

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Emda (2018) menerangkan bahwa motivasi atau minat belajar adalah suatu komponen dinamis yang cukup krusial. Anak tidak memiliki prestasi biasanya tidak karena keahliannya buruk; sebaliknya, untuk giat belajar mereka mungkin tidak mempunyai minat motivasi yang cukup sehingga mereka anak tidak mampu untuk mengoptimalkan potensi diri. Guru biasanya memanfaatkan pembelajaran berbasis media menarik untuk mendorong keinginan siswa giat belajar.

Arianti (2018) pada dasarnya, siswa termotivasi untuk melakukan aktivitas karena mereka ingin menikmati pelajaran atau memenuhi kebutuhannya. Namun, ada juga siswa yang termotivasi untuk melakukan belajar untuk memperoleh penghargaan atau perlindungan dari sumber alternatif, seperti nilai, tanda penghargaan, atau pujian guru. Bahan ajar kreatif mampu mendorong anak untuk giat belajar. Dengan adanya semangat belajar, siswa akan mendapatkan nilai yang baik.

Simamora (2022) Guru yang dapat mengoptimalkan tujuh prinsip belajar akan dapat menumbuhkan minat juga motivasi anak belajar karena setiap guru dapat memberikan seluruh perhatiannya yang besar terhadap minat belajar siswa. Pengaruhnya terhadap aktivitas belajar harus diperhatikan. Motivasi dapat meningkatkan semangat siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Pembelajaran saat ini membutuhkan perangkat pembelajaran menarik terkhusus untuk siswa. Adanya perangkat yang menarik, anak semakin semangat untuk melaksanakan proses pembelajaran. Seiring berkembangnya jaman perangkat pembelajaran semakin berkembang. Perangkat pembelajaran yang berkembang seiring berkembangnya jaman yang dimana sekarang sudah menggunakan teknologi dalam semua proses pembelajaran. Teknologi sekarang sangatlah dibutuhkan dalam dunia pendidikan dan dalam proses pembelajaran. Melihat dari yang sudah ada perangkat pembelajaran seperti LKPD masih menggunakan cetak belum memanfaatkan teknologi.

Perangkat pembelajaran penting bagi siswa untuk keberlangsungan proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran berbasis kompetensi (LKPD) yang dimanfaatkan bertujuan guna mewujudkan pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan. LKPD yang berisi standar yang baik mampu membentuk proses pembelajaran yang efisien efektif. Herawati et al (2016) LKPD tidak setara dengan standard tolak ukur maka akan melahirkan suatu konflik di sebuah proses pembelajaran (Zulkurnia&Jaya). LKPD digunakan untuk melihat ketercapaian kompetensi dasar yang dikembangkan secara keseluruhan, bukan hanya proses pembelajaran.

Lembar kerja cetak diduga tidak efektif di lingkup belajar dikarenakan kurang mampu untuk memberi siswa gambaran tentang peristiwa yang tidak mereka alami sendiri.. Berdasarkan Herawati et al (2016) LKPD cetak belum efektif sebagai pembelajaran berbasis media secara visual dan praktis. Namun melalui

teknologi, LKPD cetak ini mampu dimaksimalkan sehingga menjadi LKPD yang interaktif.

Proses pembelajaran siswa diarahkan untuk mengingat informasi. Dalam Otak tiap siswa hanya dibatasi untuk mengingat dan juga menimbun beragam informasi tanpa diwajibkan untuk menangkap yang didapatkan saat pembelajaran berlangsung. LKPD yakni perangkat pembelajaran dapat memudahkan dalam mengasah ketrampilan berpikir kritis siswa untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran tematik. Fitri & Reinita (2022) LKPD teknologi membantu guru dan siswa merasa aman. Ini membantu mereka giat dan aktif belajar sehingga anak lebih bertanggungjawab dan mandiri. Liveworksheets memungkinkan anak menghasilkan lembar kerja. Dalam Ratnawati (2021) melalui *liveworksheets*, para guru mampu menghasilkan LKS interaktif dan mudah digunakan, sehingga memungkinkan tiap guru menghasilkan LKS yang sudah jadi. LKPD yaitu sumber belajar siswa salah satunya saat ini. N.F. et al. (2022) LKPD yakni perantara pembelajaran mampu digunakan memperlambat aktivitas pembelajaran dan mendukung pembelajaran individu atau kelompok melalui berbagai bahan pembelajaran. Situs *liveworksheet* dapat diakses online, LKPD cetak dirancang guna memperbaharui menjadi LKPD interaktif. Pengembangan produk dengan *Liveworksheet* berhasil.

