

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia pada hakikatnya memerlukan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar bagi setiap individu. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah “mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pendidikan mempunyai peran yang strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Tentunya usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut perlu memperoleh perhatian khusus.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan adalah dengan cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat di setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru serta meningkatkan hasil belajar dalam diri siswa sehingga berpengaruh baik pada hasil belajar sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan.

Jika dalam proses pembelajaran guru memberi materi dengan media yang menarik dan desain yang bagus, maka siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut dan hasil belajar pun akan meningkat. Seiring dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang, menyebabkan arus informasi menjadi cepat dan tanpa batas. Tentunya hal ini berdampak pada setiap bidang di dalam kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Media pembelajaran yang banyak digunakan sekarang ini adalah media pembelajaran yang menggunakan jaringan internet, seperti

e-learning, aplikasi *powtoon*, *liveworksheet*, *prezi*, *quizziz*, dan lain-lain. Media pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dianggap praktis karena dapat dibuka dimana saja dan kapan saja. Salah satu media yang dianggap praktis yaitu *liveworksheet* karena dapat di akses di *browser* tanpa perlu mengunduh aplikasinya terlebih dahulu.

Berdasarkan situs resmi (www.liveworksheet.com), *liveworksheet* adalah “situs yang memungkinkan siapapun mengubah lembar kerja yang dapat dicetak seperti dokumen, pdf, jpg, dan lainnya menjadi latihan *online* interaktif dengan koreksi diri. Lembar kerja interaktif memanfaatkan teknologi baru yang dapat diterapkan pada pendidikan, baik suara ataupun video”.

Siwi dalam artikel Radar Semarang yang di akses pada tanggal 21 Januari 2022, menjelaskan tentang *liveworksheet* sebagai berikut:

Liveworksheet adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam membuat materi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan soal dengan interaktif secara *online*. *Liveworksheet* dapat menampilkan materi berupa video, mp3, gambar, serta simbol-simbol menarik lainnya yang dapat menambah daya tarik. Guru dapat membuat LKPD secara aktif pada *liveworksheet*. Peserta didik dapat mengerjakan berbagai bentuk pertanyaan seperti pilihan ganda, pilihan dengan bentuk *drop down*, pertanyaan terbuka, kotak centang, menjodohkan dengan menarik garis, pertanyaan bentuk *drag and drop* dan bentuk lain sesuai dengan kreatifitas pembuat.

Liveworksheet menawarkan banyak fitur menarik yang dapat digunakan guru untuk mendesain lembar kerja interaktif. Guru dapat mengkreasikan lembar kerja sekreatif mungkin sehingga siswa mengalami situasi belajar baru yang tidak membosankan dan mendorong siswa untuk aktif pada saat pembelajaran. *Liveworksheet* memudahkan siswa dalam mengerjakan *e*-LKPD karena siswa dapat mengerjakan langsung dan mendapatkan *feedback* secara langsung setelah menyelesaikannya.

Zulkarnain dalam Haryanto (2020, hlm. 47) mengatakan “*liveworksheet* dapat menjadi sarana untuk memfasilitasi pengajaran dan kegiatan pembelajaran, sehingga ada interaksi yang efektif antara siswa dan guru sehingga hasil belajar dapat meningkat”.

Berdasarkan observasi awal peneliti mengenai hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Ciwidey diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas XI IPS masih rendah dan beberapa siswa masih mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata PTS semester ganjil sebagai berikut.

Tabel 1.1
Nilai Rata-rata Penilaian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi
Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ciwidey Tahun Ajaran 2021/2022

No	Kelas	Nilai Rata-rata UAS	KKM
1	IPS 1	69,7	75
2	IPS 2	65,9	75

Sumber: Data Nilai SMA Negeri 1 Ciwidey

Rendahnya hasil belajar kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Ciwidey, disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh kebiasaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama kurang lebih 2 tahun, media pembelajaran yang digunakan guru masih belum dikembangkan, dan minimnya sarana prasarana sekolah. Sebagian guru melaksanakan pembelajaran menggunakan satu sumber media pembelajaran saja, yaitu buku paket yang hanya bisa dipinjam saat jam pelajaran tertentu dari perpustakaan.

Melaui penelitian ini, permasalahan rendahnya hasil belajar siswa akan di upayakan melalui penerapan media pembelajaran *liveworksheet*. Aplikasi ini dapat diakses melalui gawai masing-masing siswa.

Menurut hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *liveworksheet* dapat meningkatkan KKM siswa, terbukti dari penelitian Mispa, dkk (2022, hlm. 9–10) yang menyimpulkan dari penelitiannya sebagai berikut:

Penggunaan *e-LKPD* berbasis *liveworksheet* berpengaruh pada hasil belajar kognitif produk peserta didik dengan nilai signifikasi $0,045 < 0,05$ dan $0,038 < 0,05$ pada hasil belajar kognitif proses peserta didik. Maka dari itu, *e-LKPD liveworksheet* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan *e-LKPD* memberikan kemudahan bagi guru maupun peserta didik. Guru dapat menampilkan materi ajar maupun tugas dalam bentuk gambar dan video. Selain itu, penggunaan *e-LKPD* ini dapat menghemat waktu dan biaya. Kemudian penggunaan *e-LKPD* ini memudahkan peserta didik untuk mengerjakan tugas secara daring kapan saja dan dimana saja selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Tidak hanya itu, Rohmah (2022, hlm. 8) dalam penelitiannya menarik kesimpulan sebagai berikut:

Aplikasi *liveworksheet* dapat meningkatkan proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan media *liveworksheet* membuat siswa aktif, senang, dan tertarik. Hasil belajar yang dicapai siswa meningkat dengan nilai rata-rata kelas 76,5% (baik) dan hasil observasi keaktifan siswa dengan skor total 80 (sangat aktif).

