

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya individu dalam melakukan aktivitas, seperti memberikan bimbingan, mengajar, memberi latihan (di lingkungan sekolah maupun luar sekolah) yang bertujuan untuk mencetak generasi muda yang dapat berperan secara optimal di berbagai bidang<sup>2</sup>. Pendidikan menjadi hal penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Tidak hanya itu, pendidikan juga berperan dalam mengembangkan potensi diri peserta didik, sehingga mampu meningkatkan kemampuan pada peserta didik.

Pendidikan di Indonesia saat ini berlandaskan Kurikulum Merdeka dengan tetap memperhatikan era digital, yang umumnya banyak disebut sebagai pembelajaran Abad 21. Pembelajaran di abad ke-21 ini membutuhkan pengembangan keterampilan berfikir tinggi, salah satunya adalah keterampilan dalam menyelesaikan masalah dengan memanfaatkan teknologi selama proses pembelajaran. Kemampuan ini penting agar peserta didik dapat beradaptasi dan berperan aktif dalam menghadapi tantangan dunia nyata yang semakin kompleks dan berbasis teknologi. Dengan demikian diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik berfikir kritis, kreatif, serta aktif dalam menyelesaikan masalah.

Fisika menjadi ilmu fundamental yang mendasari seluruh ilmu rekayasa dan teknologi dunia, sehingga penguasaannya sangat penting dalam mendukung

---

<sup>2</sup> T Triwiyanto, Pengantar Pendidikan (Bumi Aksara, 2021), h. 22.

kompetensi abad 21. Namun, dalam praktiknya banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari fisika karena dianggap abstrak, kompleks, dan identik dengan rumus yang membingungkan. Salah satu materi fisika yang dianggap sulit adalah Hukum Newton, hal ini karena berkaitan erat dengan konsep fundamental lain, seperti kecepatan dan percepatan yang harus dipahami terlebih dahulu. Kesalahpahaman ini sering disebabkan oleh peserta didik yang memiliki konsep dasar salah, sehingga menghambat keterampilan pada siswa.

Hukum Newton mempunyai tiga hukum dasar yang masing-masing mempunyai karakter tersendiri sehingga dianggap abstrak oleh peserta didik. Pada Hukum I Newton benda mempertahankan kelembamannya, pada Hukum II Newton percepatan bergantung gaya dan massa, dan pada Hukum III Newton gaya selalu berpasangan dan berlawanan arah<sup>3</sup>. Karakteristik tersebut tidak dapat dilihat oleh mata, hanya dampaknya yang dapat diamati, dengan bantuan arah dan besar gaya yang dihasilkan. Hal tersebut menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi Hukum Newton masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Arman, Sutopo, dan Parno yang mengatakan bahwa materi Hukum Newton bersifat abstrak sehingga menimbulkan hambatan dalam pemahaman peserta didik<sup>4</sup>.

Pembelajaran memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Kemampuan pemecahan

---

<sup>3</sup> Wanda Ekawati, Hairunnisa Ishak, and Muhammad Arsyad, *Fisika Dasar* (GUEPEDIA, 2021), h. 33.

<sup>4</sup> Arman, Sutopo, and Parno, "Kesulitan Siswa Dalam Memahami hukum Newton Dan Solusinya Pada Pembelajaran Sains Di Smp," *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Universitas Negeri Malang*, 2017, 1–10, h. 3.

masalah menuntut peserta didik untuk menemukan solusi dalam mencapai tujuan, yang membutuhkan kesiapan, kreativitas, pengetahuan, kemampuan dan aplikasinya dalam kehidupan nyata<sup>5</sup>. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Pembelajaran yang berfokus pada bahan ajar cetak menyebabkan peserta didik kurang aktif karena informasi hanya disampaikan satu arah tanpa memberikan ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri. Materi yang bersifat abstrak sulit dipahami apabila disajikan dalam bentuk teks dan rumus, sehingga menyebabkan rendahnya keterampilan abad 21, khususnya kemampuan pemecahan masalah.

Merujuk pada hasil wawancara guru fisika SMAN 1 Campurdarat Tulungagung, diperoleh informasi bahwasanya pembelajaran di kelas masih menggunakan metode konvensional dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami materi secara kontekstual. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang mampu menjelaskan materi secara kontekstual. Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang telah disebarkan pada peserta didik kelas XI di SMAN 1 Campurdarat, diperoleh data bahwa sebanyak 72% peserta didik menyatakan bahwa mereka membutuhkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam bentuk digital. Hal itu sesuai dengan lama penggunaan Handphone/Laptop di setiap harinya. Selain itu peserta didik juga

---

<sup>5</sup> D H Rustiani Duha, *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2024), h. 4.

menginginkan LKPD yang tidak hanya berisi latihan soal, melainkan juga dilengkapi dengan video animasi, simulasi praktikum dan juga latihan soal yang berbasis digital. Oleh karenanya, diperlukan bahan ajar yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, salah satunya yaitu bahan ajar berbasis digital.

