

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era modern serba teknologi seperti saat ini, segala hal berkembang dengan pesat begitu juga di bidang pendidikan. Tujuan pendidikan di suatu negara akan terus berkembang untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakat setiap tahunnya. Oleh karena itu para pendidik dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang dimaksud dan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satu bentuk penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Media *e-learning* merupakan sebuah media pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan akses internet. Penggunaan media berbasis *e-learning* sangat populer digunakan karena dapat mendukung proses pembelajaran agar dapat berjalan secara optimal. *E-learning* dapat memudahkan guru dalam mengakses berbagai materi, lembar kerja dan bahan ajar melalui berbagai media seperti: *google classroom*, ruang guru, *brainly*, *zenius*. Namun, *e-learning* yang akan digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan *Live Worksheet*. Menurut Andriyani (2020), Aplikasi *Live Worksheet* merupakan suatu aplikasi yang disediakan google. Melalui *Live Worksheet*, guru bisa mengubah lembar kerja tradisional yang dapat dicetak berupa (pdf, dokumen, jpg ataupun PNG) sebagai latihan online interaktif sekaligus memeriksa hasil lembar kerja peserta didik dengan mengirimkan jawabannya secara online juga.

Ada berbagai macam kelebihan jika menggunakan *Live Worksheet*, antara lain: dapat mempermudah guru dalam mengoreksi jawaban siswa, dengan kata lain ketika siswa sudah menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, maka nilai yang diperoleh oleh siswa akan muncul dengan sendirinya, dapat digunakan dimanapun dan kapanpun selama jaringan mendukung, unsur yang terdapat pada *Live Worksheet* interaktif disesuaikan dengan kreativitas dan kebutuhan yang akan digunakan oleh guru. Salah satu produk yang dapat dibuat dengan menggunakan *Live Worksheet* adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). Menurut Nengsi (2021), Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah panduan untuk siswa dalam melakukan pekerjaan tertentu yang dapat

meningkatkan serta memperkuat hasil belajar. Bahan ajar yang dikembangkan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) biasanya dilengkapi materi, gambar yang berwarna, dan soal-soal yang bervariasi sehingga dapat membangkitkan ketertarikan siswa, rasa ingin tahu sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa dan proses belajar mengajar akan lebih bermakna. Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat membantu guru karena guru tidak perlu lagi terlalu banyak menyampaikan materi dalam pembelajaran.

Tingkat kreativitas juga sangat diperlukan ketika ingin menggunakan LKS *Live Worksheet*, salah satunya dengan mengkreasikan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menambahkan beberapa tokoh kartun dan membuat alur cerita tentang materi yang dibahas dengan percakapan antara tokoh dan menjadikannya seperti komik cerita pada umumnya. Komik banyak sekali dijumpai di internet maupun buku cetak. Namun penelitian yang akan dilakukan akan berbeda karena mengkreasikan LKS *Live Worksheet* dengan alur cerita komik yang biasanya hanya berisikan tentang cerita fiksi, akan tetapi pada penelitian ini komik yang dihasilkan berbasis pendidikan yang diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didik, proses belajar menjadi lebih menarik serta meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh Angga.,dkk (2020) terhadap pemilihan media yang disukai oleh siswa, maka didapatkan bahwa 90% siswa memilih media komik. Alasannya adalah siswa cenderung senang melihat gambar beserta teks yang singkat dalam penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dan siswa menjadi lebih mudah dalam menyerap sebuah informasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Asmi dkk., (2018) mengatakan bahwa siswa SMP lebih menyukai membaca komik ataupun majalah dari pada buku mata pelajaran dan berpikir bahwa LKS jika memiliki tampilan seperti komik mampu merangsang otak siswa agar penasaran untuk membacanya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan dilakukan peneliti di SMPN 24 melalui analisis perbedaan LKS yang siswa gunakan di SMPN 24 Medan dengan LKS yang akan dikembangkan antara lain LKS yang digunakan disekolah masih menggunakan variasi soal essay dan pilihan berganda saja, penyajian materi dan soal hanya bisa dilihat secara visual saja, kurang banyak memuat unsur gambar, LKS hanya bisa diserahkan kepada guru ketika bertatap muka saja dan memeriksa jawaban siswa secara manual. Sedangkan LKS yang akan dikembangkan oleh peneliti antara lain: variasi soal lebih banyak seperti menganalisis gambar dengan cara memindah- mindahkan secara interaktif, bisa diakses secara visual dan audiovisual karena dapat memasukkan video didalamnya, lebih banyak memuat unsur gambar seperti planet- planet dan unsur pendukung lainnya seperti kecerahan warna dan kartun, LKS bisa diakses kapan saja dan dimana saja selama jaringan mendukung, jawaban siswa dapat diperiksa secara otomatis, kecuali jawaban yang terlalu panjang

