

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia secara optimal melalui berbagai kegiatan. Proses ini mencerminkan nilai-nilai humanisme, yang berkaitan dengan kemanusiaan. Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan mengalami perubahan dan perkembangan. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan menjadi landasan bagi terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai kemajuan zaman. Di Indonesia, teknologi telah mulai diimplementasikan untuk mempermudah pekerjaan di berbagai sektor, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era digital ini, kemajuan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah dalam dunia pendidikan. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan yang sangat luas dalam segala aspek kehidupan masyarakat, terutama dalam dunia pendidikan (Sidik & Fahyuni, 2021).

Tuntutan global terus mendorong dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan perkembangan teknologi. Seiring berjalannya waktu, teknologi menunjukkan perubahan yang signifikan dalam prosesnya. Dalam kondisi saat ini, semua pendidik dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi terbaru. Teknologi dan pendidikan telah menjadi komponen penting dalam kehidupan manusia dari awal hingga akhir zaman. Keduanya senantiasa berhubungan erat dengan perkembangan manusia sepanjang hidupnya. Oleh karena itu, dunia pendidikan perlu melakukan perubahan secara menyeluruh, mengingat perannya yang krusial dalam mendukung keberhasilan sistem pembelajaran. Salah

satu peningkatan penggunaan teknologi oleh guru di Indonesia antara lain adalah meningkatnya pemanfaatan *platform* pembelajaran *online* serta penggunaan berbagai program pendidikan dan situs web yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif.

Bidang pendidikan memiliki berbagai permasalahan, salah satunya adalah penggunaan media cetak seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kemampuan guru dalam menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif menjadi keterampilan yang sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memiliki peranan yang signifikan dalam proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sarana yang efektif untuk menilai pemahaman dan perkembangan siswa secara langsung. Melalui tugas-tugas yang terdapat didalam di Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), guru dapat mengevaluasi sejauh mana siswa menguasai materi dan mengidentifikasi kesulitan yang mungkin dihadapi siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih terarah dan melakukan penyesuaian pada pembelajaran apabila diperlukan. Seiring dengan berjalannya perkembangan teknologi, guru mulai beralih dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis media cetak ke dalam format digital, yang dapat diakses dan digunakan melalui perangkat komputer ataupun telepon seluler atau *smartphone*.

Menurut Hoyles & Lagrange, teknologi digital saat ini merupakan faktor pendorong dalam pengembangan sistem pendidikan di seluruh dunia (Putrawangsa & Hasanah dalam Ningsih, 2023, h.324). Potensi dan daya tarik lainnya merupakan salah satu penyebab yang diharapkan bagi dunia pendidikan, salah satunya dengan

dilakukannya pembelajaran berbasis teknologi digital. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran semakin beragam dan menarik. Peserta didik kini dapat memperoleh informasi tidak hanya dari buku, tetapi juga dari berbagai sumber lainnya seperti dari internet, youtube, modul elektronik dan platform digital lainnya sehingga sumber-sumber tersebut membantu peserta didik dalam mengakses informasi dan memperluas pengetahuan mereka secara umum. Penggunaan bahan ajar terbaharui yakni Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) yang berbasis online merupakan bukti dari salah satu inovasi dalam proses pembelajaran.

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah lembar kerja praktis bagi peserta didik yang pengerjaannya dilakukan secara digital dan terstruktur serta berkelanjutan dalam jangka waktu yang ditentukan (Ramlawati, dkk dalam Hurrahma, 2022, h.15). E-LKPD dilengkapi dengan gambar-gambar yang relevan, video serta pertanyaan-pertanyaan yang dapat langsung terjawab oleh peserta didik.

Dalam memenuhi kebutuhan peserta didik di era saat ini, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis bahan ajar E-LKPD sebagai sumber belajar merupakan sebuah keharusan dalam pentingnya kesadaran akan melek teknologi. Sebagai pendekatan baru dalam dunia pendidikan, pengembangan bahan ajar dan materi terkait, khususnya bahan ajar elektronik, sangat diperlukan untuk mendukung proses belajar.

Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mengharuskan guru untuk mengintegrasikan informasi dan serangkaian tugas yang mencakup capaian kompetensi ke dalam bahan ajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan dalam rencana pembelajaran (Sele, 2022). Menurut Puspita & Dewi dalam Hurrahma (2022, h.15) Dampak dari penggunaan E-LKPD selama proses pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan dan mengasyikkan, proses belajar mengajar yang terjadi dapat menjadi lebih interaktif, dan para peserta didik dapat menjadi lebih termotivasi untuk lebih semangat dalam belajar.

Dalam pengembangan fisik dan mental siswa, pendidikan jasmani memiliki peranan yang sangat penting . Hal yang sangat disayangkan dalam era digital saat ini adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Permasalahan tersebut sejalan dengan yang sedang peneliti lakukan di UPT SDN 060876 Medan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SDN 060876 Medan oleh peneliti kepada kepala sekolah Ibu Rohana Barus, S.Pd dan guru mata pelajaran PJOK Bapak Fathur, S.Pd dapat diketahui adanya beberapa permasalahan saat proses pembelajaran, antara lain: guru mata pelajaran belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mengukur pemahaman teoritis siswa, guru masih memberikan tugas latihan soal secara tertulis yang diberikan kepada siswa setiap satu materi pelajaran telah selesai dipelajari. Kehadiran perangkat pembelajaran yang ditetapkan secara interaktif khususnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) juga belum dilaksanakan secara maksimal. Pengamatan ini menunjukkan bahwa beberapa perangkat pembelajaran di sekolah masih terbatas, dan belum ada media maupun bahan ajar berbasis digital yang pernah digunakan.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Nilai Siswa**

