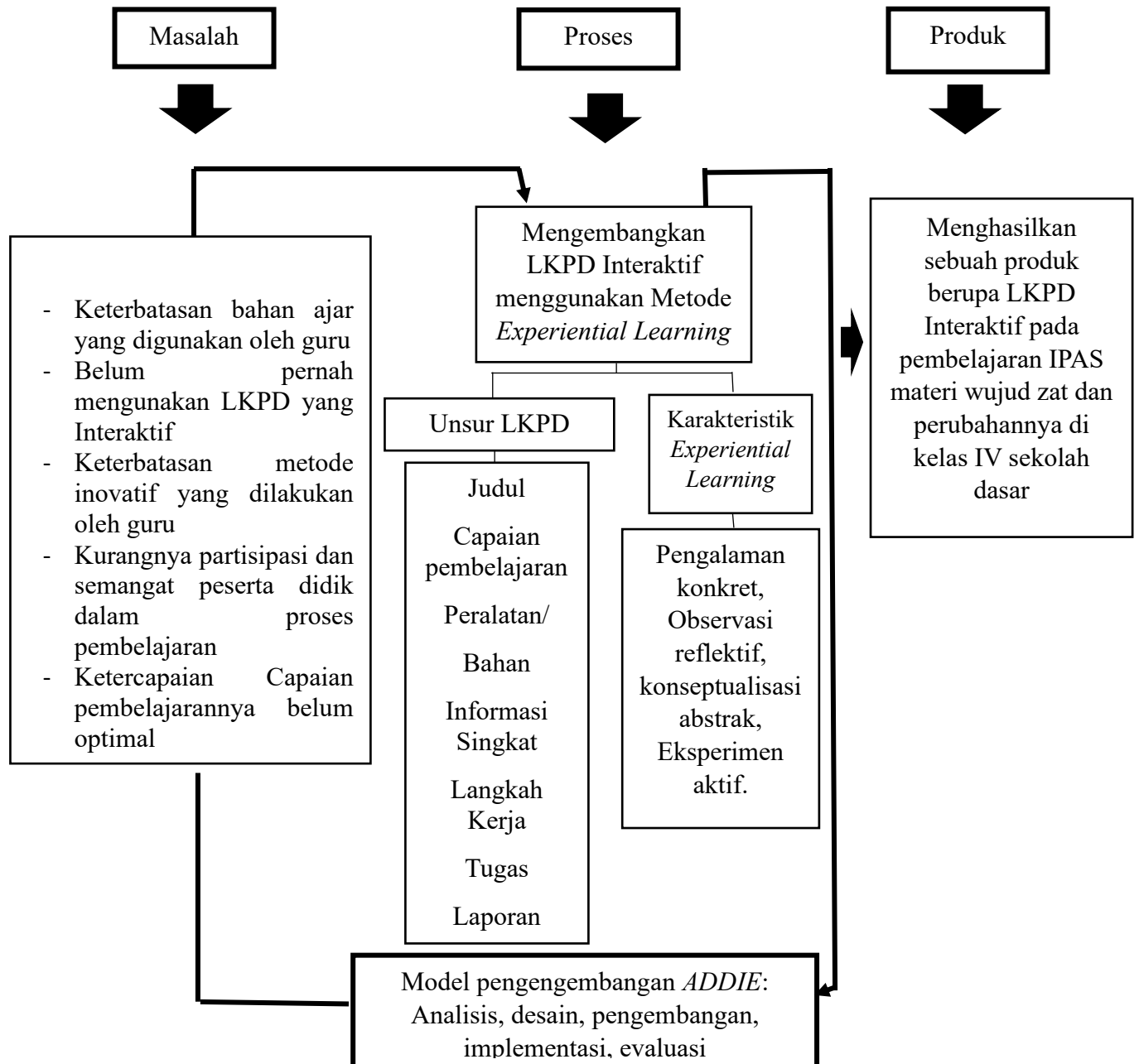
No	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Penggunaan Lkpd IPAS Berbasis <i>Experiential learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Peserta Didik Kelas IV SD	Sulasriani dkk, (2023) Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan LKPD IPAS berbasis <i>experiential learning</i> dalam pembelajaran peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan LKPD secara langsung. Jenis penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengikuti model Kemmis dan McTaggart. Data yang dikumpulkan terdiri dari hasil pretest dan posttest yang diulas menerapkan metode kualitatif. siklus pertama, peserta didik yang mencapai KKM dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 52%. Pada siklus kedua, jumlah peserta didik yang memperoleh KKM meningkat menjadi 25 orang, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 86% yang dinilai baik. Kesimpulannya, penggunaan LKPD IPAS berbasis <i>experiential learning</i> terbukti mampu memaksimalkan	Penelitian ini mengadopsi model <i>ADDIE</i> sebagai kerangka sistematis dalam pengembangan LKPD, yang mencakup langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sementara itu, penelitian sebelumnya tidak merinci model pengembangan yang diterapkan, yang bisa mengindikasikan kurangnya struktur dalam proses tersebut. Selain itu, penggunaan alat digital seperti <i>Canva</i> dalam penelitian ini memberikan inovasi yang lebih modern dibandingkan dengan pendekatan yang lebih konvensional dalam artikel sebelumnya. Dengan demikian, meskipun keduanya bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, skripsi ini menawarkan pendekatan yang lebih terencana dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran saat ini.	Menunjukkan persamaan yang signifikan dengan penelitian Sulasriani dkk, (2023) Mengenai penggunaan metode <i>experiential learning</i> dalam pembelajaran IPAS. Keduanya memiliki fokus yang sama, yaitu menambah bahan ajar dan mendorong partisipasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, kedua penelitian menekankan pentingnya pengalaman langsung sebagai alat untuk memperdalam pemahaman konsep, mewujudkan lingkungan belajar yang lebih hidup dan menarik bagi peserta didik.

		pencapaian belajar peserta didik.		