Menggunakan situs webnya, *Liveworksheet* adalah sebuah platform untuk membantu guru memanfaatkan E-LKPD yang ada dan menghasilkan E-LKPD interaktif pribadi melalui online. Web ini dapat diperoleh melalui www.liveworksheet.com gratis, akan tetapi, untuk mendapat sebuah akun

penggunaan wajib mendaftar. Fauzi (2021) melaporkan berbagai jenis soal dapat diciptakan dari situs ini. Anak dapat menentukan bermacam jenis soal yang ada, seperti *drop-down* (letak dan turun), *multiple choice* (pilgan), dan *check boxes* (centang). *Joint whit arrow* (menghubungkan), *drag-drop* (menarik dan letakkan), dan *listening speaking*. Tiap guru dapat memanfaatkan soal yang telah disajikan oleh pengguna akun lain dengan membagikan link soalnya ke *WhatsApp* siswa. Selain itu, mereka juga dapat menggunakan buta scan barcode, di mana link tugas hidup diubah menjadi *barcode*, sehingga siswa hanya perlu memindai barcode di smartphone mereka dan menyelesaikannya melalui ponsel atau laptop mereka. Keunggulan situs ini adalah bahwa setelah peserta didik menyelesaikan ujian, sistem otomatis akan memberikan skor pada lembar kerja mereka.

Salah satu tingkat efektifitas dari pengembangan LKPD yaitu dengan berbantuan situs *liveworksheet*. Guru dapat menggunakan *Liveworksheets* gratis dari *Google* untuk mengoreksi otomatis dan mengonversi lembar kerja tradisional yang dapat dicetak (seperti dokumen, pdf, jpg, atau PNG) menjadi latihan online. Lembar kerja dapat diselesaikan secara online oleh siswa, dan mereka juga dapat menyerahkan tugas mereka kepada guru secara online. Interaktif dan memotivasi siswa, ini akan menghemat waktu dan kertas guru, dan akan bermanfaat bagi siswa (Andriyani, Novi, 2020). Untuk LKPD sebelumnya guru masih mengeluarkan *budget* yang banyak untuk membeli kertas ataupun tinta untuk mencetak LKPD itu.

Tingkat kepraktisan dari pengaplikasian web *Liveworksheets* sangat bermanfaat sehingga memungkinkan tiap guru untuk menghasilkan LKPD interaktif pribadi dan membuatnya mudah digunakan anak. Anak mampu

menyelesaikan tugas secara langsung dan memperoleh *feedback* langsung setelah menyelesaikannya. Guru tidak wajib dan repot untuk mendaftar di akun atau mendownload *Liveworksheets*; cukup melihat situs lewat *Chrome* atau *Firefox*. Proses kegiatan bisa diperoleh siswa untuk LKPD ditampilkan dalam *liveworksheet* Prastika et al., n.d.(2021).

Berdasarkan temuan permasalahan di SMKN 2 Kota Madiun Peneliti menemukan bahwa hanya sedikit guru yang memanfaatkan LKPD basis digital untuk perangkat belajar saat ini. Sebagian orang memanfaatkan LKPD, tetapi berbentuk LKPD cetak daripada digital. Guru kurang tahu tentang LKPD digital saat ini. Setiap guru harus mengembangkan teknologi digital agar mereka dapat mengubah perangkat pembelajaran konvensional jadi digital atau juga E-LKPD interaktif. Dalam kasus ini, bahan LKPD disalin dari buku tematik dan tidak diubah. Sementara LKPD yang difungsikan belum melalui platform online namun masih cetak. masalahnya adalah guru gagal membuat LKPD tersebut menarik bagi siswa, membuat mereka tertarik untuk mengerjakannya.

Mendesain LKPD tersebut menjadi menarik bagi guru dan wajib untuk dapat mengetahui cara dari mendesain LKPD di *liveworksheet*, sebab LKPD yang akan digunakan saat ini adalah pengembangan menggunakan *liveworksheet* yang ada pada platform di google. Guru wajib mengetahui platform tersebut agar lebih mudah dalam mengembangkannya, sebelum mengembangkan LKPD tersebut melalui *liveworksheet* wajib mengetahui materi apa yang akan dimasukkan dalam soal tersebut. Pengembangan LKPD ini memakai materi kode etik profesi akuntansi kelas X untuk pembelajaran Etika Profesi, pengembangan LKPD berbasis

liveworksheet ini semata-mata untuk menarik minat anak untuk menuntaskan pertanyaan soal yang didapat dari guru.