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
PJOK	< 75	11	55%
	75	2	10%
	> 75	7	35%
Total		20	100%

( Sumber : Guru PJOK UPT SDN 060876 Medan)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwasanya hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK masih tergolong rendah, hal tersebut dapat dilihat dari persentase siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 sebesar 35% dan persentase siswa yang mendapatkan nilai sesuai KKM sebesar 10%, serta untuk persentase siswa yang mendapat nilai dibawah 75 sebesar 55%. Hal yang diindikasikan menjadi penyebab rendahnya pemahaman siswa secara teori/tertulis berdasarkan hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan metode tradisional oleh guru mata pelajaran, seperti ujian tertulis dan lembar kerja manual. Metode ini tidak hanya memakan waktu, tetapi juga terbatas dalam memberikan umpan balik yang cepat dan akurat.

Kurangnya interaksi dalam proses penilaian menyebabkan siswa kurang terlibat dan tidak termotivasi untuk mendalami materi yang dipelajari. Dalam konteks ini, teknologi berperan secara efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani. Penggunaan platform digital interaktif memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

*Liveworksheets* (Lembar Kerja Interaktif) merupakan konsep pembelajaran modern yang menggabungkan keunggulan lembar kerja tradisional dengan teknologi digital. *Liveworksheets* merupakan sebuah *worksheet* yang dikerjakan secara *online* yang mengkonversikan lembar kerja tradisional yang dapat dicetak

(dokumen, pdf, jpg) menjadi latihan online interaktif dengan koreksi diri, yang dapat digunakan sebagai *liveworksheets* (Retno, 2022).

Keuntungan dari *Liveworksheets* adalah memotivasi siswa, karena aktivitasnya seperti permainan (terdapat *drag and drop*, mencocokkan, jawaban singkat, pilihan ganda, dan lain sebagainya) sehingga guru tidak perlu melakukan pemeriksaan manual karena hasil pekerjaan siswa langsung tersedia secara otomatis (Retno dalam Sulistiani, 2022, h.259). Pengembangan E-LKPD menggunakan lembar kerja yang dinamis yang dapat diakses secara gratis melalui pencarian di *google* merupakan langkah inovatif dalam dunia pendidikan. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengonversi lembar kerja tradisional menjadi format yang dapat dicetak dalam bentuk dokumen, pdf, jpg, atau PNG, serta mengubahnya menjadi LKPD interaktif. Sistem E-LKPD berbasis *live worksheets* ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan kreativitas melalui berbagai jenis soal dan fitur yang tersedia. Selain itu, baik guru maupun siswa dapat dengan mudah mengetahui nilai yang diperoleh. E-LKPD menawarkan fleksibilitas yang tinggi karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Sesuai dengan Permendikbud No.4 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, dinyatakan bahwa peserta didik harus memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, serta sikap yang positif terhadap penelitian, pengembangan, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (Mendikbudristek, 2021). Dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis *liveworksheets* ini siswa mendapatkan umpan balik secara instan setelah menyelesaikan tugas, yang memungkinkan mereka untuk segera mengetahui kebenaran jawaban yang diberikan. Umpan balik yang cepat dan tampilan visual

yang menarik berkontribusi pada pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dalam menawarkan alternatif pemecahan masalah melalui **“Pengembangan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Berbantuan Media *LiveWorksheets* Materi Gerak Dasar Permainan Bola Besar Kelas V UPT SDN 060876 Medan”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Guru belum maksimal dalam menggunakan LKPD untuk mengukur hasil belajar siswa secara teori.
2. Guru belum mengoptimalkan sarana teknologi dalam pengajarannya.
3. Peserta didik kurang tertarik dalam menyelesaikan lembar kerja.

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan di atas dan keterbatasan peneliti, maka permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi agar penelitian lebih berfokus dan menjawab permasalahan dengan efektif, dan efisien. Maka penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan E-LKPD berbantuan media *liveworksheets* hanya pada materi gerak dasar permainan bola besar yakni sepak bola, bola basket, dan bola voli.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk pengembangan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Berbantuan Media *Live Worksheet* Materi Gerak Dasar Permainan Bola Besar Kelas V UPT SDN 060876 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Berbantuan Media *Live Worksheet* Materi Gerak Dasar Permainan Bola Besar Kelas V UPT SDN 060876 Medan?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Berbantuan Media *Live Worksheet* Materi Gerak Dasar Permainan Bola Besar Kelas V UPT SDN 060876 Medan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Berbantuan Media *Live Worksheet* Materi Gerak Dasar Permainan Bola Besar Kelas V UPT SDN 060876 Medan.
2. Mengetahui kepraktisan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Berbantuan Media *Live Worksheet* Materi Gerak Dasar Permainan Bola Besar Kelas V UPT SDN 060876 Medan.
3. Mengetahui keefektifan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) Berbantuan Media *Live Worksheet* Materi Gerak Dasar Permainan Bola Besar Kelas V UPT SDN 060876 Medan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan interaktif.

## b. Manfaat Praktis

### 1. Bagi Siswa

E-LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Visualisasi dan simulasi yang terdapat dalam E-LKPD dapat membantu siswa lebih mudah memahami pembelajarannya.

### 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat berimplikasi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti E-LKPD, yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran.

### 3. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan maupun keterampilan peneliti yang dapat digunakan sebagai landasan sebagai calon guru yang kompeten dan terampil dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya E-LKPD menggunakan *platform liveworksheets*.