

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi membawa dampak signifikan dalam bidang pendidikan. Teknologi mempermudah komunikasi, akses informasi, dan menyediakan alat pembelajaran melalui berbagai platform. Penggunaan internet juga memungkinkan siswa menyelesaikan tugas dengan lebih efisien. Peran guru sangat penting dalam mendorong kemajuan ini, seperti tercermin dalam Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2017 tentang Guru. Peraturan ini menekankan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh langsung pada pengembangan profesional guru untuk meningkatkan kompetensinya, sebagai pembaruan dari Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan mendukung pengembangan kompetensi digital siswa dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan era digital. Sistem pendidikan diharapkan fleksibel, menjadikan proses pengajaran menarik dan adaptif terhadap perubahan zaman, yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran. Menurut Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022, siswa harus menguasai pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan serta teknologi. Hal ini menekankan pentingnya individu untuk terus memperbarui keterampilan seiring kemajuan teknologi.

Sektor pendidikan perlu bersiap menghadapi transformasi untuk mempersiapkan generasi mendatang bersaing di lingkungan yang terus berubah. Salah satu langkah penting adalah rutin memperbarui kurikulum (Cholilah, dkk,

2023:58). Menurut Manalu, dkk (2022:80), kurikulum mencakup rencana materi, sumber belajar, dan pengalaman belajar yang menjadi panduan bagi guru. Perubahan kurikulum harus disesuaikan dengan kemajuan era digital, yang menjadi dasar penting bagi pengembangan pendidikan merdeka belajar.

Indonesia telah melakukan berbagai modifikasi kurikulum (Fatmawati & Yusrizal, 2021:8150). Kurikulum yang fleksibel harus dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik (Cholilah, dkk. 2023:58). Mendikbudristek, Nadiem Makarim, memperkenalkan kurikulum merdeka belajar yang fokus pada kemandirian siswa, memungkinkan mereka mengakses ilmu dari pendidikan formal dan informal (Manalu, dkk. 2022:81). Banyak sekolah telah menerapkan kurikulum merdeka belajar pada tahun ajaran 2022–2023 (Alimuddin, 2023:68).

Pendidikan IPS di sekolah mengintegrasikan konsep dasar berbagai ilmu sosial, dengan pendekatan yang memperhatikan relevansi psikologis bagi siswa dari SD hingga SMP/MTs. IPS membahas peristiwa, fakta, dan isu sosial, mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif (Lasmawan, 2010). Tujuan pembelajaran IPS adalah membimbing siswa menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan mencintai perdamaian. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menekankan pentingnya desain pembelajaran IPS yang sistematis dan komprehensif untuk membantu siswa memahami ilmu sosial dan memiliki kesadaran terhadap isu-isu sosial. Melalui pendidikan IPS, siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah sosial dan menjadi warga negara yang baik.

Motivasi, dalam pandangan masyarakat, sering diartikan sebagai 'semangat', sedangkan hasil belajar merujuk pada pencapaian individu dalam mengembangkan

kemampuannya melalui proses yang melibatkan usaha, serta kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses ini berlangsung dalam waktu yang cukup lama, sehingga individu mengalami perubahan dan pengetahuan yang diperoleh dari pengamatan langsung maupun tidak langsung, yang kemudian melekat secara permanen. Hasil belajar dapat diukur melalui nilai evaluasi yang diperoleh siswa. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, yang selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk menentukan pencapaian kompetensi. Nilai hasil belajar juga berpengaruh pada ketuntasan belajar siswa, yang dapat menentukan apakah mereka dapat melanjutkan ke jenjang berikutnya.

Pembelajaran dapat dianggap efektif dan efisien jika terjadi interaksi atau komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan minat, motivasi belajar, dan perhatian siswa. Dengan adanya teknologi, diharapkan guru dapat menyajikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik, kreatif, dan inovatif (Auliya et al., 2023). Teknologi berfungsi sebagai media dan sumber belajar yang memudahkan siswa dalam menyelesaikan masalah terkait dengan IPS (Oktaviani et al., 2022).

Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, berdasarkan beberapa penelitian. Penelitian oleh (Sintia Anggraini et al., 2022) yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa di SMP Aisyiah Surya Ceria Karanganyar masih rendah, karena dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaan media belajar yang kurang menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Uum Umaroh (2022) menemukan bahwa di SMP Negeri 1 Mento, dari 19 siswa, hanya 8 siswa (42%) yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sementara 11 siswa (58%) belum

mencapainya. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS masih tergolong rendah. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Amira Tantra (2023), yang mencatat bahwa hasil belajar IPS siswa di SMP Negeri 8 Makasar masih sangat rendah, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Marga, terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi. Pertama, guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah) yang fokus pada pengajaran, sehingga partisipasi siswa minim dan menghambat pengembangan berpikir kritis. Kedua, bahan ajar yang digunakan, seperti buku dan presentasi PowerPoint, kurang bervariasi dan tidak mendorong siswa untuk menemukan konsep secara mandiri, sehingga motivasi belajar rendah. Ketiga, banyak siswa kesulitan dalam menganalisis soal dan menganggap IPS membosankan, akibat materi yang monoton dan metode penyampaian yang tidak menarik. Keempat, guru hanya menggunakan buku pendamping pengayaan materi (BPPM) yang berisi soal-soal IPS, tanpa memanfaatkan E-LKPD berbasis Liveworksheet. Kelima, Proses pembelajaran kurang mengintegrasikan teknologi, padahal seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan tantangan abad ke 21.

