

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dianjurkan supaya proses pembelajaran berjalan dengan baik. Menurut Abi Hamid dkk (2020, hlm. 3) “media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran”. Arsyad (2013, hlm. 7) berpendapat “media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang ditekankan pada visual dan audio. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam proses 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”.

Gagne dalam Sanaky (2013, hlm. 138) mengatakan “media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar”.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai media pembelajaran di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

1) Ciri fiksaktif

Ciri ini mencakup kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek tersebut dapat diurut dan disusun kembali dengan menggunakan media seperti fotografi, video tab, disket, komputer dan film. Objek yang telah diambil gambarnya atau direkam dengan kamera dapat disimpan dan mudah diproduksi kapan saja diperlukan.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpulkan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi berapa kalipun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan di kritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok.

2) Ciri manipulatif

Ciri manipulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu yang lebih relatif efisien dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian lebih karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula

kesalahan penafsiran, sehingga dapat mengubah sikap siswa kearah yang tidak diinginkan.

3) Ciri distributif

Ciri distributif yaitu suatu ciri di mana dimungkinkannya suatu objek di transformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

Bretz dalam Abi Hamid dkk (2020, hlm. 19) mengatakan jika “media pembelajaran memiliki 3 ciri khusus, yaitu suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (*motion*)”. Sedangkan Gerlach & Ely dalam Abi Hamid dkk (2020, hlm. 20) mengatakan ciri fisik media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Benda sebenarnya (termasuk orang, kejadian, dan benda tertentu)
2. Presentasi atau penyajian verbal (mencakup media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui *slide*, catatan di papan tulis, dan majalah dinding)
3. Presentasi atau penyajian grafis (mencakup *chart*, grafik, peta, diagram, lukisan, dan gambar)
4. Gambar diam (mencakup poster)

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Asyhar (2021, hlm. 46) mengelompokan media pembelajaran menjadi 4 jenis berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya sebagai berikut:

1) Media pembelajaran 2D

Media pembelajaran dengan tampilan yang dapat dilihat dari sisi datar saja misalnya gambar, buku, grafik dan sebagainya. Media 2D ini dalam penggunaannya tidak membutuhkan alat bantu untuk memproyeksikannya.

2) Media pembelajaran 3D

Media pembelajaran dengan tampilan yang dapat diamati dari berbagai sisi depan, belakang, atas maupun bawah. Misalnya patung, globe, dan media berwujud konkret lainnya.

3) Media pandang diam

Media pembelajaran yang ditampilkan dengan memproyeksikannya ke layar. Media yang di proyeksikan ini berupa gambar-gambar diam seperti foto, tulisan dan lukisan.

4) Media pandang gerak

Media pembelajaran yang ditampilkan dengan memproyeksikannya ke layar monitor, LCD, komputer dan lain-lain. Media yang diproyeksikan ini berupa film, video dan animasi gerak.

Jenis media pembelajaran berdasarkan persepsi indera menurut Pakpahan dkk (2020, hlm. 64–67) adalah sebagai berikut:

1) Media audio

Media audio adalah media yang digunakan sebagai perantara penyampaian informasi atau pesan yang dikirim berbentuk suara dan diterima melalui indera pendengaran. Media audio tersebut diantaranya yaitu ; radio, rekaman suara, kaset, piringan hitam, dan lain-lain.

2) Media visual

Media visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara penyalur informasi atau pesan. Media visual terdiri dari media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi. Media visual dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki dimensional panjang dan lebar yang berarti hanya dapat dilihat pada bidang datar saja seperti media grafis yang disajikan berupa titik, garis, angka, tulisan, gambar untuk menyampaikan gagasan, ide, data atau kejadian. Media grafis ini banyak digunakan dalam proses pembelajaran baik menggunakan alat sederhana spidol dan papan tulis maupun alat modern berbasis aplikasi dengan bantuan smartphone atau komputer.

Media visual tiga dimensi yaitu media visual yang tidak hanya dapat dilihat saja namun, dapat disentuh secara nyata. Media ini bisa berupa makhluk hidup atau benda mati. Benda mati yang dimaksudkan disini dapat berupa tiruan dari benda nyata, atau berupa penggambaran dari konsep yang sulit

untuk ditampilkan aslinya agar dapat mengatasi ketidakmungkinan menampilkan ukuran sebenarnya. Contoh media tiga dimensi seperti; globe, peta timbul, maket, hewan, tumbuhan dll.

