

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani ataupun Rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam Masyarakat dan kebudayaan (Rahman et al., 2022). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai sebuah komponen yang berisikan beberapa perangkat yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, serta lingkungan pendidikan. Pendidikan di Indonesia sendiri merupakan hak semua anak bangsa yang telah diatur dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (1) yang menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang umum di jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosional untuk meningkatkan pertumbuhan dan pengembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Ngole; et. al, 2022).

Lembar kerja peserta didik merupakan alat belajar peserta didik yang memuat berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peserta didik secara aktif. Kegiatan tersebut dapat berupa pengamatan, eksperimen, dan pengajuan pertanyaan. Oleh

karena itu, lembar kerja peserta didik berkaitan dengan pilihan strategi pembelajaran yang menyatu di dalam keseluruhan proses pembelajaran. LKPD berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik sebagai bentuk latihan yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami dan mengerti tentang materi yang diajarkan (Rohmah, 2018). Seiring dengan perkembangan media cetak dengan elektronik, lembar kerja dapat dirancang secara online dan elektronik dalam bentuk tugas yang mendukung perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik (Sari, 2021).

Pembelajaran PJOK disekolah terdapat berbagai macam materi sesuai kurikulum yang berlaku, salah satu materi dalam pembelajaran PJOK adalah bulutangkis. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang menggunakan raket untuk memukul *shuttlecock*. Permainan ini dapat dimainkan oleh satu melawan satu (*single*) atau dua lawan dua (*double*). Permainan bulutangkis adalah suatu cabang olahraga berbentuk memukul *shuttlecock* di udara bolak-balik di atas jaring/net dengan maksud menjatuhkan *shuttlecock* di dalam petak lapangan lawan untuk mendapatkan angka atau kemenangan (Bimantara; at. el, 2022).

(Asrofi at el., 2021) menyatakan bahwa teknik dasar dalam permainan bulutangkis merupakan salah satu fondasi yang tidak dapat dipisahkan dalam permainan bulutangkis karena juga menjadi salah satu penentu kemenangan dalam pertandingan. Teknik dasar yang dimaksud bukan hanya pada penguasaan teknik memukul, tetapi juga melibatkan teknik-teknik yang berkaitan dengan permainan bulutangkis. Lanjutnya, teknik dasar yang wajib dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis adalah sikap berdiri (*stance*), teknik memegang raket, teknik memukul

bola, dan teknik langkah kaki (*footwork*). Dalam bermain bulutangkis diperlukan teknik dasar dan kemampuan tingkat dasar yang baik, sehingga dapat meningkatkan kualitas permainan.

Penguasaan keterampilan gerak dalam pembelajaran permainan bulutangkis perlu diikuti adanya pemahaman dari peserta didik sendiri. Pemahaman merupakan aspek yang sangat penting yang perlu dikuasai peserta didik di sekolah karena dengan tingkat pemahaman yang tinggi maka akan lebih mudah dalam menerapkan sesuatu. Begitu pula ketika belajar dengan peralatan bulutangkis, jika nantinya peserta didik memahami teknik dasar bulutangkis sambil bermain, maka ia akan mampu menerapkannya ketika bermain atau ketika diminta menjelaskan kembali, ia dapat berkomunikasi, menjelaskan dengan kata-katanya sendiri.

Pada abad ke-21, dunia pendidikan memiliki peran krusial untuk menentukan bahwa peserta didik mempunyai kemampuan untuk belajar dan berinovasi, serta mampu menggunakan teknologi dan media informasi (Firtsanianta & Khofifah, 2022). Dengan banyaknya informasi yang mudah didapatkan, efisien, dan bisa diakses dimana saja maka pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah akan terlihat lebih mudah bagi peserta didik. Akan tetapi kurang efektifnya pembelajaran karena peserta didik hanya bergantung kepada pendidik dengan metode pembelajaran konvensional serta pembelajaran berpusat kepada pendidik (*teacher center*), sehingga peserta didik kurang memahami materi yang telah disampaikan. Selain itu pendidik tidak menyiapkan media pembelajaran dengan lengkap, salah satunya bahan evaluasi untuk mengetahui kemampuan pemahaman peserta didik pada saat berakhirnya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan secara nonformal bersama guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) SMK Negeri 3 Singaraja yaitu bapak Ketut Selamat, S.Pd, ditemukan fakta di lapangan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung diketahui bahwa adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang mana di SMK Negeri 3 Singaraja sudah diberikan izin kepada masing-masing peserta didik untuk diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah dengan tujuan kepentingan pembelajaran dan di setiap areal sekolah sudah difasilitasi jaringan internet berupa *wi-fi* yang harapannya dipergunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya hal tersebut belum terlaksana dengan baik dan optimal dikarenakan dalam proses pembelajaran berlangsung belum adanya LKPD berbasis teknologi yang dapat menunjang pembelajaran di sekolah tersebut.

