

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pemikiran manusia dalam memberikan batasan tentang makna dan pengertian pendidikan, setiap saat selalu menunjukkan adanya perubahan. Perubahan itu didasarkan atas berbagai temuan dan perubahan di lapangan yang berkaitan dengan semakin bertambahnya komponen sistem pendidikan yang ada. Berkembangnya pola pikir para ahli pendidikan, pengelola pendidikan dan pengamat pendidikan yang membuahakan teori-teori baru. Kemajuan alat teknologi turut andil dalam mewarnai perubahan makna dan pengertian pendidikan tersebut. Pada saat yang sama, proses pembelajaran dan pendidikan selalu eksis dan terus berlangsung. Karena itu, bisa jadi pandangan seseorang tentang makna atau pengertian pendidikan yang dianut oleh suatu negara tertentu, pada saat yang berbeda dan di tempat yang berbeda makna dan pengertian pendidikan itu justru tidak relevan. Namun demikian, selama belum ada teori dan temuan baru tentang makna dan pengertian pendidikan, maka teori dan temuan yang telah ada masih relevan untuk dimanfaatkan sebagai acuan.

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Rahman et al., 2022).

Mendukung proses belajar peserta didik seorang pendidik akan inovatif menggunakan berbagai media agar mempermudah dalam menyampaikan bahan ajar. Tidak dapat dipungkiri seiring dengan perkembangan zaman cara mengajar dan media yang digunakan semakin meningkat dan efisien begitu pula dengan kurikulum yang digunakan. Lembaga Pendidikan terus menerus mengganti kurikulum agar sejalan dan dapat mengimbangi perkembangan zaman. Perubahan dan perkembangan zaman kini sangat pesat dan sangat cepat, begitu pula dengan perbaikan dan penyelesaian permasalahan dalam lingkungan masyarakat yang dapat diselesaikan secara transparan. Aspek pendidikan harus mengikuti dan menyetujui berbagai perubahan dan penyesuaian dengan standar perubahan masa kini hingga masa yang akan datang.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan secara keseluruhan yang diajarkan melalui aktivitas fisik yang dipilih sesuai tingkat perkembangan peserta didik. PJOK merupakan aktivitas pendidikan melalui gerak yang sangat besar potensi untuk menjaga, mempertahankan bahkan meningkatkan kesehatan, kebugaran dan yang paling penting menanamkan nilai karakter yang dapat di bina selama proses pembelajaran PJOK berlangsung (Mulya, 2018).

Sepakbola merupakan permainan paling terkenal dan sangat menarik dilakukan karena permainan ini menantang keterampilan fisik, teknik dan mental. Permainan ini juga menyajikan nilai-nilai karakter manusia dalam kehidupan dan menampilkan keindahan gerak ketika sedang bermain. Sepakbola adalah olahraga

permainan yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu memiliki pemain berjumlah sebelas pemain dengan satu penjaga gawang, dimainkan diatas lapangan yang berumput dengan ukuran lapang panjang 105 meter dan lebar 68 meter. Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh masyarakat Indonesia, di kalangan bawah hingga kalangan atas (Yulianto, 2020).

Dalam pembelajaran tentunya seorang pendidik membutuhkan bahan ajar yang cukup untuk merancang pembelajaran yang akan diberikan dan diterapkan kepada peserta didik, seperti misalnya LKPD. LKPD merupakan materi ajar yang dikemas sedemikian rupa sehingga siswa dapat mempelajari materi tersebut secara mandiri, sehingga siswa jadi lebih aktif untuk memecahkan masalah yang ada melalui kegiatan diskusi kelompok, praktikum, dan kegiatan menjawab permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, (Marshel & Ratnawulan, 2020).