3) Media audio visual

Media Audio Visual adalah media yang menggabungkan indera pendengaran dan pengelihatatan sebagai perantara penyalur informasi atau pesan. Contoh media ini yaitu video, film , televise dll. Media audio visual ini terbagi menjadi dua yaitu, media audio visual murni dan audio visual tidak murni. Media audio visual murni adalah media yang baik unsur gambar atau unsur suaranya berasal dari satu sumber misalnya video documenter. Sedangkan media audio visual tidak murni adalah media yang baik unsur gmbarnya atau suaranya tidak berasal dari satu sumber misalnya *slide* presentasi yang diberikan sound suara tambahan.

Leshin dkk dalam Abi Hamid dkk (2020, hlm. 19) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi lima jenis, di antaranya:

1. Media berbasis makhluk hidup (baik manusia, hewan, maupun tumbuhan), seperti guru, instruktur, tutor, *field-trip*, observasi hewan, observasi tumbuhan, dan lain sebagainya.
2. Media berbasis cetak, seperti buku panduan, buku latihan, lembar kerja, modul, buletin, majalah ilmiah, komik, catatan harian, poster, dan lainnya.
3. Media berbasis visual, seperti bagan, grafik, peta, *slide*, dan lain sebagainya.
4. Media berbasis audio-visual, seperti video, film, program *slide-tape*, dan televisi.
5. Media berbasis komputer, seperti pembelajaran dengan bantuan komputer interaktif video, *hypertext*, *web-based learning*, dan aplikasi pendukung pembelajaran lainnya.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Arsyad (2013, hlm. 15) mengatakan “fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Sedangkan menurut Kempt dan Dayton dalam Rusman (2012, hlm. 172) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
3. Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

Secara umum Sadiman dalam Sundayana (2013, hlm. 7) menyatakan bahwa media mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indra.
 - a. Objek yang telah besar, bisa digantikan dengan realita gambar, film bingkai, film atau model.
 - b. Objek yang terlalu kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks misalnya mesin-mesin dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain-lain) dapat di visualisasikan lewat film, gambar dan lain-lain.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.

4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
7. Pembelajaran dapat lebih menarik.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Umumnya media pembelajaran memiliki manfaat untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Abi Hamid dkk, (2020, hlm. 7) adalah:

1. Dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, pendidik akan lebih mudah mentransfer informasi-informasi yang sulit bila disampaikan secara verbal atau tulisan. Berarti media dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik. Ketika tujuan pembelajaran dapat dicapai berarti informasi-informasi terkait materi selama proses pembelajaran sudah dapat dipahami oleh siswa.
2. Dengan adanya media pembelajaran, minat dan motivasi peserta didik dapat meningkat. Peserta didik akan lebih antusias dan memunculkan rasa ingin tahu yang besar. Sehingga peserta didik dapat memahami materi sekalipun materi tersebut bersifat abstrak. Karena dengan menggunakan media pembelajaran seperti simulasi alat peraga dll materi yang sifatnya abstrak, rumit, dan kompleks dapat diatasi dengan baik.
3. Dengan adanya media pembelajaran, keterbatasan waktu, tempat, dan ruang menjadi suatu hal yang tidak perlu dikhawatirkan lagi. Media berbasis web dan IT dapat memberikan fasilitas ataupun alat yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan belajar. Media pembelajaran yang akan dirancang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan model

pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda ada yang visual, verbal ataupun kinestetik. Hal tersebut sebagai acuan untuk menentukan media pembelajaran yang akan dirancang cocoknya seperti apa. Dengan demikian, kegiatan belajar akan lebih variatif dan tidak monoton. Kegiatan belajar yang terlalu kaku dan monoton dapat menjadikan peserta didik mudah kehilangan fokusnya kemudian cepat jenuh, bosan, dan mengantuk. Dalam kegiatan belajar sering terjadi kesalahan persepsi dari peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini salah satunya dikarenakan materi yang sedang dibahas adalah materi yang bersifat abstrak. Sehingga peserta didik hanya berangan-angan atas penjelasan yang disampaikan pendidik. Maka dengan adanya media pembelajaran, materi yang bersifat abstrak tersebut tidak hanya di angan-angan saja tetapi dapat divisualisasikan dan dikonkretkan. Sehingga dapat meminimalisir miskonsepsi oleh peserta didik kemudian materi menjadi jelas, menarik, variatif dan interaktif.

