

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan karakter, moral, dan etika yang menjadi landasan dalam kehidupan bermasyarakat. Di era globalisasi saat ini, Pendidikan merupakan sarana penting untuk mencetak generasi muda yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang unggul.

Perkembangan zaman dari masa ke masa semakin mengalami kemajuan yang sangat cepat. Perkembangan tersebut salah satunya dalam bentuk teknologi. teknologi yang hadir dalam keseharian kita merupakan wujud nyata dari kemajuan zaman. Menurut Galbraith, teknologi adalah *the systematic application of scientific or other organized to practical tasks* (Teknologi merupakan penerapan terstruktur dari ilmu pengetahuan atau organisasi lainnya ke dalam tugas-tugas praktis). Artinya dengan adanya teknologi memberikan kemudahan kepada manusia untuk melaksanakan aktivitas termasuk dalam kehidupan pribadi, pendidikan, dll.

Pendidikan berkembang seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus dapat menyesuaikan perkembangan IPTEK. Hal ini

terjadi karena pada abad terakhir ini manusia dikatakan unggul apabila mereka berpendidikan dan menguasai teknologi. Pendidikan yang semakin baik diharapkan akan menghasilkan SDM yang semakin baik pula. Oleh karena itu, perpaduan antara teknologi dan pendidikan berperan untuk membentuk SDM yang cakap, kreatif, terampil dan profesional. Untuk menunjang kesuksesan penyelenggaraan pendidikan, perlu menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal. Peserta didik atau siswa dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertera dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, yaitu yang berbunyi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sehingga seorang guru harus dapat melaksanakan fungsinya sebagai agen pembelajar yang berperan sebagai fasilitator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik. Mengarahkan peserta didik untuk melakukan sendiri aktivitas pembelajaran membutuhkan bantuan dari guru yang berperan sebagai fasilitator. Bantuan ini diperlukan untuk semua proses pembelajaran, begitu pula pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran strategis untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan efektif guna meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan formal, proses pembelajaran yang efektif menjadi kunci untuk mencapai tujuan tersebut. Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peran penting dalam membentuk wawasan siswa mengenai kehidupan bermasyarakat, sejarah, geografi, dan ekonomi. Namun, tantangan seperti kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan rendahnya hasil belajar masih sering ditemukan, termasuk di SMP Negeri 11 Madiun.

Berdasarkan pengamatan awal di SMP Negeri 11 Madiun, ditemukan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII G masih rendah. Dari jumlah 27 siswa ada 20 siswa dalam keaktifan pembelajaran masih rendah 62,5 % dan 18 siswa hasil belajar juga rendah 56% ..Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi, rendahnya motivasi belajar, serta hasil ulangan harian yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Beberapa faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah, kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, serta keterbatasan siswa dalam mengakses sumber belajar yang menarik dan relevan. (catatan pengamatan, bulan Nopember-Desember 2024).

Seiring dengan kemajuan teknologi di era digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk

meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu media inovatif yang dapat dimanfaatkan adalah E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) interaktif berbasis *Liveworksheets*. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui berbagai fitur seperti latihan soal, multimedia, dan umpan balik otomatis. Dengan memanfaatkan E-LKPD interaktif, siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Di SMP Negeri 11 Madiun, implementasi E-LKPD interaktif berbasis *Liveworksheets* berpotensi menjadi inovasi yang signifikan untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran IPS. Penggunaan E-LKPD berbasis *Liveworksheets* tidak hanya memberikan variasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan digital siswa yang sangat dibutuhkan di era modern. Dalam pembelajaran IPS, yang sering kali dianggap abstrak dan membosankan, pendekatan ini dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Berdasarkan pengamatan awal, implementasi media ini berpotensi memberikan dampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII G di SMP Negeri 11 Madiun.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII G SMP Negeri 11 Madiun melalui penerapan e-LKPD interaktif berbasis *Liveworksheets*. Hasil penelitian diharapkan dapat

menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa kelas VII G rendah
  - a. Kurangnya keterlibatan siswa kelas VII G dalam proses pembelajaran, seperti partisipasi dalam diskusi, bertanya, atau memberikan tanggapan.
  - b. Siswa kelas VII G cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Hasil Belajar yang Belum Optimal
  - a. Sebagian besar siswa kelas VII G belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dalam mata pelajaran IPS.
  - b. Hasil ulangan harian dan penilaian formatif menunjukkan rata-rata nilai siswa yang masih rendah.
3. Metode Pembelajaran Kurang Variatif
  - a. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional yang kurang menarik perhatian siswa.
  - b. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa.