2.	Pengembangan Lkpd <i>Project Based Learning</i> Pembelajaran IPAS Kelas Iv Sd Negeri 40 Pontianak Utara	Lauren dkk, (2023), penelitian ini untuk merancang dan menciptakan bahan ajar berupa (LKPD) yang valid, menarik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran di kelas IV SD Negeri 40 Pontianak Utara. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran Borg and Gall dalam <i>Research and Development</i> (RnD). Produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis pembelajaran berbasis proyek (<i>project-based learning</i>) untuk materi IPAS dengan tema "Kini Aku Menjadi Lebih Tertib". Hasil uji validitas menunjukkan bahwa materi mendapatkan persentase 92%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak", sementara validitas desain memperoleh persentase 91%, Respon peserta didik terhadap LKPD ini tercatat sebesar 88%, dengan penjabaran "Sangat Layak", sedangkan tanggapan dari guru memperlihatkan persentase sebesar 94%, juga dengan penjabaran yang sama. Dari akumulasi penelitian ini, memiliki kelayakan yang sangat baik digunakan untuk pembelajaran IPAS.	Terdapat perbedaan signifikan dalam pendekatan ini digunakan. Artikel tersebut menerapkan model pengembangan Borg and Gall, yang lebih terstruktur namun mungkin kurang fleksibel, sedangkan penelitian lain mungkin menggunakan model yang lebih adaptif seperti <i>ADDIE</i>. Selain itu, sementara artikel tersebut menekankan validitas dan efektivitas LKPD berbasis proyek, beberapa penelitian lain tidak memanfaatkan teknologi modern secara optimal dalam pengembangan bahan ajar, sehingga mengurangi potensi interaktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Perbedaan ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pengembangan dan penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran.	Artikel tentang pengembangan LKPD berbasis <i>Project Based Learning</i> dan penelitian ini di bidang pendidikan memiliki kesamaan dalam tujuan utama, yaitu memperbaiki mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Keduanya berfokus pada pengembangan LKPD untuk mengatasi masalah rendahnya semangat dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar. Di samping itu, kedua penelitian menyadari pentingnya media pembelajaran yang interaktif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berarti bagi peserta didik.