Selanjutnya dilakukan wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS terasa kurang menarik dan membosankan, karena materi hanya bersumber dari buku. Mereka belum pernah mendapatkan penyajian materi dengan media audio visual yang lebih menarik. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk belajar IPS, yang dianggap hanya memerlukan hafalan, bukan pemecahan masalah. Hasil belajar IPS pun belum optimal, seperti terlihat dari hasil ulangan harian berikut.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan IPS

No.	Kelas	Nilai Rata-Rata	KKM	Keterangan
1	IX A	69.34	70,00	Kurang
2	IX B	65.12	70,00	Kurang
3	IX C	60,45	70,00	Kurang
4	IX D	64,90	70,00	Kurang
5	IX E	67,94	70,00	Kurang

(Sumber: Jurnal Ulangan Harian Guru IPS)

Berdasarkan tabel 1.1, terlihat bahwa semua kelas belum mencapai KKM sebesar 70, menunjukkan bahwa pelajaran IPS belum efektif. Analisis jawaban siswa mengindikasikan kesulitan dalam kemampuan mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6), yang menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa (Anderson dan Krathwohl, 2001). Dengan demikian, motivasi dan hasil belajar IPS di kelas IX SMP Negeri 2 Marga masih tergolong rendah.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Fadila et al., 2019; Husada et al., 2020). Bahan ajar yang interaktif diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran IPS yang menarik dan bermakna untuk mengatasi masalah terkait kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal-soal IPS, khususnya pada tema Manusia dan Perubahan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan bahan ajar berupa LKPD. Lembar Kerja Peserta Didik yang umum digunakan di sekolah adalah LKPD cetak (Kholifahtus et al., 2022).

Faktanya, banyak LKPD yang digunakan saat ini kurang bervariasi dan inovatif, dengan desain sederhana dan isi yang tidak menarik, sering kali hanya

berisi teks tanpa gambar, sehingga terasa monoton (Fuad, 2021). Siswa cenderung mengandalkan buku panduan seperti buku paket IPS dan LKS, yang membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menyenangkan. Hal ini mengurangi keaktifan siswa dan menyebabkan pemahaman konsep materi IPS yang kurang mendalam (Rosyidah et al., 2022).

LKPD cetak belum memberikan motivasi dan dampak signifikan dalam proses pembelajaran siswa. Umumnya, LKPD hanya berisi tulisan hitam putih dengan materi, contoh, dan latihan soal yang stagnan. Gambar-gambar IPS yang disertakan juga kurang efektif dan praktis (Sains et al., 2022). Meskipun sering digunakan, desain LKPD yang kurang menarik dan gambar sampul yang tidak menarik berdampak negatif pada motivasi belajar siswa (Sains et al., 2022).

Penggunaan LKPD cetak dianggap belum efektif sebagai bahan ajar, baik dari segi tampilan, isi, maupun kepraktisannya (Yusuf dalam Nurlaila et al., 2022). LKPD cetak yang selama ini digunakan sudah semakin tidak sesuai, karena siswa cenderung lebih menyukai produk berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk mengubah LKPD cetak menjadi LKPD elektronik (Dwiputri et al., 2022).

LKPD elektronik adalah lembaran latihan siswa yang dikerjakan secara digital dalam jangka waktu tertentu (Ramlawati dalam Sains et al., 2022). E-LKPD berfungsi sebagai sumber belajar yang mencakup tugas dan kegiatan, membantu siswa memahami konsep materi yang terintegrasi dengan teknologi. Ini memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dengan mengurangi kendala ruang dan waktu (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Untuk menciptakan E-LKPD yang ideal, penting untuk memahami kebutuhan dan minat siswa. Menganalisis

karakteristik dan gaya belajar mereka sangat krusial agar E-LKPD yang dikembangkan dapat disesuaikan dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian mengenai E-LKPD telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya, termasuk penelitian oleh Fitrah Rahmita Muhijrahtuddin (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan E-LKPD dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Puspita dan Dewi (2021), penggunaan E-LKPD dalam proses belajar mengajar dapat mengubah kegiatan belajar yang sebelumnya membosankan menjadi lebih menyenangkan dan menarik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. E-LKPD dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun tatap muka. Selain itu, penelitian oleh Hidayah et al. (2020) menunjukkan bahwa E-LKPD dengan 3D pageflip berbasis Problem Based Learning layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar. Selain itu, E-LKPD berbasis flipbook dinilai layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran menurut penelitian Nufus & Sakti (2021).