Salah satu kelebihan menggunakan lembar kerja ini adalah meningkatkan keefektifan dalam proses belajar mengajar dikelas, dengan cara peserta didik melakukan kegiatan kerja individu atau kelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang tercantum di LKPD. Kelebihan LKPD lainnya yaitu, bisa menjadi pedoman untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai konsep suatu materi yang disampaikan oleh pendidikan, memperoleh hal-hal baru dengan melakukan percobaan atau memecahkan suatu permasalahan yang diberikan, dan dengan dibuatnya lembar kerja tersebut membuat peserta didik lebih mudah mengutarakan pendapat serta memudahkan dalam menarik kesimpulan dari hasil kerjanya sendiri (Sulistiyorini et al., 2018). LKPD berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik serta dapat memudahkan peserta didik dan

guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar sebagai panduan belajar peserta didik serta dapat memudahkan peserta didik dan guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan bersama salah satu guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) SMP NEGERI 7 SINGARAJA yaitu bapak Made Edi Sudarsana, S.Pd, ditemukan fakta bahwa kurangnya sarana dan prasarana disekolah seperti, kepemilikan bola dan tidak adanya lapangan sepakbola sehingga mengurangi pemahaman dan keahlian peserta didik mengenai permainan sepakbola karena mereka hanya bisa belajar sepakbola melalui buku. Kemudian disekolah juga belum terlaksana dengan baik proses pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah tersebut, jadi pembelajaran yang berjalan masih berupa konvensional sehingga membuat pembelajaran sepakbola tidak begitu berdampak terhadap pemahaman peserta didik mengenai olahraga terutama di permainan sepakbola.

Selain itu juga telah dilakukan pengumpulan data di kelas VII-A SMP N 7 Singaraja, respondennya ada sebanyak 32 orang, yang dimana laki-laki sebanyak 17 orang dan perempuan sebanyak 15 orang. Kuesioner yang diberikan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik mengenai teknik dasar permainan sepakbola, khususnya teknik dasar *passing*, *dribbling* dan *shooting*, kuesioner juga berkaitan dengan ketertarikan peserta didik mengenai penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik yang Interaktif. Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik masih belum cukup paham mengenai teknik dasar permainan sepakbola, peserta didik juga mengaku kesulitan memahami teknik dasar permainan sepakbola hanya dari penjelasan guru

saja. Hasil dari kuesioner juga menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kendala dalam memahami Pelajaran olahraga khususnya sepakbola karena proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar konvensional.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka penulis menawarkan solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran olahraga khususnya pembelajaran sepakbola, yaitu dengan pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis elektronik yang interaktif dengan menggunakan aplikasi *liveworksheet*, agar pembelajaran lebih inovatif sehingga mudah diterima oleh peserta didik.

Oleh karena hasil observasi tersebut maka peneliti mengembangkan LKPD agar lebih menarik dan interaktif, maka LKPD akan dikembangkan menjadi E-LKPD. (Awe & Ende, 2019) menjelaskan E-LKPD merupakan salah satu media pembelajaran online berupa soal-soal yang didalamnya terdapat unsur suara, gambar dan terdapat ringkasan materi serta petunjuk pelaksanaan tugas yang mengacu pada kompetensi dasar. Pada umumnya sekolah hanya menggunakan LKPD yang belum interaktif untuk dikerjakan oleh peserta didik. LKPD tersebut biasanya hanya diambil dari buku siswa saja yang belum tentu sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karenanya alternatif yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar ialah menggunakan LKPD digital (E-LKPD) agar aktivitas belajar dapat lebih menarik sehingga dapat membuat peserta didik didorong untuk aktif saat proses pembelajaran. Penggunaan E-LKPD pada hakikatnya dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal sehingga guru 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.