Hasil wawancara dengan salah satu guru PJOK di SMK Negeri 3 Singaraja, permasalahan yang terjadi diantaranya: 1) rendahnya motivasi belajar peserta didik, 2) pemahaman peserta didik terkait materi yang diberikan kurang, 3) penyajian bahan ajar yang diberikan berupa LKPD yang kurang interaktif. Permasalahan seperti ini terjadi karena proses pembelajaran PJOK berpusat kepada guru (*teacher center*), sehingga motivasi belajar peserta didik semakin menurun yang berdampak kepada hasil belajar peserta didik. Selain itu, guru tidak memaksimalkan teknologi untuk kebutuhan proses pembelajaran, Sehingga perlunya inovasi pendidik dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Selanjutnya peneliti menyebarkan kuesioner dalam bentuk *google form* kepada peserta didik kelas X SMK Negeri 3 Singaraja dengan jumlah responden sebesar 96 orang. Hasil penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa 66,7% responden

setujuh perlunya pengembangan bahan LKPD dalam bentuk digital. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam pengembang LKPD berbasis digital ini besar.

Dengan demikian, berdasarkan hasil obesrvasi dan wawancara tersebut maka diperlukan pemanfaatan teknologi yang dapat dijadikan LKPD untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran terhadap pemahaman peserta didik dalam permainan bulutangkis, salah satu contohnya adalah penggunaan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) sebagai sumber belajar peserta didik yang interaktif dan inovatif dengan berbasis *liveworksheet* agar aktivitas belajar peserta didik dapat lebih menarik.

E-LKPD merupakan salah satu media pembelajaran online berupa materi yang didalamnya terdapat unsur suara, gambar dan terdapat ringkasan materi serta pentunjuk pelaksanaan tugas yang mengacu pada kompetensi dasar. Pada umumnya sekolah hanya menggunakan LKPD berbasis konvensional untuk dikerjakan oleh peserta didik. Penggunaan E-LKPD pada hakikatnya dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal sehingga pendidik sebagai fasilitator harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. E-LKPD juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan bagi peserta didik, penggunaannya dapat diakses kapanpun dan dimana saja. Sehingga E-LKPD ini dapat bersifat fleksibel dalam membantu peserta didik dalam mengerjakannya (Khoerunnisa; at. el, 2023).

Liveworksheet merupakan salah satu *website* yang mampu mengubah LKPD cetak menjadi LKPD online dan interaktif (Juwana & Fitriana, 2023). *Liveworksheet* dapat digunakan untuk membuat materi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pendidik mengubah lembar

kerja tradisional yang dapat dicetak (dokumen, pdf, jpg, atau PNG) menjadi latihan online yang interaktif sekaligus dapat otomatis dikoreksi (Khoerunnisa; at. el, 2023). Peserta didik dapat mengerjakan lembar kerja secara online dan mengirimkan jawaban mereka secara *on the web*. Kelebihan aplikasi ini baik untuk peserta didik karena interaktif dan memotivasi, untuk pendidik aplikasi ini menghemat waktu dan untuk menghemat kertas.

Hasil kajian sebelumnya, yakni yang dilakukan oleh (Suwastini et al., 2022) mengungkapkan bahwa penggunaan LKPD interaktif materi ekosistem pada siswa kelas V SD layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil kajian yang dilakukan oleh (Sugiarni, dkk 2023) menunjukkan bahwa media LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* yang dikembangkan dalam penelitian ini valid dan praktis untuk diterapkan selama proses pembelajaran matematika pada materi eksponen. Begitu pun dengan kajian yang dilakukan oleh (Yuliati & Wibawa, 2024) menyimpulkan bahwa media pembelajaran E- LKPD berbasis *liveworksheet* untuk muatan pelajaran PKN sangat layak dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran E- LKPD berbasis *liveworksheet* ini dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi, di sisi lain juga membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian penelitian mengenai penggunaan E-LKPD berbasis *liveworksheet* yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman teknik dasar pada permainan bulutangkis dengan judul **“Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* Pada Materi Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dideskripsikan identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Guru hanya mengandalkan buku paket dalam proses pembelajaran.
2. Minimnya LKPD yang dimiliki oleh guru PJOK terhadap materi permainan bulutangkis.
3. Belum adanya penggunaan LKPD berbasis *liveworksheet* materi PJOK khususnya bulutangkis.
4. Peserta didik mengharapkan adanya variasi dalam bahan ajar, seperti bahan ajar berupa digital yang didalamnya berisikan gambar, video materi, dan fitur interaktif yang menarik dalam materi permainan bulutangkis kelas X SMK Negeri 3 Singaraja.
5. Dalam pembuatan LKPD konvensional biaya yang diperlukan relatif besar.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan pendidik dalam pemanfaatan LKPD serta agar penelitian dapat terarah dengan benar sesuai dengan tujuan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan bulutangkis kelas X SMK Negeri 3 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka ada beberapa masalah yang ingin dikemukakan oleh peneliti, yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan bulutangkis kelas X SMKN 3 Singaraja?
2. Bagaimana uji validitas E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan bulutangkis kelas X SMKN 3 Singaraja?
3. Bagaimana kepraktisan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan bulutangkis kelas X SMKN 3 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan bulutangkis kelas X SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Untuk mengetahui uji validitas E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan bulutangkis kelas X SMK Negeri 3 Singaraja.
3. Untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan bulutangkis kelas X SMK Negeri 3 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka ada manfaat hasil penelitian yang didapatkan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar teori mengenai produk media pembelajaran khususnya dalam pengembangan LKPD. Pengembangan E-LKPD berbasis *liveworksheet* untuk memperluas pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan *liveworksheet* dalam mata pelajaran PJOK. Selain itu,