Pemilihan bahan ajar yang tepat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Bahan ajar ini terdapat berbagai macam jenisnya, misalnya saja LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang merupakan bahan ajar cetak. LKPD merupakan panduan untuk peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran<sup>6</sup>. LKPD ini dirancang dan dikembangkan sesuai kondisi dan kebutuhan peserta didik. LKPD menjadi wadah aplikatif yang mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. LKPD inilah yang nantinya dapat mewujudkan peserta didik yang aktif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif dengan bantuan pendekatan STEAM.

Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan Abad 21<sup>7</sup>. Pendekatan STEAM mengaitkan bidang ilmu pengetahuan (sains), teknologi, teknik, seni, dan juga matematika selama pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini juga merupakan pendekatan terpadu

---

<sup>6</sup>M.P.P.A. Trie Koerniawati, Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization(TeAssInd) Berbantu LKPD Untuk Pemecahan Masalah Jarak Pada Ruang Dimensi Tiga (Penerbit Adab, n.d.), h. 22.

<sup>7</sup> M P Amsal Alhayat, M S Dr. Riche Cynthia Johan, and Y A Pratama, Modern Teacher : Strategi Merencanakan Pembelajaran Berbasis STEAM (Indonesia Emas Group, 2025), h. 60.

yang dapat mendorong peserta didik mampu berfikir secara luas dalam pemecahan masalah di dunia nyata<sup>8</sup>. Dalam pendekatan ini, peserta didik dapat mengembangkan *softskill*, melakukan pembelajaran bermakna, dan bereksplorasi dalam sebuah proyek pembelajaran.

Pada era digital, pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) perlu diadopsi secara kreatif dan inovatif. Hal itu ditujukan karena pembelajaran STEAM tidak hanya berfokus pada memahami materi saja, namun juga berfokus pada kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Isyti Nihayati dan Mey Prihandani Wulandari yang menjelaskan bahwa selain memperkuat kemampuan analisis dan kreativitas siswa, penerapan pendekatan STEAM juga melatih keterampilan kolaborasi sehingga siswa lebih siap untuk menyikapi berbagai permasalahan kompleks secara sinergis<sup>9</sup>.

Berdasarkan hasil observasi pada Program Asistensi Mengajar di SMAN 1 Campurdarat, didapati hasil bahwa sebanyak 80% peserta didik tidak semangat selama proses pembelajaran. Pembelajaran hanya ditunjang dengan buku paket dan bahan ajar secara cetak saja, yang menyebabkan kurangnya keterampilan pada peserta didik. Bahan ajar cetak memberikan keterbatasan dalam menjelaskan materi, khususnya pada materi Hukum Newton. Misalnya saja, bahan ajar cetak hanya menyajikan gambar dan tulisan saja, tidak memberikan

---

<sup>8</sup> S.P.M.P. Dr. Kadek Adi Wibawa, *Buku Ajar Pembelajaran Berbasis STEAM* (Nilacakra, 2024), h. 82.

<sup>9</sup> Isyti Nihayati and Mey Prihandani Wulandari, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek STEAM Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Di Kabupaten Kudus," *Langkawu* 8, no. 2 (2024): 402–11, h. 408.

simulasi dimana peserta didik dapat mengkaji perubahan variabel dan dampak yang ditimbulkannya. LKPD digital dapat disisipkan video animasi, dan simulasi praktikum yang dapat diamati oleh peserta didik. Dalam LKPD digital juga dapat diberikan berbagai tipe soal (pilihan ganda, isian singkat, *drag and drop*) yang memberikan umpan balik pada peserta didik. Adanya umpan balik ini memungkinkan peserta didik mampu mengetahui kesalahan mereka, dan memperbaikinya dengan segera di kemudian hari.

Siswa SMAN 1 Campurdarat memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan dan penggunaan LKPD digital dalam proses pembelajaran. Salah satu alasannya karena sekolah menyediakan jaringan wifi yang dapat diakses oleh peserta didik maupun pendidik sepanjang aktivitas pembelajaran. Hal tersebut sangat membantu jika pembelajaran dilakukan secara digital, karena peserta didik mampu mengakses LKPD, video, atau sumber belajar lainnya. Sebagian besar siswa di SMAN 1 Campurdarat juga sudah memiliki handphone yang mendukung proses pembelajaran. Peserta didik sudah terbiasa menggunakan perangkat mereka, sehingga tidak menjadi kendala jika pendidik menggunakan LKPD dalam bentuk digital pada peserta didik. Justru dengan penggunaan handphone pembelajaran menjadi lebih menarik dan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan, potensi, serta analisis kebutuhan peserta didik yang telah dijabarkan diatas, maka perlu dikembangkan LKPD Digital melalui pendekatan STEAM yang secara efektif meningkatkan pemahaman peserta didik tentang Hukum Newton. Dengan pendekatan STEAM yang didukung dengan

penggunaan teknologi yang tepat, dapat membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkrit<sup>10</sup>. Materi Hukum Newton mengandung semua prinsip dasar untuk menyelesaikan semua persoalan di bidang mekanika (*science* dan *mathematics*), juga memungkinkan merancang dan membuat alat sederhana (*engineering* dan *technology*), serta mampu disisipkan dengan nilai seni (*arts*).

Penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran digital yang dilakukan oleh Nadia Wulandari, Feri Noperman, dan Neza Agusdianita yang menunjukkan bahwa LKPD digital yang dikembangkan berbantuan Canva dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.<sup>11</sup> Namun, penelitian tersebut belum berfokus pada materi fisika khususnya Hukum Newton, dan juga belum memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah, pada peserta didik. Oleh karena itu penelitian ini berupaya untuk mengembangkan LKPD digital berbasis STEAM khusus pada materi Hukum Newton untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik.

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijabarkan, dilakukanlah Penelitian dan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Berbasis STEAM pada Materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.

---

<sup>10</sup> Trisonia Fitria et al., "Perkembangan Penelitian Pendekatan Steam Pada Pembelajaran Fisika Di Indonesia: A Systematic Literature Review," *Edusains* 15, no. 1 (2023): 1–17, h. 10.

<sup>11</sup> Nadia Wulandari, Feri Noparman, and Neza Agusdianita, "Pengembangan LKPD Model Project Based Learning Berbasis STEAM Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD" 7, no. 3 (2024): 1221–1228.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah yang muncul, diantaranya:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih memanfaatkan media pembelajaran konvensional, seperti buku paket dan lembar kerja dalam bentuk cetak.
2. LKPD yang digunakan tidak cukup menarik, efektif dan inovatif sehingga kurang mendukung kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik.
3. LKPD yang digunakan masih berupa cetak dan belum berbasis STEAM, sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum mengaitkan dengan kehidupan nyata.
4. Materi Hukum Newton dianggap sulit dan juga abstrak.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah pemahaman dan meminimalisir perluasan masalah, maka peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas, yakni sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbantuan wizer.me.
2. Materi Hukum Newton digunakan dalam pengembangan pada kelas XI semester ganjil SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.
3. Pengembangan berupa LKPD digital untuk materi Hukum Newton menggunakan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM).

4. Media pembelajaran dikembangkan untuk meneliti bagaimana efektivitas LKPD digital berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan LKPD digital berbasis STEAM pada materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung?
2. Bagaimana kevalidan LKPD digital berbasis STEAM pada materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung?
3. Bagaimana kepraktisan LKPD digital berbasis STEAM pada materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung?
4. Bagaimana efektivitas LKPD digital berbasis STEAM pada materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan pengembangan LKPD digital berbasis STEAM pada materi Hukum Newton, yaitu:

1. Mengetahui prosedur pengembangan LKPD digital berbasis STEAM pada materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.
2. Mengetahui kevalidan LKPD digital berbasis STEAM pada materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.
3. Mengetahui kepraktisan LKPD digital berbasis STEAM pada materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.
4. Mengetahui efektivitas LKPD digital berbasis STEAM pada materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi Hukum Newton, yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada kurikulum merdeka. LKPD akan dilengkapi dengan permasalahan dalam kehidupan nyata, yang nantinya akan dipecahkan oleh peserta didik, untuk melatih kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik.

LKPD digital ini berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*), sehingga pengembangannya akan disesuaikan dengan elemen pendekatan STEAM. LKPD ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun, karena sifatnya yang digital. Pengembangan LKPD ini berbasis STEAM dengan bantuan platform digital wizer.me. Wizer.me dapat diakses melalui ponsel

Android maupun iPhone (iOS) yang memiliki browser internet (Google chrome, safari, firefox, dsb) karena tidak perlu install aplikasi khusus. *Wizer.me* dapat digunakan di laptop atau komputer dengan sistem Windows 7, 8, 10, 11, asalkan ada koneksi internet dan browser modern (Google Chrome, Edge, Firefox, dll). Namun, untuk penggunaan di Handphone, peserta didik harus menggunakan fitur “*situs desktop*” agar isi dalam LKPD digital dapat terlihat secara menyeluruh.

