

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan hal penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan juga merupakan salah satu aset yang mendukung serta menunjang kemajuan bangsa. Dalam kehidupan sehari-hari hampir semua manusia memperoleh dan melaksanakan pendidikan. Manusia senantiasa dihadapkan dengan berbagai situasi dan kondisi yang berkaitan dengan pendidikan. Menurut UU No. 20 tahun 2003, 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 ketentuan umum pasal 1 ayat 8 menyatakan bahwa jenjang pendidikan merupakan tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkatan perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang dikembangkan. Sejalan dengan hal tersebut, pasal 14 juga menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia terbagi menjadi beberapa jenjang mulai dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bagian integral dari Pendidikan formal di Indonesia.

PJOK adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, sebuah mata pelajaran di sekolah yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk mengembangkan

motorik, serta pengetahuan dan kebiasaan pola hidup sehat pada peserta didik secara menyeluruh. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam bentuk fisik, mental, serta emosional (Muhajir, 2017). Sedangkan Menurut Rokim & Nurhayati, (2016) PJOK adalah pendidikan yang sangat bermanfaat bagi aktivitas peserta didik dimana dalam proses pembelajaran PJOK dapat mengembangkan individu dalam segi organik, kognitif dan emosional. PJOK adalah salah satu mata pelajaran yang berfokus pada perkembangan fisik, keterampilan, mental, dan kesehatan peserta didik melalui berbagai aktivitas olahraga dan kebugaran. Tujuan PJOK adalah untuk mendorong perkembangan motivasi diri untuk melakukan aktivitas fisik, memperkuat konsep diri, belajar bertanggung jawab dan keterampilan kerjasama (Tarigan & Panca, 2024). Selain itu PJOK dapat meningkatkan kemampuan fisik, mengajarkan pentingnya gaya hidup sehat, serta memupuk keterampilan sosial melalui kerja sama dan sportivitas. Salah satu contohnya yaitu dengan melakukan kegiatan olahraga yang bersifat fisik, yaitu permainan bola besar (bola voli). Menurut Munasifah dalam Setiawan, (2022) bola voli adalah permainan yang dilakukan dua regu yang masing- masing terdiri dari 6 orang, bola dimainkan di udara dengan melewati net setiap regu hanya bisa memainkan bola 3 kali pukulan dengan pemain yang berbeda. Salah satu pemain dapat melakukan 2 (dua) pukulan, tetapi harus bergantian dengan rekan setimnya. Tujuan dari permainan adalah melewatkan bola diatas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan, (Iswayudi & Sugeng, 2020). Dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan

secara beregu dengan menggunakan teknik-teknik dasar diantaranya: *service*, *passing*, *block*, dan *smash*. Menurut Yusmar, (2017) *Passing* dalam permainan bola voli adalah usaha seseorang pemain bola voli dengan menggunakan teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkan kepada teman seregunya. Permainan bola voli memiliki beberapa bentuk teknik dasar yang perlu atau wajib yang dikuasai oleh seorang pemian, Teknik tersebut seperti: *passing*, *service*, *block*, dan *smash*. Keempat teknik dasar tersebut merupakan modal yang harus dipelajari sebelum bermain bola voli jika ingin berprestasi (Sistiasih dkk., 2022). Sarana dan prasarana PJOK merupakan salah satu alat dan tempat pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran (Artanayasa & Satyawan, 2023). Tentunya harus didukung oleh pendidik serta sarana dan prasarana sekolah yang baik untuk terciptanya pembelajaran yang baik terhadap peserta didik.

Guru merupakan pendidik profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Guru dikatakan sebagai penggerak perjalanan belajar dan fasilitator belajar peserta didik yang diharapkan mampu memantau tingkat perkembangan hasil belajar peserta didik. Menurut Murti, (2018) Selain menjadi idola/panutan peserta didik guru PJOK juga harus mampu memunculkan dan mengembangkan potensi diri yang di miliki peserta didik sekaligus menanamkan karakter yang positif kepada peserta didik yang sesuai dengan potensinya melalui pembelajaran PJOK. Untuk tercapainya pembelajaran yang baik, guru tentunya membutuhkan media atau suatu bahan ajar. Bahan pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu, bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Bahan ajar cetak berupa modul, buku, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan modul pembelajaran sedangkan bahan ajar