Sanaky (2013, hlm. 5–6) mengatakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Arsyad (2013, hlm. 29–30), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Objek yang terlalu besar atau terlalu kecil dapat disajikan melalui gambar. Begitu pula kejadian yang sudah lampau dapat ditampilkan melalui rekaman video atau foto.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

2. Liveworksheet

a. Pengertian Liveworksheet

Liveworksheet adalah situs web pendidikan yang diciptakan pada akhir tahun 2016 oleh Victor Gayol. Pada situs *liveworksheet* (<https://www.liveworksheets.com/>) dijelaskan “*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.

Situs web ini dapat dengan mudah di akses melalui *google* tanpa mengunduhnya terlebih dahulu. Tidak hanya membuat *e-LKPD* saja, dengan tampilan yang menarik melalui gambar-gambar animasi dan ilustrasi guru dapat membuat bahan ajar atau modul ajar *online* yang dapat membuat siswa termotivasi dan semangat untuk mempelajari bahan ajar sekaligus mengisi soal

yang ada di dalam lembar kerja tersebut. Lembar kerja ini dinilai ramah lingkungan karena tidak perlu di-*print* dan menghemat kertas, siswa cukup menyediakan kuota internet saja untuk mengaksesnya.

b. Manfaat *Liveworksheet*

Sholehah dkk (2021, hlm. 27) dalam penelitiannya menyebutkan manfaat *liveworksheet* sebagai berikut:

Terdapat 3 manfaat *liveworksheet* yaitu, (1) bagi siswa, fitur interaktif membuat siswa tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar, (2) bagi guru, menghemat guru untuk mengoreksi soal, dan (3) bagi lingkungan, mengurangi penggunaan kertas.

c. Kelebihan *Liveworksheet*

Fatima dkk (2022, hlm. 10) dalam penelitiannya menjelaskan “kelebihan *liveworksheet* di banding LKPD cetak (a) diakses dengan gratis, (b) lebih praktis karena tidak perlu dilakukan pencetakan, (c) dapat diakses menggunakan *smartphone* atau laptop, (d) dapat digunakan sebagai media serta penugasan saat pembelajaran daring, dan (e) tidak memakan ruang penyimpanan”.

Selain itu *liveworksheet* menawarkan banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk mendesain *e-LKPD*. Guru dapat membuat *e-LKPD* sekreatif mungkin sehingga memungkinkan siswa merasakan situasi belajar baru yang tidak membosankan. Dalam situs web-nya *liveworksheet* menawarkan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk mendesain diantaranya yaitu:

- a. Jawaban singkat, melengkapi soal dengan jawaban yang hanya 1-2 kata.
- b. Pilihan ganda, memilih satu jawaban yang paling tepat.
- c. Mencocokkan dengan panah.
- d. *Drag and drop*, atau menarik dan menjatuhkan, menarik jawaban dan menjatuhkan ditempat yang benar.
- e. *Listening exercises*, mendengarkan soal dan menuliskan jawabannya di kotak yang telah disediakan.
- f. *Speaking exercises*, menjawab soal dengan mengatakannya.
- g. Menambahkan file mp3.
- h. Menambahkan tautan video dari *youtube*.

- i. Menambahkan file *powerpoint*.
- j. Menambahkan tautan.
- k. Membuat jawaban panjang seperti essay.

d. Langkah-langkah Penggunaan *Liveworksheet*

Langkah-langkah membuat e-LKPD pada situs web *liveworksheet* antara lain sebagai berikut:

1. Membuat desain LKPD sesuai keinginan, bisa menggunakan ms. Word, aplikasi edit canva, dan lain sebagainya.
2. Masuk ke situs web <https://www.liveworksheets.com/>