Penyusunan LKPD digital ini mempertimbangkan penggunaan bahasa yang efisien, mudah dicerna, dan memperhatikan tingkat kemampuan peserta didik. Disamping itu, LKPD tersebut menyertakan materi pelengkap yang sinkron dengan substansi Hukum Newton

## **G. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini menghasilkan LKPD interaktif yang diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan yang dapat menjadi bahan rujukan dalam pemikiran ilmiah

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Penelitian dan pengembangan ini dapat menghadirkan pandangan baru bagi pendidik dalam merancang LKPD yang efektif dalam aktivitas pembelajaran, terutama pada materi Hukum Newton.

### b. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi Hukum Newton dan memberikan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan dalam mata pelajaran fisika.

### c. Bagi Pihak Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran membantu pendidik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pengalaman yang bernilai dan meningkatkan pemahaman serta pengetahuan terkait pembuatan LKPD digital yang interaktif.

### e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi rujukan baik bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran fisika.

## H. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

- a. Lembar Kerja Peserta Didik Digital adalah lembar kerja yang disajikan dalam format secara online, yang memungkinkan peserta didik dalam mengerjakan soal latihan secara langsung di platform yang telah disediakan<sup>12</sup>.
- b. STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) adalah strategi yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah. Melalui kelima aspek tersebut, siswa dibekali pola pikir yang kritis, kreatif dan inovatif, sekaligus dalam mengasah keterampilan kolaborasi dan komunikasi demi menemukan informasi atau pengetahuan baru.<sup>13</sup>.
- c. Hukum Newton adalah sekumpulan tiga prinsip dasar dalam mekanika klasik yang menetapkan relasi antara gaya yang diberikan pada suatu benda dengan gerak yang ditimbulkannya<sup>14</sup>.
- d. Pemecahan masalah merupakan metode yang memusatkan kegiatan pada peserta didik, dan mendorong peserta didik agar berfikir kritis secara matematis dengan menghadapkannya pada masalah<sup>15</sup>.

---

<sup>12</sup> H Nizar et al., Belajar Matematika Menggunakan Liveworksheets Dengan Konteks Melayu (Bening Media Publishing, 2025), h. 20.

<sup>13</sup> H Subekti et al., *PEMBELAJARAN STEAM: Konsep Dan Implementasi Dalam Konteks SDGs Untuk Mengembangkan Kapabilitas Riset* (CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2025), h. 3.

<sup>14</sup> Darmawan Harefa, Teori Fisika (CV Jejak (Jejak Publisher), 2023), h. 15.

<sup>15</sup> M P Prof. Dr. Endang Widi Winarni, Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah (Case Method) (wawasan Ilmu, n.d.), h. 83.

## 2. Penegasan Operasional

- a. LKPD digital ini dibuat untuk memfasilitasi peserta didik agar lebih mudah memahami materi dan melatih kemampuan pemecahan masalah. Didalamnya terdapat animasi dan juga rangkuman materi untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. LKPD ini dapat diakses melalui HP atau laptop, sehingga mendukung cara belajar di era modern ini. Selain itu, LKPD ini juga berisi soal berbasis masalah yang memfasilitasi peserta didik agar mampu berfikir kritis dan mengidentifikasi solusi dari permasalahan yang dihadapi.
- b. Pendekatan STEAM pada penelitian dan pengembangan ini mengintegrasikan pada aspek *science* (sains) dengan memberikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan Hukum Newton. Kegiatan *technology* (teknologi) yaitu penggunaan *PhET simulation* dalam kegiatan pembelajaran guna memvisualisasikan konsep pada Hukum Newton. Pada bagian *engineering* (teknik) peserta didik merancang bagaimana cara memudahkan dalam mendorong dan menghentikan kulkas yang sedang bergerak. Kegiatan *arts* (seni), peserta didik diminta untuk mendesain atau merancang ide yang telah dibuatnya. Pada kegiatan terakhir yakni *mathematics* (matematika), peserta didik diminta menghitung sesuai data yang telah didapatkan dari praktikum pada *PhET simulation*.
- c. Hukum Newton menjadi salah satu konsep dasar yang dipelajari dalam fisika kelas XI semester ganjil yang membahas gerak pada suatu benda.

Dalam materi ini terdapat tiga sub bab yang akan dibahas, yakni Hukum I Newton, Hukum II Newton, dan Hukum III Newton. Karena sifatnya yang abstrak, materi ini akan disajikan secara menarik dan mudah difahami melalui bantuan media visual, seperti animasi.

- d. Pemecahan masalah adalah aktivitas terencana di mana siswa belajar memahami, merumuskan, dan mengatasi berbagai jenis permasalahan, baik yang berhubungan dengan kehidupan nyata maupun materi pelajaran, dengan menerapkan serangkaian tahapan yang teratur. Melalui pendekatan STEAM yang menggabungkan sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika, siswa diajak untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang ada. LKPD ini dirancang tidak hanya untuk menghafal materi saja, namun juga memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah secara mandiri.