non cetak dapat berupa *display*, *audio*, *video*, dan modul elektronik (Wijaya dkk., 2025). Bahan ajar merupakan alat pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran dikelas (Sari dkk., 2020). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tentunya menjadi salah satu media bahan ajar yang masih sangat dipakai oleh guru di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran PJOK. Media pembelajaran merupakan bagian penting yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran (Wijaya & Kanca, 2019). Sedangkan menurut Suwiwa dkk., (2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) baik fisik maupun non-fisik sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan. LKPD merupakan salah satu media bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Prastowo, (2011) LKPD diartikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembaran kertas berisi bahan, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dilakukan oleh peserta yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai. Manfaat LKPD adalah dapat membantu peserta didik belajar secara terarah dan dapat dijadikan sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memudahkan guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas. Setiap guru memerlukan model, metode, pendekatan, serta media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan dapat berlangsung efektif (Sinurat, 2022). Penggunaan media pembelajaran seperti buku Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak I Made Edi Sudarsana, S.Pd., di SMP Negeri 7 Singaraja, ditemukan pembelajaran yang berlangsung belum optimal, proses pembelajaran belum interaktif, inspiratif, dan kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala yaitu saat proses pembelajaran PJOK, guru belum memaksimalkan LKPD yang menarik bagi peserta didik. Guru juga masih kurang memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada seperti laptop, *handphone*, komputer dan lain sebagainya. Dominasi guru yang sangat kuat membuat terabaikannya kesempatan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang kreatif, aktif dan berpartisipasi dalam belajar. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dari aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berkaitan dengan ketuntasan hasil belajar. Ketuntasan hasil belajar ini ditentukan oleh kemampuan setiap peserta didik untuk menguasai sejumlah kompetensi yang dipelajari. Semakin tinggi kemampuan peserta didik menguasai kompetensi yang diharapkan akan semakin tinggi daya serap yang diperoleh.

Sarana dan prasarana juga merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Namun, di SMP Negeri 7 Singaraja masih mengalami masalah minimnya sarana dan prasarana dan juga pemanfaatan teknologi yang ada khususnya pada pembelajaran PJOK materi bola voli. Minimnya fasilitas tersebut berdampak langsung pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Kurangnya kesadaran guru untuk memanfaatkan teknologi yang ada juga menjadi salah satu masalah yang berdampak terhadap peserta didik. Sehingga menyebabkan terbatasnya pengalaman belajar peserta

didik. Mereka tidak dapat memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada disekitar mereka seperti *handphone*, komputer atau laptop, dan teknologi-teknologi lainnya yang memiliki jaringan internet. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi-teknologi tersebut sebenarnya dapat membantu guru dan peserta didik di dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran PJOK. Salah satu faktor pendukung proses pembelajaran yaitu setiap peserta didik sudah memiliki teknologi berupa *handphone*. Selain itu, di SMP Negeri 7 Singaraja juga memiliki salah satu sarana faktor pendukung suatu proses pembelajaran yaitu tersedianya *lab* komputer di sekolah yang dapat digunakan oleh peserta didik. Pada saat melakukan observasi peneliti menyebarkan kuesioner dalam bentuk *google form* kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 7 Singaraja dengan jumlah responden sebesar 25 orang. Hasil penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa 75% responden sangat setuju, 21,9% setuju, dan 3,1% tidak setuju perlunya pengembangan bahan LKPD dalam bentuk digital. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam pengembangan LKPD berbasis digital ini sangat besar.

Merujuk pada permasalahan dan hasil observasi yang ditemukan pada saat kegiatan proses pembelajaran, dan dengan dengan didukungnya oleh berbagai fasilitas seperti lab komputer, *handphone* peserta didik. Solusi yang dapat penulis berikan yaitu mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Interaktif yang memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) adalah perangkat pembelajaran digital sebagai latihan yang dapat diakses dengan mudah melalui laptop atau *smartphone*. 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 dapat didukung dengan gambar dan video pertanyaan baik secara tulis ataupun lisan dan bisa dijawab atau diisi pada saat itu juga dengan bantuan aplikasi *liveworksheet* sehingga E-LKPD ini lebih interaktif menurut Lioba dalam (Herlina dkk., 2023). Menurut Firtsanianta & Khofifah, (2022) *Liveworksheets* merupakan salah satu *site* untuk pembuatan *e-worksheet* atau lembar kerja, sehingga mempermudah pengguna dalam mendesain perangkat pembelajaran. *E-worksheets* dapat dikerjakan melalui *web*. *Liveworksheet* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pendidik mengubah lembar kerja konvensional yang dapat dicetak (dokumen, pdf, jpg, atau PNG) menjadi latihan online yang interaktif sekaligus dapat otomatis dikoreksi (Andriyani dkk., 2020). 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 dapat menghemat waktu dan juga dapat mengembangkan *soft skill* seorang pendidik dalam memanfaatkan teknologi.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul "**Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* Materi Bola Voli Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 7 Singaraja**"