Gambar 1.1
Tampilan Awal Situs Liveworksheet

3. Masuk atau mendaftar akun sebagai guru.



Gambar 2.2
Masuk atau Daftar Sebagai Guru

4. Setelah masuk klik ‘*make interactive worksheet*’

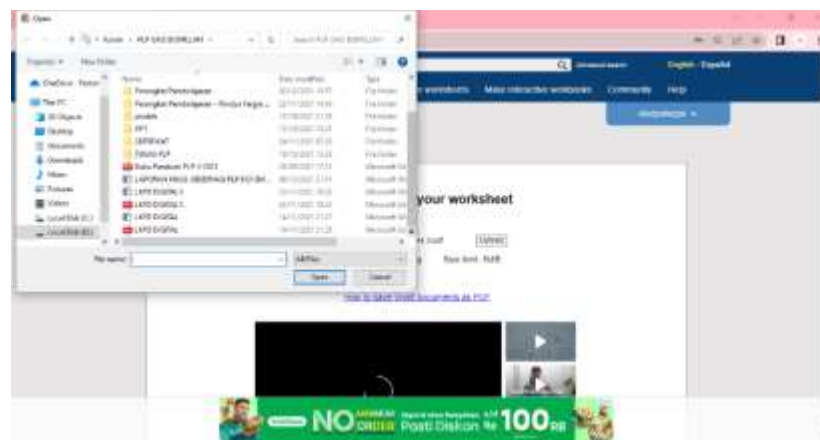


Gambar 2.3
Make Interactive Worksheet

5. Unggah berkas LKPD yang sudah di desain sendiri.



Gambar 2.4
Unggah LKPD yang Sudah di Desain



Gambar 2. 5
Pilih File

6. Edit desain dengan buat kolom jawaban, contoh: jawaban singkat.



Gambar 2.6
Buat Kolom Jawaban

7. Tambahkan kunci jawaban.



Gambar 2.7
Tambahkan Kunci Jawaban

8. Bila semua telah ditambahkan kolom jawaban, klik opsi simpan dan klik unggah. LKPD dapat di unggah untuk langsung dikerjakan, atau disimpan secara pribadi.



Gambar 2.8
Klik Simpan dan Unggah

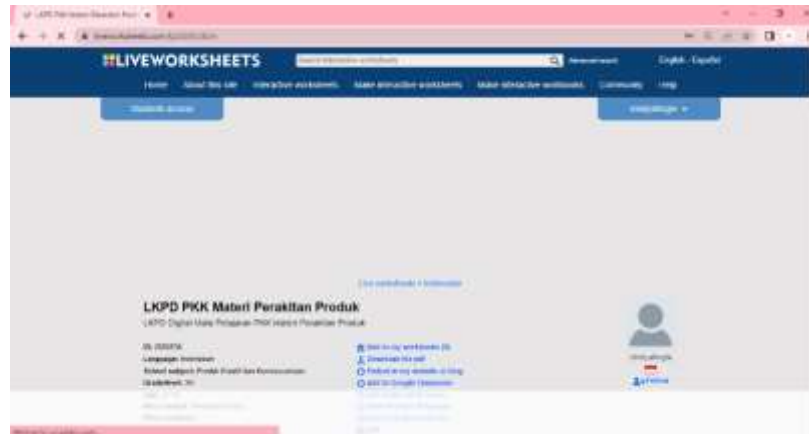
9. Tambahkan deskripsi LKPD



Gambar 2.9
Tambahkan Deskripsi LKPD

10. Unggah LKPD

11. Tampilan LKPD yang sudah di unggah dan siap dibagikan kepada siswa.



Gambar 2.10
Tampilan LPKD

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah pencapaian siswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran. Merujuk pada pemikiran Sudjana (2014, hlm. 3) “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Gagne dalam Lestari (2015, hlm. 129) mengatakan “hasil belajar merupakan informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan”. Dimiyati dan Mudjiono dalam Lidia dkk (2018, hlm. 25) mengatakan “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebuah tolak ukur atas keberhasilan siswa dalam belajar setelah melalui proses pembelajaran.

b. Tujuan Hasil Belajar

Sudjana (2014, hlm. 44) mengutarakan mengenai tujuan hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Untuk menggambarkan tentang kecakapan belajar pada siswa sehingga bisa diketahui kelebihan dan juga kekurangannya di dalam berbagai bidang studi yang sedang ditempuhnya.
2. Untuk dapat mengetahui tentang keefektifan proses pendidikan dan juga pengajaran di sekolah yaitu seberapa jauhkah keefektifannya di dalam sebuah tingkah laku pada siswa ke arah tujuan pendidikan yang sedang diharapkan.
3. Untuk menentukan sebuah tindak lanjut dari hasil penilaian yaitu melakukan suatu perbaikan dan juga penyempurnaan di dalam suatu hal program pengajaran serta pada sistem pelaksanaannya.
4. Untuk memberikan sebuah pertanggungjawaban atau “*accountability*” dari suatu pihak sekolah kepada para pihak-pihak yang memiliki sebuah kepentingan.