Penggunaan E-LKPD diharapkan menjadi sebuah pembaharuan dalam pendidikan untuk menambah minat belajar serta dapat digunakan untuk melatih pesertadidik keterampilan berpikir kritisnya. Keunggulan dari E-LKPD tersebut yaitu dapat diakses dengan mudah karena tidak terikat waktu dan tempat bisa dimana saja, sehingga lebih efektif dan efisien. Tampilan E-LKPD tidak membosankan karena dilengkapi teks, gambar, video, link dan QR Codeterkait materi pencemaran lingkungan serta fitur-fitur lainnya. (Amalia et al., 2022) menyatakan bahwa adanya penambahan gambar dan video pada E-LKPD menjadi sebuah pembaharuan dalam mendorong kemampuan berpikir kritis agar meningkat dan memberikan berbagai pengalaman dengan jelas dan nyata agar peserta didik dapat menjawab soal-soal dan menuliskannya secara langsung menggunakan gadget dengan mudah, sehingga dapat diakses oleh pengguna dalam bentuk digital.

E-LKPD yang dikembangkan akan membutuhkan bantuan melalui *website* yang yang dapat membuat tampilan dari E-LKPD tersebut lebih menarik dan interaktif, oleh karena itu pengembangan E-LKPD ini akan berbasis *website liveworksheet*. *Liveworksheet* adalah sebuah website yang dapat diakses melalui google untuk mengubah LKPD biasa menjadi LKPD interaktif secara online dan praktis dalam pemeriksaanya (Andriyani et al., 2020). Pengembangan materi dengan E-LKPD berbasis *Liveworksheet* ini akan membuat peseta didik menjadi menarik, efektif dan motivative dalam mengerjakan soal-soal. Karena kelebihan didalam aplikasi *Liveworksheet* sendiri terdapat seperti teks, gambar, foto, dan film

animasi yang terancang dan terprogram dalam perangkat lunak yang tentunya dapat menambah daya tarik dan semangat peserta didik dalam mengisi soal (Rahayu et al., 2021). LKPD yang disajikan dengan aplikasi *Liveworksheets* sangat mudah dibuat oleh guru, kunci jawaban pun bisa langsung dimasukkan pada aplikasi sehingga ketika peserta didik selesai mengerjakan soal, nilai dapat langsung muncul tanpa harus mengoreksi satu persatu (Kholifatul et al., 2023). Dengan begitu E-LKPD berbasis *Liveworksheet* ini diharapkan menjadi salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari agar menambah variasi dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pencapaian indikator hasil belajar secara daring tidak rendah dan mencegah terjadinya kebosanan dalam proses belajar.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian penelitian mengenai penggunaan E-LKPD berbasis *liveworksheet* yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman teknik dasar pada permainan sepakbola dengan judul “Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* pada Materi Permainan Sepakbola Kelas VII SMP Negeri 7 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun identifikasi masalah yang di temukan adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi permainan sepakbola di SMP Negeri 7 Singaraja.
2. Kurangnya penggunaan bahan ajar yang interaktif di sekolah SMP Negeri 7 Singaraja.

3. Belum adanya penggunaan bahan ajar berbasis *liveworksheet* materi PJOK khususnya sepakbola di SMP Negeri 7 Singaraja.
4. Pembelajaran masih menggunakan LKPD yang kurang menarik bagi peserta didik di SMP Negeri 7 Singaraja.
5. Belum adanya penggunaan E-LKPD yang Interaktif di SMP Negeri 7 Singaraja.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat terbatasnya waktu dan kemampuan pendidik dalam pemanfaatan bahan ajar serta agar penelitian dapat terarah dengan benar sesuai dengan tujuan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Penelitian ini terbatas hanya untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik konvensional menjadi E-LKPD yang interaktif dengan menggunakan aplikasi *Liveworksheet*.
2. Penelitian ini terbatas hanya untuk mengembangkan E-LKPD pada materi permainan Sepakbola khususnya pada materi *Passing, Dribbling* dan *Shooting*.
3. Subjek pada penelitian ini terbatas hanya untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ada beberapa masalah yang ingin dikemukakan oleh peneliti, yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan sepakbola di SMP Negeri 7 Singaraja?
2. Bagaimana uji validitas E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan sepakbola di SMP Negeri 7 Singaraja?