#### 4. Minimnya Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

- a. Sumber belajar berbasis digital belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran IPS.
- b. Guru belum memanfaatkan media interaktif seperti E-LKPD berbasis Liveworksheet yang dapat membantu siswa belajar secara lebih mandiri dan aktif.

#### 5. Keterbatasan Akses dan Penguasaan Media Digital

- a. Beberapa siswa mungkin memiliki keterbatasan dalam mengakses perangkat teknologi atau internet yang diperlukan untuk menggunakan e-LKPD interaktif.
- b. Siswa dan guru memerlukan pendampingan dalam memahami cara kerja platform Liveworksheets agar dapat digunakan secara efektif.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latarbelakang diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan E-LKPD interaktif berbasis Liveworksheets pada mata pelajaran IPS kelas VII G di SMP Negeri 11 Madiun ?
2. Apakah penggunaan E-LKPD interaktif berbasis Liveworksheets dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII G di SMP Negeri 11 Madiun ?

3. Apakah penggunaan E-LKPD interaktif berbasis Liveworksheets dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII G di SMP Negeri 11 Madiun ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan pemecahan masalah, tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan E-LKPD interaktif berbasis Liveworksheets pada mata pelajaran IPS kelas VII G di SMP Negeri 11 Madiun.
2. Untuk menganalisis peningkatan keaktifan siswa melalui penggunaan E-LKPD interaktif berbasis Liveworksheets pada mata pelajaran IPS kelas VII G di SMP Negeri 11 Madiun.
3. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan E-LKPD interaktif berbasis Liveworksheets pada mata pelajaran IPS kelas VII G di SMP Negeri 11 Madiun.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi nilai guna banyak pihak terutama pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
  - a. Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan metode - metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan

materi yang diajarkan sehingga hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

- b. Memberikan pengalaman langsung dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif.
- c. Meningkatkan kemampuan peneliti dalam menggunakan platform *Liveworksheet* dan teknologi digital lainnya untuk mendukung pembelajaran.

## 2. Bagi Guru

- a. Memberikan wawasan baru tentang cara memanfaatkan e-LKPD berbasis *Liveworksheet* sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

## 3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan.
- b. Membantu siswa belajar secara mandiri dan aktif melalui fitur interaktif yang disediakan oleh *Liveworksheet*.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS melalui pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

## 4. Bagi Kepala Sekolah

- a. Memberikan alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

- b. Membantu Kepala sekolah mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung program pendidikan abad ke-21.
- c. Menjadi bahan pertimbangan untuk pelatihan guru dalam meningkatkan kompetensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

## **F. Definisi Istilah**

Ada beberapa istilah dalam penelitian ini yang perlu didefinisikan secara tepat agar tidak menimbulkan kesalahan penafsiran, yaitu:

### 1. E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik)

E-LKPD adalah media pembelajaran berbentuk lembar kerja yang disusun secara elektronik dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel. Dalam penelitian ini, E-LKPD dirancang secara interaktif menggunakan platform *Liveworksheet* untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS.

### 2. Interaktif

Interaktif mengacu pada kemampuan media pembelajaran untuk melibatkan siswa secara aktif melalui berbagai fitur, seperti pengisian soal secara langsung, umpan balik otomatis, dan elemen visual atau audio. E-LKPD yang digunakan dirancang agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi dan mendapatkan umpan balik secara real-time.

### 3. Liveworksheet

Liveworksheet adalah platform digital yang memungkinkan pembuatan dan penggunaan E-LKPD berbentuk lembar kerja interaktif. Platform ini

menyediakan fitur pengisian jawaban, penilaian otomatis, dan berbagai alat pendukung untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

#### 4. Keaktifan

Keaktifan merujuk pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Keaktifan dalam penelitian ini mencakup kemampuan siswa untuk berkontribusi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, mengisi e-LKPD, dan terlibat dalam aktivitas belajar secara keseluruhan.

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui nilai evaluasi berupa tugas, tes formatif, dan kinerja siswa dalam menggunakan E-LKPD interaktif.

#### 6. Mata Pelajaran IPS

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang relevan untuk memahami kehidupan sosial.

#### 7. Kelas VII G SMP Negeri 11 Madiun

Kelas VII G adalah tingkat pendidikan menengah pertama yang menjadi fokus penelitian ini. SMP Negeri 11 Madiun adalah institusi pendidikan di mana penelitian ini dilaksanakan, dengan siswa kelas VII G sebagai subjek penelitian.