Menurut Suryabrata dalam Rohmah (2022, hlm. 24) mengemukakan mengenai beberapa tujuan hasil belajar di dalam suatu proses pendidikan yakni sebagai berikut:

1. Dasar psikologis

a. Dari segi siswa

Pada umumnya seorang anak saat menentukan suatu sikap dan juga tingkah lakunya sering kali mereka berpedoman kepada orang yang lebih dewasa. Oleh karenanya dengan bermodalkan adanya suatu pendapat dari gurunya tentang suatu hasil belajar yang sudah diperoleh maka anak tersebut akan merasa memiliki pegangan dan pedoman.

b. Dari segi guru

Sebagai pedoman mengenai hasil-hasil usahanya dalam menjalankan tugasnya sebagai pengajar.

2. Dasar didaktis

a. Dari segi siswa

Untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan yang dimilikinya sehingga siswa mampu mempergunakan pengetahuannya dalam proses memajukan prestasinya.

b. Dari segi guru

Untuk mengetahui sejauh manakah kelemahan dan juga kelebihan di dalam proses pengajarannya. Selain itu untuk menilai suatu kesiapan siswa, mengetahui status siswa di dalam kelas dan membantu para guru untuk menentukan siswa dalam kelompok, dan membantu guru untuk memperbaiki metode pembelajarannya.

3. Dasar administratif

- a. Untuk memberikan suatu data untuk bisa menentukan mengenai status pada siswa di kelasnya.
- b. Untuk memberikan iktisar tentang segala hasil usaha yang bisa dilakukan oleh suatu lembaga pendidikan.
- c. Sebuah inti dari laporan mengenai kemampuan belajar siswa terhadap para orang tua atau walinya.

Menurut Matondang dkk (2019, hlm. 76) tujuan hasil belajar terbagi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan hasil belajar secara umum

- a. Menilai pencapaian kompetensi peserta didik
- b. Memperbaiki proses pembelajaran
- c. Sebagai bahan penyusun laporan kemajuan belajar siswa

2. Tujuan hasil belajar secara khusus

- a. Mengetahui kemampuan hasil belajar siswa
- b. Mendiagnosis kesulitan belajar siswa
- c. Memberikan umpan balik atau perbaikan proses belajar mengajar
- d. Penentuan kenaikan kelas
- e. Memotivasi belajar siswa dengan cara mengenal dan memahami diri untuk merangsang usaha perbaikan diri

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2014, hlm. 22) “jenis-jenis hasil belajar dapat di klasifikasikan menjadi 3 macam yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris”. Sejalan dengan yang dikatakan Pane & Dasopang (2017, hlm. 49-51) yang menjelaskan jenis hasil belajar yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek, yaitu:
 - 1) Pengetahuan atau ingatan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
 - 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
 - 3) Aplikasi, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami dengan baik.
 - 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
 - 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu:
 - 1) Penerimaan, mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
 - 2) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - 3) Penilaian, mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, menentukan sikap.
 - 4) Organisasi, mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
 - 5) Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

3. Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu:

- 1) Gerakan refleks
- 2) Keterampilan gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual
- 4) Keharmonisan atau ketepatan
- 5) Gerakan keterampilan kompleks
- 6) Gerakan ekspresif dan inprentatif

Gagne dalam Pane & Dasopang (2017, hlm. 48) mengatakan “jenis hasil belajar mencakup (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) keterampilan motoris”.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat diasumsikan juga sebagai yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Slameto (2010, hlm. 54) mengatakan:

Ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor dari dalam diri (intern) dikelompokkan menjadi dua yaitu: faktor fisiologis seperti keadaan kesehatan dan keadaan tubuh; faktor psikologi seperti perhatian, minat, bakat dan kesiapan, sedangkan faktor dari luar (ekstern) yaitu faktor sekolah seperti kurikulum, metode mengajar, relasi warga sekolah, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung dan perpustakaan.

Berdasarkan pendapatnya, Slameto menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Internal
 1. Faktor jasmani
 - a) Faktor kesehatan
 - b) Cacat tubuh
 2. Faktor psikologis
 - a) Intelegensi
 - b) Perhatian
 - c) Minat dan bakat

- d) Motif
- e) Kematangan
- f) Kesiapan

b. Faktor Eksternal

1. Faktor keluarga

- a) Cara orang tua mendidik
- b) Relasi antar agama keluarga
- c) Suasana rumah
- d) Keadaan ekonomi keluarga

2. Faktor sekolah

- a) Metode mengajar
- b) Kurikulum
- c) Relasi guru dengan siswa maupun relasi siswa dengan siswa
- d) Sarana dan prasarana sekolah

3. Faktor masyarakat

- a) Kegiatan siswa dalam masyarakat
- b) Mass media
- c) Tempat bergaul
- d) Bentuk kehidupan masyarakat

Selain faktor internal dan faktor eksternal, Gronlund dalam Matondang dkk (2019, hlm. 16) menambahkan “faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran”.