Dari uraian di atas, terbukti bahwa aplikasi *liveworksheet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka penulis tertarik untuk menerapkan aplikasi *liveworksheet* pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Ciwidey dan melakukan penelitian ilmiah dengan formulasi judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Liveworksheet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bab Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi Kelas XI IPS Semester Ganjil SMA Negeri 1 Ciwidey Tahun Ajaran 2022/2023.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.
2. Kurang berkembangnya media pembelajaran di sekolah.

C. Batasan dan rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini penulis batasi agar lebih terfokus dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Adapun pembatasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Ciwidey Kelas XI IPS 1 dan IPS 2.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *liveworksheet*.
- 3) Materi yang digunakan dalam *liveworksheet* adalah pertumbuhan dan pembangunan ekonomi.
- 4) Aspek yang di ukur adalah hasil belajar.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana gambaran pembelajaran di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Ciwidey tahun ajaran 2022/2023 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media *liveworksheet*?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen setelah penggunaan media pembelajaran *liveworksheet* dan kelas kontrol setelah menggunakan media *google form*?
- 3) Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *liveworksheet* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 semester ganjil SMA Negeri 1 Ciwidey tahun ajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran pembelajaran di kelas XI IPS 1 semester ganjil SMA Negeri 1 Ciwidey tahun ajaran 2022/2023 dengan menggunakan media *liveworksheet*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 semester ganjil SMA Negeri 1 Ciwidey tahun ajaran 2022/2023 setelah penggunaan media pembelajaran *liveworksheet* dan hasil belajar kelas XI IPS 2 setelah menggunakan media *google form*.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *liveworksheet* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 semester ganjil SMA Negeri Ciwidey tahun ajaran 2022/2023.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *liveworksheet* terhadap hasil belajar siswa diharapkan bermanfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat menjadi informasi untuk menambah data tentang komponen pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat menjadi perkembangan kebijakan di sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran aktif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak terutama yang berhubungan dengan dunia pendidikan seperti:

a. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kemampuan dan inovasi dalam pembelajaran serta memberikan masukan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat meningkatkan prestasi siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa dalam mempermudah siswa meningkatkan prestasi belajarnya.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan peneliti berkaitan dengan hasil belajar siswa dan tentunya dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran ekonomi.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi atau gambaran mengenai hasil belajar siswa.

4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dari segi isu pendidikan dan masyarakat dapat menerima aplikasi *liveworksheet* sebagai aplikasi yang dapat meningkatkan hasil belajar.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan yang dapat diamati. Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan makna serta penegasan istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok yang terhubung dalam penelitian tersebut.

Maka penulis mendefinisikan konsep-konsep pokok yang terkandung dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, “pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.”

2. Penggunaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, “penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu.”

3. Media Pembelajaran

Menurut Daryanto dalam Abi Hamid, dkk (2020, hlm. 5), “media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa saat kegiatan belajar untuk mencapai tujuan”.

4. Aplikasi *Liveworksheet*

Menurut situs resmi *liveworksheet* (www.liveworksheet.com), “*liveworksheet allows you to transform your traditional printable worksheet (doc, pdf, jpg,...) into interactive online exercises with self-correction, which we call interactive worksheet*””. Pernyataan berikut apabila diterjemahkan adalah situs yang memungkinkan siapapun mengubah lembar kerja yang dapat dicetak seperti dokumen, pdf, jpg, dan lainnya menjadi latihan *online* interaktif dengan koreksi diri, yang mana kita sebut dengan lembar kerja interaktif.

5. Hasil Belajar

Sudjana (2014, hlm. 3) mendefinisikan “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Memperhatikan pengertian istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran *liveworksheet* terhadap hasil belajar siswa adalah daya yang timbul dari proses penyampaian pesan dalam pembelajaran melalui aplikasi *liveworksheet* untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi yang digunakan disesuaikan dengan Buku Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS 2021, antara lain sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai permasalahan pada latar belakang yang menciptakan identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang sudah ditetapkan dalam sistematika skripsi. Buku Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2021, hlm. 37)

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini menjelaskan bahasan kajian teori dan konsep penelitian dari kerangka pemikiran terkait variabel yang terdapat pada penelitian. Buku Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2021, hlm. 39–40)

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara terstruktur mengenai metode serta cara yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan mendapat jawaban. Buku Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2021, hlm. 41)

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan fakta penelitian yang diperoleh dari pengolahan dan analisis data serta uraian jawaban dari rumusan masalah. Buku Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2021, hlm. 45)

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan jawaban dari rumusan masalah dan rekomendasi yang ditujukan untuk penelitian berikutnya. Buku Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2021, hlm. 47)