3. Bagaimana kepraktisan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan sepakbola di SMP Negeri 7 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menjelaskan dan mendeskripsikan rancang bangun E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan sepakbola di SMP Negeri 7 Singaraja.
2. Untuk menguji validitas E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan sepakbola di SMP Negeri 7 Singaraja.
3. Untuk menguji kepraktisan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* pada materi permainan sepakbola di SMP Negeri 7 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 bahan ajar. 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 sepakbola 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 pembelajaran 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 dikembangkan pada materi permainan sepakbola.
3. Bahan ajar E-LKPD ini dirancang menyesuaikan kurikulum merdeka belajar dengan tampilan yang menarik, interaktif dan mudah dimengerti.
4. Bahan ajar E-LKPD yang di kembangkan lebih menarik dengan penggunaan warna dan visual yang menarik bagi peserta didik.

5. Bahan ajar E-LKPD yang dikembangkan dapat menampilkan Gambar, Audio dan video dengan kualitas yang baik.
6. Bahan ajar E-LKPD yang dikembangkan akan berisi tampilan yang menarik dengan adanya cover dan isi yang interaktif bagi peserta didik.
7. Bahan ajar E-LKPD yang dikembangkan akan memiliki tata letak yang baik disertai dengan petunjuk penggunaan sehingga tidak akan membingungkan peserta didik yang menggunakannya.
8. Bahan ajar E-LKPD yang dikembangkan akan berisi tahap evaluasi sehingga peserta didik mendapatkan feedback langsung dari pengaplikasian E-LKPD berbasis liveworksheet tersebut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada proses pembelajaran khususnya pada peserta didik SMP Negeri 7 Singaraja materi permainan sepakbola yang mana dalam proses pembelajaran pada saat evaluasi pendidik masih menggunakan LKPD berbasis konvensional dan belum menggunakan LKPD berbasis digital untuk menarik minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan dan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran maka diperlukan tingkat kekreatifan seorang guru untuk dapat menciptakan media yang baik sesuai dengan karakteristik siswa , sehingga apa yang akan disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada para siswanya, karena cara penyampaian media yang baik dapat menimbulkan kegairahan atau perasaan senang untuk mempelajari apa yang disampaikan guru. Sebaliknya cara penyampaian media yang tidak menarik cenderung akan diabaikan oleh siswa. Sehingga tujuan-tujuan dari pengajaran itu dapat tepat tersampaikan kepada siswa-siswa (R. P. Utami, 2017).

Oleh karena itu, E-LKPD 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 E-LKPD berbasis *liveworksheet*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi permainan sepakbola karna lebih relevan dan lebih efisien.
- b. Pengembangan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik dapat mendukung hasil belajar dari peserta didik.
- c. Pengembangan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* ini dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih menarik bagi peserta didik.
- d. Pengembangan bahan ajar E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* ini dapat menambah pembaharuan dalam proses pembelajaran dan mendorong kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Hal ini relevan dengan penelitian (Amalia et al., 2022), yang menyatakan bahwa adanya penambahan gambar dan video pada E-LKPD menjadi sebuah pembaharuan dalam mendorong kemampuan berpikir kritis agar meningkat dan memberikan berbagai pengalaman dengan jelas dan nyata agar peserta didik dapat menjawab soal-soal dan menuliskannya secara langsung menggunakan gadget dengan mudah, sehingga dapat diakses oleh pengguna dalam bentuk digital. (Apriyanto et al., 2019) juga menyatakan bahwa dengan

E-LKPD bisa menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih menarik yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. E-LKPD yang dikembangkan menggunakan *liveworksheet* memiliki maksimum halaman yaitu 9 lembar.
- b. Uji coba E-LKPD hanya dilaksanakan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 7 Singaraja.
- c. Siswa membutuhkan perangkat seperti HP, Laptop atau *Tablet* untuk mengakses LKPD Elektronik berbasis Aplikasi Liveworksheet.
- d. Siswa membutuhkan koneksi yang bagus dan stabil untuk mengakses LKPD Elektronik berbasis Aplikasi Liveworksheet.

1.10 Identifikasi 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 platform yaitu *liveworksheet*. Dalam membuat E-LKPD 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.