Sedangkan menurut Syah (2013, hlm. 145–146) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.

- c. Faktor pendekatan eksternal (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode serta media yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

4. Penilaian Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ekonomi Sub Tema Ketenagakerjaan

Penilaian hasil belajar pada sub tema “pertumbuhan dan pembangunan ekonomi” dilakukan otomatis pada aplikasi *liveworksheet*. Aplikasi *liveworksheet* akan mengoreksi otomatis karena sudah ada kunci jawaban yang dibuat oleh guru. Adapun jenis soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda.

5. Keterkaitan Media Pembelajaran *Liveworksheet* dengan Hasil Belajar

Rohmah (2022, hlm. 2) dalam penelitiannya mengatakan “*liveworksheet* berfungsi menjembatani kegiatan belajar mengajar sehingga akan terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan pendidik, hal ini dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam peningkatan prestasi belajar”.

Hamalik (2001, hlm. 17) menjelaskan hasil belajar sebagai berikut:

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Sejalan dengan Mispa (2022, hlm. 10) yang menarik kesimpulan dari penelitiannya sebagai berikut:

Penggunaan *liveworksheet* memberikan kemudahan bagi guru karena dapat menampilkan materi ajar dan tugas dalam bentuk gambar serta video, dapat menghemat waktu dan biaya. Kemudian penggunaan *liveworksheet* ini memudahkan peserta didik untuk mengerjakan tugas secara daring kapan saja dan dimana saja selama terkoneksi dengan jaringan internet. Diharapkan dari hasil penelitian tentang penggunaan *liveworksheet* dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif produk dan proses peserta didik.

Prabowo (2021, hlm. 5) mengatakan “LKPD *online* dengan aplikasi “Liveworksheet.com” meningkatkan hasil belajar peserta didik karena peserta didik antusias, percaya diri dalam pembelajaran dan mandiri, kritis serta tekun dalam mengerjakan LKPD *online* dengan aplikasi “Liveworksheet.com””.

Fatima dkk (2022, hlm. 8) menarik kesimpulan dari penelitiannya sebagai berikut:

LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* mendapat nilai keefektifan dengan kategori sangat efektif dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yakni sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan produk LKPD Interaktif untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa. Nilai skor rata-rata N-Gain siswa baik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 0,71 yang berarti terdapat peningkatan dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam keterkaitan media pembelajaran *liveworksheet* dengan hasil belajar merupakan sebuah rangkaian pembelajaran yang digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar guna melihat kemampuan yang dimiliki siswa dari pengalaman belajarnya untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Muntiani Rohmah (2022)	Penggunaan Media Google Classroom Berbantu Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Kemagnetan Siswa SMP	Menggunakan media <i>liveworksheet</i> untuk mengetahui hasil belajar siswa.	Subjek penelitian pada siswa SMP.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media <i>Google Classroom</i> Berbantu <i>Liveworksheets</i> dapat meningkatkan proses pembelajaran IPA materi Kemagnetan kelas IXA. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) Proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media <i>Google Classroom</i> Berbantu <i>Liveworksheets</i> , membuat siswa aktif,

					senang dan tertarik. (2) 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).
2.	Raudatul Mispah, Aminudin Prahata Putra, dan Muhammad Zaini (2022)	Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheet pada Konsep Protista terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 7 Banjarmasin	Menggunakan media <i>liveworksheet</i> untuk mengetahui hasil belajar siswa.	Subjek penelitian pada siswa kelas X SMAN 7 Banjarmasin.	Menunjukkan (1) terdapat pengaruh penggunaan <i>e-LKPD</i> berbasis <i>live worksheet</i> terhadap hasil belajar kognitif produk peserta didik (sig. 0,045), (2) terdapat pengaruh penggunaan <i>e-LKPD</i> berbasis <i>live worksheet</i> terhadap hasil belajar kognitif proses peserta didik (sig. 0,038).