Pemaparan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan beberapa kebaruan dalam penelitian ini. Pertama, pengembangan E-LKPD difokuskan pada mata pelajaran IPS. Kedua, jenjang pendidikan yang dikembangkan adalah SMP kelas IX. Ketiga, E-LKPD ini dibuat menggunakan aplikasi liveworksheets. Menurut Andriyani, live worksheet adalah platform berbasis website yang disediakan oleh Google, yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan memanfaatkan E-LKPD secara gratis, serta mengubah lembar kerja cetak menjadi lembar kerja online (dalam Kelas et al., 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, membuktikan E-LKPD menggunakan liveworksheets dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai bahan ajar di sekolah hasil penelitian dari (Sry Apfani et al., 2023). Senada dengan hal itu, pembelajaran IPS menggunakan liveworksheets dapat menyajikan materi yang baik, sehingga siswa menjadi aktif serta motivasi dan hasil belajar kognitif siswa menjadi meningkat (Muhammah Fagih sidiq et al., 2024). Hasil penelitian tersebut membuat penulis tertarik untuk mengembangkan E-LKPD Berbasis liveworksheets.

E-LKPD yang menggunakan website *liveworksheets* adalah media pembelajaran elektronik yang efektif, menyajikan teks, gambar, animasi, audio, dan video (Khikmiyah, 2021). Keuntungannya, guru dapat merancang E-LKPD interaktif sesuai kebutuhan, sementara siswa bisa mengerjakan E-LKPD langsung di ponsel mereka dengan skor otomatis muncul pada lembar kerja (Supriatna et al., 2022).

Website *liveworksheets* memiliki keunggulan dalam membuat E-LKPD secara online, menghemat waktu dan kertas, serta memungkinkan desain yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan berbagai tipe soal (Umaroh et al., 2022). Live worksheets juga menawarkan fitur menarik untuk merancang LKPD yang kreatif dan interaktif (Kelas et al., 2022). Dengan pengembangan E-LKPD ini, diharapkan siswa lebih aktif, tidak cepat bosan, dan lebih mudah memahami konsep materi IPS, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bervariasi dibandingkan LKPD cetak.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, penting untuk melakukan penelitian ini mengenai “Pengembangan E-LKPD Berbasis

Liveworksheets Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu:

1. Guru masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah, yang dominan. Pelajaran IPS mengandalkan hafalan, membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif.
2. Guru belum memiliki perangkat pembelajaran yang bervariasi dan masih bergantung pada buku paket yang disediakan oleh pemerintah. Hal ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang inovatif.
3. Bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan adalah LKPD cetak yang berisi ringkasan dan latihan soal yang kurang bervariasi, yang belum membantu peserta didik menemukan konsep secara mandiri, sehingga motivasi mereka untuk belajar masih rendah.
4. Guru hanya menggunakan Buku Pendamping Pengayaan Materi (BPPM) yang berisi soal-soal IPS dan belum pernah menerapkan E-LKPD berbasis *liveworksheets*.
5. Guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, sesuai dengan tantangan di abad 21.
6. LKPD cetak yang digunakan selama ini sudah kurang sesuai, karena peserta didik cenderung lebih menyukai penggunaan produk IT.

7. Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS masih banyak yang berada di bawah KKM.
8. Guru belum memiliki E-LKPD yang fleksibel yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja melalui jaringan internet.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah terkait pelaksanaan penelitian untuk mencegah perluasan yang dapat menyebabkan ketidakpastian dalam topik bahasan. Oleh karena itu, penelitian ini akan dibatasi pada Pengembangan E-LKPD Berbasis *Liveworksheets* Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan analisis masalah, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga?
2. Bagaimana validitas E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga?

3. Bagaimana kepraktisan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga?
4. Bagaimana efektivitas E-LKPD berbasis *Liveworksheets* untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancangan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga.
2. Untuk menganalisis validitas E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga.
3. Untuk menganalisis kepraktisan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga.
4. Untuk menguji efektivitas E-LKPD berbasis *Liveworksheets* untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah sebagai referensi dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik berbasis *Liveworksheets* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Marga. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta berkontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan dengan menciptakan lembar kerja yang lebih inovatif dan efektif, sehingga kualitas pendidikan dan proses pembelajaran dapat meningkat.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, peneliti lainnya, serta lembaga pendidikan. Berikut adalah manfaat praktis dari penelitian ini.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam menyelesaikan permasalahan, baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. E-LKPD dapat membuat siswa lebih menikmati dan tertarik saat mengerjakan soal latihan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi panduan dalam merancang perangkat pembelajaran, khususnya E-LKPD yang mendukung berpikir kritis

dalam IPS. Selain itu, diharapkan juga menjadi inovasi baru dan alat bantu mengajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan E-LKPD yang mendukung kemampuan kritis dalam pembelajaran IPS. Selain itu, tujuannya adalah meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS dan mendorong inovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai dorongan untuk menciptakan penelitian pengembangan yang lebih inovatif dan kreatif, serta menyediakan data dan informasi yang dapat dijadikan referensi.