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Proses pembelajaran belum interaktif, inspiratif, dan kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran materi bola voli.
- 1.2.2 Minimnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran materi bola voli.
- 1.2.3 Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran materi bola voli.
- 1.2.4 Belum adanya penggunaan E-LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran PJOK khususnya materi bola voli.

Berdasarkan gambaran di atas maka peneliti menggunakan pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* untuk memotivasi dan menginspirasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama materi bola voli.

1.3 Pembatasan 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 pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* materi bola voli pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 7 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada tiga masalah yang ingin dikemukakan oleh peneliti, yaitu:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* materi bola voli pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Singaraja?
- 1.4.2 Bagaimana uji validitas E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* materi bola voli pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Singaraja?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* materi bola voli pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

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

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan rancang bangun E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* materi bola voli pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Singaraja.
- 1.5.2 Untuk menguji validitas E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* materi bola voli pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Singaraja.
- 1.5.3 Untuk menguji kepraktisan E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* materi bola voli pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar teori mengenai produk media pembelajaran khususnya dalam pengembangan E-LKPD berbasis *liveworksheet*. 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* materi bola voli dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, dengan adanya E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* ini dapat 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 sekolah, membantu meningkatkan pemberdayaan pembelajaran untuk para tenaga pendidik dan peserta didiknya sehingga diharapkan lebih dapat bersaing dalam kompetensi antar sekolah baik untuk terjun ke masyarakat maupun untuk kepentingan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.
- d. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru tentang E-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet* ini dalam mengembangkan perangkat pembelajaran di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa lembar kerja peserta didik elektronik atau E-LKPD berbasis *liveworksheet*. E-LKPD ini dirancang fokus untuk memuat materi pembelajaran permainan bola voli.

Liveworksheet ini dirancang berisikan mulai dari cover, tujuan pembelajaran, ringkasan materi, aktifitas peserta didik dan latihan soal. Selain itu, *liveworksheet* yang dirancang juga berisikan gambar, *audio*, serta video pembelajaran materi permainan bola voli.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pada era digital ini, teknologi telah menjaadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, penggunaan teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran PJOK. Dengan menggunakan teknologi, LKPD dapat disajikan dalam bentuk yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Namun pada pembelajaran khususnya pada peserta didik SMP Negeri 7 Singaraja materi permainan bola voli, di dalam proses pembelajaran pendidik masih menggunakan bahan ajar LKPD berbasis konvensional dan belum menggunakan LKPD berbasis digital. Sedangkan jika sudah menggunakan bahan ajar digital dapat menarik minat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Prabowo, 2021) mengkaji tentang penggunaan *liveworksheet* dengan aplikasi berbasis *web* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diperoleh hasil penggunaan *liveworksheet* dengan aplikasi berbasis *web* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Selain pelaksanaan penggunaan aplikasi berbasis *web* “*Liveworksheet.com*” yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru dapat merencanakan pembelajaran dengan membuat RPP termasuk di

dalamnya mendesain LKPD *online* dengan aplikasi berbasis *web* “*Liveworksheet.com*”.

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

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan E-LKPD interaktif dapat mendukung kegiatan pembelajaran untuk pendidik dalam menyajikan materi yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi saat ini.
- b. E-LKPD dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi permainan bola voli.

1.9.2 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.

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:

- 1.10.1 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.
- 1.10.2 E-LKPD berbasis *liveworksheet* merupakan lembar kerja peserta didik digital yang dirancang melalui sebuah platform 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.
- 1.10.3 Permainan bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang dimainkan secara beregu atau berkelompok. Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang menggunakan bola untuk dipantulkan (*di-volley*) di udara hilir mudik di atas net (jaring), dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan.