3.	Andi Prabowo (2021)	Penggunaan Liveworksheet dengan Aplikasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	Menggunakan media <i>liveworksheet</i> untuk mengetahui hasil belajar siswa	Subjek penelitian pada siswa kelas XI SMKN 3 Kendal	Penggunaan <i>liveworksheet</i> dengan aplikasi berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu pada prasiklus dengan ketutasan klasikal peserta didik 52,7% dan rata-rata hasil belajar 69,7, kemudian pada siklus 1 dengan ketutasan klasikal peserta didik 72,2 % dan rata-rata hasil belajar 76,6 dan siklus 2 dengan ketutasan klasikal peserta didik 86,1% dan rata-rata hasil belajar 82,8.
4.	Widy Astuti Octava (2022)	Penggunaan Media Liveworksheet Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab Materi Qiroah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Study Quasi	1. Menggunakan media <i>liveworksheet</i> untuk mengetahui hasil belajar 2. Menggunakan quasi eksperimen	Subjek penelitian pada siswa kelas VI MTs Muhammadiyah Campaka Purwakarta	Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dengan menggunakan media <i>liveworksheet</i>

		Eksperimen Pada Kelas VII di MTs Muhammadiyah Campaka Purwakarta			
5.	Ikhlasul Amalia N. F., Maria Veronika Roesminingsih, Muhammad Turhan Yani	Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis <i>Liveworksheet</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar	Menggunakan media <i>liveworksheet</i> untuk mengetahui hasil belajar.	Subjek penelitian pada siswa sekolah dasar	LKPD Interaktif berbasis <i>liveworksheet</i> mendapat nilai keefektifan dengan kategori sangat efektif dari hasil pre-test dan post-test siswa yakni sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan produk LKPD Interaktif untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir siswa. Nilai skor rata-rata N-Gain siswa baik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebesar 0,71 yang berarti terdapat peningkatan

					dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa produk LKPD Interaktif berbasis <i>liveworksheet</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan. Hal ini menunjukkan bahwa produk LKPD Interaktif berbasis <i>liveworksheet</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan
--	--	--	--	--	--

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *liveworksheet* dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini dapat dijadikan sebagai acuan oleh peneliti dalam pelaksanaan penerapan penggunaan media pembelajaran *liveworksheet* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut buku panduan penulisan KTI FKIP UNPAS (2021, hlm. 22) kerangka pemikiran adalah “kerangka logis yang menempatkan masalah penelitian di dalam kerangka teoritis yang relevan dan ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu”.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian dan kajian teori yang telah di uraikan di atas maka hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dinyatakan dalam sebuah kerangka pemikiran. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 60) “kerangka berfikir yang dihasilkan dapat berupa kerangka yang asosiatif/hubungan maupun komparatif/perbandingan”. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah pengumpulan data dan penyajian data, di dalam pengumpulan data dan penyajian data yang diperoleh dari observasi awal di SMA Negeri 1 Ciwidey serta melakukan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran terkait kemudian akan ditarik sebuah kesimpulan-kesimpulan yang akhirnya akan ditemukan permasalahan di dalam hasil observasi awal.