Selain itu guru di SMPN 24 juga mengatakan LKS masih digunakan pada proses pembelajaran dan guru selalu menyediakan soal evaluasi beserta soal singkat lainnya. Namun, LKS yang digunakan oleh guru masih berbentuk cetak dan tampilannya masih biasa. Soal yang dikumpulkan kepada guru dilakukan dengan memfoto atau memberikannya secara langsung kepada guru. Hal tersebut menarik perhatian penelitian untuk mempermudah guru yakni dengan menggunakan media *Live Worksheet*, siswa hanya mengaksesnya melalui link yang dikirim oleh guru dan bisa menjawabnya secara langsung. Pekerjaan guru menjadi lebih ringan karena jawaban siswa otomatis dapat diperiksa secara langsung melalui beberapa pengaturan yang ada di *Live Worksheet*. Selain itu, guru SMPN 24 Medan juga mengatakan bahwa jika memberi soal yang terlalu sulit, maka siswa akan kurang paham dalam mengerjakannya, maka akan berdampak pada pengumpulan tugas yang semakin lama, tingkat pencapaian siswa terhadap nilai yang diperoleh yaitu tidak semua siswa mengerjakan soal secara maksimal. Bahkan masih ada yang nilai rata-ratanya dibawah KKM. Adapun LKS yang peneliti rancang diharapkan dapat mempermudah siswa karena didalamnya terdapat beberapa percakapan yang bisa dipraktikkan oleh siswa melalui soal tebak siapa aku, video, dan lain-lain. LKS yang ada disekolah

sebelumnya kurang paham dikerjakan oleh siswa karena soal yang terlalu sulit, maka peneliti meminimalisir tingkat pemahaman siswa dengan membuat beberapa kreasi penanyangan materi dan berbagai cara menjawab soal. Karena menurut peneliti, tingkat pemahaman terhadap materi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sebelumnya siswa yang ada di SMPN 24 medan hanya melihat rangkaian materi dan soal saja. Ada kemungkinan siswa menjadi tidak paham karena hanya ada susunan materi saja. Selain itu untuk memperkuat peneliti melakukan penelitian ini yaitu karena LKS *Live Worksheet* belum pernah digunakan disekolah yang akan diteliti sebelumnya. Jadi LKS *Live Worksheet* menurut peneliti, sangat cocok diterapkan disekolah. Hasil riset yang dilakukan oleh Andriyani dkk., (2020) mengemukakan bahwa Lembar Kerja Siswa (LKS) *Live Worksheet* dapat meningkatkan keaktifan siswa dari 53% menjadi 86%.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 24 Medan pada mata pelajaran IPA, ditemukan bahwa sebanyak 53% siswa yang belum tuntas, dan 46% siswa sudah tuntas terhadap tes harian diberikan oleh guru. Atas dasar mendeskripsikan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Lembar Kerja Siswa *Live Worksheet* Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tata Surya”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas teridentifikasi beberapa masalah sebagai dasar penelitian, yaitu :

1. LKS yang ada di sekolah kurang menarik perhatian siswa dalam mengerjakannya karena tampilannya yang masih sederhana.
2. LKS interaktif masih jarang digunakan di sekolah.
3. Siswa belum pernah menggunakan LKS dengan menggunakan *Live Worksheet*.
4. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tepat sasaran dan tidak menyimpang maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) *Live Worksheet* berbasis komik pada materi Tata Surya.
2. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini ditunjukkan untuk siswa kelas VII di SMPN 24 Medan.

### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kelayakan LKS (Lembar Kerja Siswa) *Live Worksheet* berbasis komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa menurut ahli materi, media dan desain?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) *Live Worksheet* berbasis komik?
3. Bagaimana respon siswa terhadap LKS (Lembar Kerja Siswa) *Live Worksheet* berbasis komik?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan LKS (Lembar Kerja Siswa) *Live Worksheet* berbasis komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa menurut ahli materi, media dan desain.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) *Live Worksheet* berbasis komik.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap LKS (Lembar Kerja Siswa) *Live Worksheet* berbasis komik.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

- 1) Bagi siswa  
Meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan produk yang dihasilkan.

2) Bagi guru

Memberikan opsi referensi kepada guru dalam menyusun LKS (Lembar Kerja Siswa) *Live Worksheet* berbasis komik dan sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dan salah satu media pembelajaran berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) *Live Worksheet* berbasis komik dalam rangka perbaikan proses pembelajaran mata pelajaran IPA.

### 1.7 Definisi Operasional

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah suatu usaha yang digunakan untuk dapat meningkatkan nilai tambah suatu produk secara efisien dapat digunakan di sekolah dalam mendukung pembelajaran.

2. *Live Worksheet*

*Live Worksheet* adalah aplikasi yang menyajikan berbagai jenis alternatif pengemasan materi pembelajaran sesuai dengan keinginan yang ingin disajikan, baik dalam bentuk jenis soal, tampilan dan materi yang diinginkan.

3. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja siswa merupakan suatu bahan ajar cetak/ non cetak yang berisi materi, petunjuk-petunjuk, dan pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang akan dicapai.

4. Komik

Komik adalah sekumpulan gambar yang memiliki alur cerita berupa teks, balon-balon kata, serta dialog antar tokoh.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dalam bentuk angka-angka ataupun skor setelah diberi tes hasil belajar pada akhir pembelajaran . Adapun nilai yang diperoleh peserta didik menjadi acuan sejauh mana penguasaan peserta didik setelah menerima materi pembelajaran.