Liveworksheet ini sangat cocok digunakan pada LKPD yang digunakan oleh kita sebagai guru yang inovatif agar LKPD yang dibuat menjadi interaktif dan menarik bagi siswa. Dalam LKPD berbasis *liveworksheet* tersebut isinya berbagai macam soal yang ada dan memiliki beberapa desain yang menarik bagi siswa, serta pada saat selesai pembuatan soal LKPD berbasis *liveworksheet* ini tinggal menyalin link yang sudah ada dan di share ke siswa serta dapat kita rubah menjadi scan barcode yang lebih menarik untuk siswa dan membuat siswa penasaran pada isi dari *barcode*.

Dari bermacam penelitian yang ada, terdapat beberapa peneliti yang menjelaskan mengenai pengembangan LKPD basis *liveworksheet* yaitu hasil oleh Afifah Widayani dan Puri Pramudiani yang meneliti LKPD berbasis *liveworksheet* dengan materi pembelajaran Etika Profesi yang dapat mempermudah pembelajaran, jadi anak didik berkesan lebih suka dan mampu menumbuhkan minat motivasi anak belajar, dan juga penelitian Amalia & Veronika (2022) meneliti tentang pengembangan LKPD basis *liveworksheet* dengan materi belajar Akuntansi. Dari Fauzi & Nikmah (2021) membahas tentang pengembangan LKPD sebagai bahan pendukung dalam tercapainya hasil dari belajar siswa.

Kesimpulan kajian LKPD berdasarkan perangkat lunak *Liveworksheet*, materi Etika Profesi dimungkinkan interaktif difungsikan untuk alat penilaian proses pembelajaran teruntuk siswa kelas X. Penelitian selanjutnya yaitu Ikhlahul Amalia N.F., Maria Veronika Roesminingsih, Muhammad Turhan Yani (2022)

sebelumnya mengungkap hasil giat siswa belajar pada pelajaran Eika Profesi akan jauh lebih baik. LKPD dinilai untuk validitas, praktisitas, dan efektivitas, dengan validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 91% dan validator ahli media mendapatkan nilai sebanyak 90%. Sangat memadai. Hasil survei siswa dalam tes kelompok atau tes lapangan mendapat 84:90 dalam kelompok sangat berguna. Efisiensi produk dalam meningkatkan hasil Pembelajaran anak dinilai dari nilai N-Gain anak rata-rata baik dalam ujian kelompok kecil maupun kuis. Uji lapangan 0,71 yang berarti golongan atas semakin meningkat. Pertunjukan produk interaktif LKPD berbasis LKS ini tepat, praktis juga efektif. Peneliti mengembangkan LKPD yang sama yaitu berbasis *liveworksheet* dengan materi yang berbeda dan menggunakan metode pengembangan yang berbeda, untuk hasilnya nanti akan berbeda juga dengan melihat dari validasi produk, efektifitas produk, dan dari segi pendesainnya juga akan memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya.

Dari penjelasan yang ada, dapat diartikan bahwa untuk mengembangkan LKPD basis *liveworksheet* prosesnya melalui www.liveworksheet.com dilengkapi canva untuk mendesain merancang LKPD. Sehingga penulis ingin meneliti lebih lanjut dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasi *Liveworksheet* Pada Pembelajaran Etika Profesi Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMKN 2 Kota Madiun”. Diharapkan pada penelitian ini pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* membantu peneliti dan guru untuk menuntaskan proses pembelajaran dengan perangkat ajar dengan baik, siswa juga dapat lebih paham dengan adanya LKPD yang interaktif ini, dapat diharapkan siswa semakin bersemangat dalam mengerjakan berbagai soal yang dibuat oleh tenaga pendidik.

Dalam pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* ini diharapkan dapat digunakan oleh semua pihak yang ingin belajar untuk mengembangkan LKPD secara online dimana saat ini menggunakan *smartphone* dan jenis lainnya sangat berguna dan sering digunakan maka dari itu memanfaatkan teknologi yang ada dan yang sering digunakan.

B. Batasan Masalah

Pada penelitian ini terletak pada pengembangan LKPD berbasis Liveworksheet yaitu pada materi kode etik profesi saja dikarenakan sesuai latar belakang masalah yang terjadi pada peserta didik yang peneliti ambil pada kelas X bidang keahlian akuntansi SMKN 2 Kota Madiun.