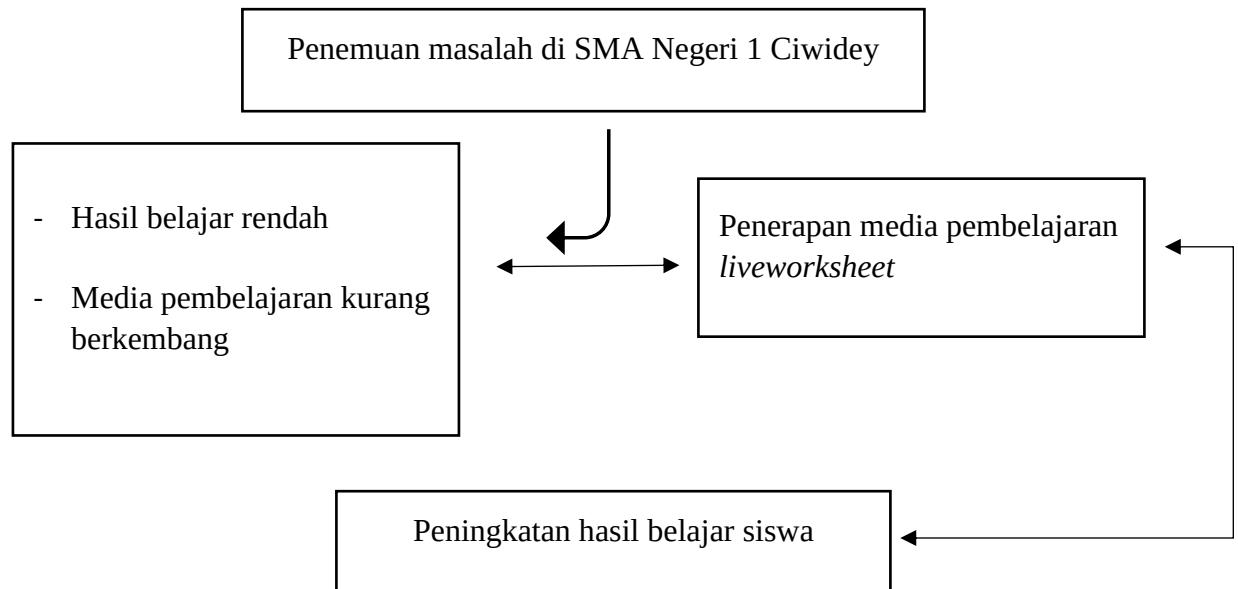
Adapun permasalahan yang ditemukan yaitu: 1) hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi masih rendah, dan 2) kurang berkembangnya media pembelajaran di sekolah. Untuk mengatasi permasalahan di atas maka ditemukan solusi yaitu dengan melakukan penerapan media pembelajaran *liveworksheet* karena dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

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”.

Andriyani (2017, hlm. 30) mengatakan “faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang baik selalu melibatkan media pembelajaran, berkaitan dengan siswa yang sebagai individual pelaksana kegiatan pembelajaran, sehingga apabila media digunakan dengan baik, maka hasil belajar akan naik”. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Prabowo (2021, hlm. 5) yang dalam kesimpulannya mengatakan “media *liveworksheet* dapat meningkatkan keaktifan mental, kemampuan berfikir kritis dan analitis, serta

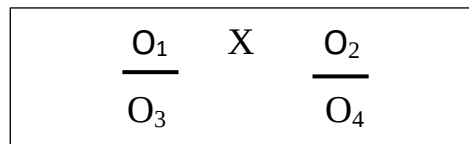
kemampuan motorik peserta didik. Peserta didik juga merasa antusias dan percaya diri dalam pembelajaran dan mandiri serta tekun dalam mengerjakan LKPD sehingga hasil belajar yang didapat naik”.

Berdasarkan kajian teori dan permasalahan di atas maka peneliti membuat kerangka berpikir sebagai berikut:



Bagan 2.1
Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat ditunjukkan dalam paradigma penelitian sebagai berikut:



Bagan 2.2
Paradigma Penelitian

Keterangan :

O_1 : Kelas eksperimen ebelum diberi *treatment*

O_2 : Kelas eksperimen setelah diberi *treatment*

O_3 : Kelas kontrol sebelum diberi *treatment*

O_4 : Kelas kontrol yang tidak diberi *treatment*

X : *Treatment* (penerapan media pembelajaran *liveworksheet*)

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Menurut buku panduan penulisan KTI FKIP UNPAS (2021, hlm. 23) “titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti”. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti berasumsi:

- a. Media pembelajaran *liveworksheet* dapat menciptakan suasana belajar mengajar lebih menyenangkan.
- b. Media pembelajaran *liveworksheet* dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Hipotesis

Sugiyono (2013, hlm. 63) menjelaskan pengertian hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *liveworksheet* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS semester ganjil SMA Negeri 1 Ciwidey tahun ajaran 2022/2023.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Rukajat (2018, hlm. 39) menjelaskan tentang pendekatan penelitian kuantitatif sebagai berikut:

Pendekatan penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metoda statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil.

Dalam melaksanakan suatu penelitian diperlukan metode atau cara yang tepat agar dapat memecahkan permasalahan, sehingga penting untuk menetapkan metode penelitian yang akan digunakan.

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 2) “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan”. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi experiment*).

Sugiyono (2013, hlm. 72) mengatakan “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Menurut Hasanah dkk (2018, hlm. 130) menjelaskan tentang *quasi experiment* sebagai berikut:

Quasi experimental (eksperimen semu) ini melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan yaitu kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan metode eksperimen.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh dari media pembelajaran *liveworksheet* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Ciwidey.