penelitian ini juga bertujuan menjadi studi awal untuk penelitian lebih lanjut yang akan mengetahui efektivitas E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan bulutangkis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* ini meningkatkan aktifitas dan semangat belajar pada saat proses pembelajaran untuk peserta didik

b. Bagi Pendidik

Dengan adanya E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* ini mempermudah pendidik melaksanakan pembelajaran secara interaktif sehingga pembelajaran tidak terlihat membosankan

c. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan wawasan baru terkait E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* serta menambah pengetahuan dalam mengembangkan perangkat pembelajarah di sekolah

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pengembangan E-LKPD berbasis *liveworksheet* memiliki spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar E-LKPD berbentuk *soft file* yang berbasis *liveworksheet* yang bisa diakses secara online dengan menggunakan komputer, laptop, dan *handphone*
2. Bahan ajar E-LKPD memiliki desani berupa *cover*, petunjuk kegiatan, dan latihan mandiri. Bahan ajar E-LKPD dibuat dengan memperhatikan tampilan visual yang menarik dengan memperhatikan desain yang disesuaikan dengan

peserta didik, teks materi LKPD menggunakan jenis huruf *Time New Roman* ukuran huruf (*font*) 12 dan teks rata kanan-kiri, ilustrasi gambar yang baik sesuai pada materi, video materi yang disajikan dibuat sendiri dan dikirim melalui *platform youtube*.

3. Bahan ajar E-LKPD dikembangkan pada materi permainan bulutangkis.
4. Bahan ajar E-LKPD ini dirancang menyesuaikan kurikulum merdeka belajar dengan tampilan yang menarik, interaktif dan mudah dimengerti.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada proses pembelajaran khususnya pada peserta didik SMK Negeri 3 Singaraja materi permainan bulutangkis yang mana dalam proses pembelajaran pada saat evaluasi pendidik masih menggunakan lkpdp berbasis konvensional dan belum menggunakan LKPD berbasis digital untuk menarik minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, LKPD digital berbasis *liveworksheet* ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan menarik minat peserta didik untuk belajar serta pendidik juga bisa memanfaatkan teknologi yang ada dengan LKPD digital berbasis *liveworksheet*.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Pengembangan LKPD dapat mendukung kegiatan pembelajaran untuk pendidik dalam menyajikan materi yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi saat ini.

- b. Bahan ajar E-LKPD dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi permainan bulutangkis.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. E-LKPD yang dikembangkan menggunakan *liveworksheet* memiliki maksimum halaman yaitu 15 lembar.
 - b. Uji coba E-LKPD hanya dilaksanakan pada peserta didik kelas X SMK Negeri 3 Singaraja.

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, peneliti mengadopsi berbagai teori yang relevan untuk memastikan pemahaman yang tepat terhadap istilah-istilah yang digunakan didalam penelitian ini, selanjutnya diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan suatu proses atau sebuah metode pendekatan yang bertujuan untuk mengembangkan sesuatu secara bertahap dan terstruktur, proses tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah produk yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Bahan ajar E-LKPD berbasis *liveworksheet* merupakan lembar kerja peserta didik digital yang dirancang melalui sebuah platfrom yaitu *liveworksheet*. Dalam membuat lembar kerja peserta didik ini platform *liveworksheet* memiliki fitur-fitur yang menarik seperti: membuat soal pilihan ganda, menjodohkan, menggambar garis, *drag and drop*, *essay*, dan melampirkan foto, suara dan video.
3. Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dimainkan antara perorangan putra dan putri (*single*) maupun beregu putra, putri dan campuran (*double*) dengan tujuan memukul *shuttlecock* menggunakan raket agar melewati net dan jatuh di area lawan.