C. Rumusan Masalah

Menurut permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan masalah yakni:

1. Bagaimana tahapan pengembangan LKPD berbasis *liveworksheets* yang dikembangkan dalam Etika Profesi?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* yang dikembangkan dalam Etika Profesi ?
3. Bagaimana pengembangan LKPD basis situs *liveworksheets* yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Etika Profesi ?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah, tujuan penelitian meliputi :

1. Menganalisis tahapan pengembangan LKPD basis *liveworksheets* guna menumbuhkan minat motivasi siswa belajar pada Etika Profesi.

2. Menganalisis kelayakan pengembangan LKPD berbasis *liveworksheet* pada pembelajaran Etika Profesi kelas X di SMKN 2 Kota Madiun dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Menganalisis pengembangan LKPD etika profesi berbasis *liveworksheets* dalam menumbuhkan minat motivasi siswa belajar kelas X di SMKN 2 Kota Madiun pada materi Etika Profesi

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Memperbanyak wawasan terkait bahan ajar LKPD *liveworksheet* guna membantu siswa dalam belajar.

2. Manfaat praktis

Beberapa manfaat nya, yakni :

- a. Sekolah

Untuk menjadi referensi sekolah dalam penggunaan bahan ajar LKPD *Liveworksheet*

- b. Bagi Guru

Mampu melibatkan dalam sumber ajar dari penggunaan LKPD *liveworksheet* guna mengembangkan kualitas pendidikan.

- c. Bagi Siswa

Untuk memancing agar siswa memiliki rasa ingin mengerjakan soal dengan semangat dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa .

E Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Rincian produk yang dikembangkan yakni :

1. Macam produk yang dihasilkan menggunakan *liveworksheet* dengan fitur latihan yang menyenangkan untuk siswa dan LKPD dengan tampilan yang menarik.
2. Produk ini dapat digunakan di kelas X SMK jurusan akuntansi.
3. Platform pembuatan produk dapat digunakan di berbagai mata pelajaran, mulai dari tingkat dasar hingga menengah.

Table 1.1 Spesifikasi Pengembangan Produk

Riset	Temuan	Pengembangan
Susilawati et al., (2023)	Telah mengembangkan E-LKPD memanfaatkan teknologi digital pada website <i>liveworksheet</i> pada praktikum akuntansi keuangan lembaga/instansi pemerintahan	Meskipun banyak upaya telah dilakukan untuk mengubah praktik akuntansi menjadi lembar kerja peserta didik (LKPD), banyak yang masih bersifat konvensional.
Yuli Prastika & Masniladevi (2021)	E-LKPD berbasis <i>liveworksheet</i> interaktif segi banyak beraturan dan tidak beraturan telah dikembangkan.	Sehingga dikembangkanlah LKPD berbasis <i>liveworksheet</i> untuk memudahkan siswa melakukan evaluasi pembelajaran yang tidak membosankan.
Ozila & Aisiah, (2021)	E-LKPD dirancang untuk mengajarkan siswa SMA untuk empati sejarah.	
Khumuirah, Faiz & Susilowibowo (2019)	Telah dikembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis <i>liveworksheet</i>	
Widiyani & Pramudiani (2021)		
Hardiansyah, Asnawi, Damansyah (2023)		

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan LKPD ini sangat perlu dikembangkan karena dalam proses belajar agar lebih efektif, seperti menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan memberikan motivasi belajar agar para siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas.

G. Definisi Istilah

Agar pembaca tidak mengalami salah tafsir maka perlu adanya pembahasan istilah sebagai berikut:

1. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Perangkat pembelajaran LKPD dirancang untuk membantu proses pembelajaran secara keseluruhan.

2. *Liveworksheet*

Liveworksheet adalah sebuah platform di google yang digunakan untuk membuat sebuah lembar kerja peserta didik yang memiliki berbagai macam tipe yang dapat dipilih (Firtsanianta & Khofifah, 2022)

3. LKPD berbasis *liveworksheet*

Suatu lembar kerja peserta didik yang dibuat melalui web aplikasi dan digunakan melalui smartphone yang diakses menggunakan link yang diberikan oleh guru (Firtsanianta & Khofifah, 2022)

4. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa merupakan dorongan diri siswa untuk mencapai tujuan belajar, misalnya pemahaman materi atau pengembangan belajar. Dengan adanya

motivasi, siswa akan senantiasa semangat untuk terus belajar tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