3.	Pengembangan Lkpd Berbasis <i>Problem Based</i>	Hidayat dkk, (2023). penelitian dengan tujuan utama untuk	penelitian saya lebih mendalam tantangan semangat dan	Persamaannya terletak pada tujuan utama kedua

	<i>Learning Pembelajaran</i> <i>Ipas Kelas Iv</i> Di SDN 03 Pontianak Selatan	mengembangkan dan menciptakan produk dalam bentuk LKPD yang berlandaskan pada pembelajaran berbasis masalah (<i>problem-based learning</i>) pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi energi dalam kehidupan sehari-hari untuk peserta didik kelas IV di SDN 03 Pontianak Selatan. Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development (RnD)</i> dengan pendekatan Borg and Gall. Uji validitas materi menunjukkan persentase sebesar 81,54%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Layak", sementara validitas desain memperoleh persentase sebesar 83%, juga dengan interpretasi "Sangat Layak", respon peserta didik mencapai persentase 85% dengan kategori "Sangat Baik", sedangkan kelompok besar memperoleh persentase 86,10% dengan kategori yang sama. Hasil keseluruhan penelitian ini dapat dikategorikan "Layak"	keterlibatan peserta didik yang kurang dalam pembelajaran, yang diakibatkan oleh kurangnya media dan bahan pembelajaran yang interaktif serta keterbatasan metode inovatif. Sementara itu, penelitian Hidayat dkk, fokus pada pengembangan LKPD yang sesuai dengan kurikulum dan validitas materi serta desain. Dengan demikian, meskipun ada kesamaan dalam fokus pengembangan LKPD, pendekatan, lokasi penelitian, dan masalah yang diangkat menunjukkan perbedaan yang mencolok antara kedua penelitian ini.	penelitian, yaitu mengembangkan LKPD yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik dalam konteks pembelajaran sains. Keduanya juga menyoroti pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi masalah rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Namun, perbedaan signifikan terletak pada pendekatan yang digunakan; penelitian Hidayat dkk, menggunakan metode <i>problem based learning</i>, sementara penelitian saya berfokus pada metode <i>experiential learning</i> dan pengembangan LKPD interaktif berbasis cetak yang memanfaatkan alat seperti <i>Canva</i> untuk menciptakan materi yang lebih menarik.
--	--	---	--	--

2.9 kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, terlihat adanya masalah, proses, produk, dan model pengembangan yang saling terkait. Pada bagian masalah, teridentifikasi bahwa keterbatasan bahan ajar yang digunakan oleh guru, belum pernah menggunakan LKPD yang interaktif, keterbatasan metode inovatif yang dilakukan oleh guru, kurangnya partisipasi dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, ketercapaian capaian pembelajaran belum optimal. Untuk mengatasi masalah ini, proses pengembangan dilakukan dengan cara menyusun LKPD interaktif yang sesuai dengan unsur-unsur dalam Kurikulum Merdeka, seperti judul, capaian pembelajaran, peralatan dan bahan, informasi singkat, langkah kerja, tugas, dan laporan.

Strategis *experiential learning* diterapkan di dalam LKPD Interaktif, yang terdiri dari empat tahapan: pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Model pengembangan yang diterapkan yaitu model *ADDIE*, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam pengembangan LKPD ini, menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* digunakan sebagai alat desain visual untuk LKPD interaktif ini. Dengan demikian, hasil produk yang diharapkan adalah menghasilkan LKPD interaktif untuk pembelajaran IPAS, khususnya pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV sekolah dasar. LKPD Interaktif menjadi alternatif yang diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran, agar sasaran pembelajaran dapat dicapai dengan optimal dan peserta didik dapat menguasai materi yang diajarkan.