

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. E-LKPD

a. Pengertian E-LKPD

E-LKPD merupakan suatu bahan ajar berisi materi yang dilengkapi dengan gambar, video, tugas dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang dapat diakses melalui komputer atau laptop sehingga lebih menarik dan interaktif. Menurut (Hidayati Dkk, 2021:26) LKPD elektronik merupakan lembaran latihan peserta didik yang dikerjakan secara digital dan dilakukan secara sistematis serta berkesinambungan selama jangka waktu tertentu. Lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) lebih menarik daripada LKPD cetak dikarenakan fitur yang digunakan bermacam-macam sehingga membuat peserta didik tidak bosan. Menurut Awe & Ende, (2019:57) Lembar kerja peserta didik elektronik bermuatan multimedia (teks, gambar, dan video) ini dapat mendukung pemahaman peserta didik dalam menjawab soal-soal dalam lembar kerja peserta didik tersebut. E-LKPD dapat dirancang dan dikreasikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran serta kreativitas masing-masing guru, dimana nantinya peserta didik dapat mengakses LKPD elektronik melalui jaringan internet

dengan harapan dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Hidayati Dkk., 2021:26). E-LKPD digunakan oleh peserta didik sebagai media belajar mandiri, dan juga dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. E-LKPD juga hemat biaya karena peserta didik tidak perlu mengeprint, karena ELKPD dapat langsung diakses menggunakan handphone. Menurut Hidayati Dkk., (2021:29) E-LKPD memiliki beberapa keunggulan yaitu mudah digunakan, praktis, serta memiliki berbagai fitur yang dapat membuat LKPD menjadi lebih menarik.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan E-LKPD adalah bahan ajar yang mencakup materi, gambar, video, dan tugas, yang dapat diakses melalui komputer atau laptop, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. E-LKPD adalah lembar latihan digital yang dikerjakan secara sistematis. E-LKPD lebih menarik daripada LKPD cetak karena fitur yang beragam. E-LKPD dirancang sesuai tujuan pembelajaran, dapat diakses melalui internet, dan membantu siswa memahami materi. E-LKPD juga hemat biaya dan praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas.

b. Tujuan E-LKPD

Tujuan E-LKPD bertujuan untuk menjembatani kegiatan belajar mengajar untuk dapat membentuk interaksi yang efektif antara guru dan siswa, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa

dalam meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa. Menurut Prastowo (2019:205) Terdapat empat fungsi E-LKPD, yaitu:

- 1) Sebagai bahan ajar yang lebih mengaktifkan peserta didik.
- 2) Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan.
- 3) Sebagai bahan ajar yang ringkas dan lebih banyak tugas yang tersedia dengan tujuan untuk melatih peserta didik.
- 4) Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, Secara acuan E - LKPD sangat berperan dalam proses kegiatan belajar yang berguna untuk membantu melatih daya ingat terhadap proses pembelajaran, siswa dapat memperoleh catatan materi pembelajaran, siswa dapat menambah informasi mengenai konsep yang dipelajari, melatih siswa untuk menemukan dan mengembangkan keterampilan, meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mengembangkan konsep belajar. Penggunaan LKPD dalam pembelajaran IPS dapat membantu guru untuk mengarahkan peserta didik dalam menemukan konsep atau pun teori yang dipelajari

c. Manfaat E-LKPD

Penyusunan LKPD memiliki manfaat bagi guru maupun siswa. Keuntungan menggunakan LKPD bagi guru yaitu dapat memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dan keuntungan bagi siswa sendiri yaitu bisa belajar dengan mandiri, memahami pelajaran dengan baik dan dapat menjalankan tugas tertulis dengan baik.

Menurut Arsyad dalam Fatimatul (2021: vol 6) menjelaskan bahwa terdapat 4 manfaat dari penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran, yaitu :

- 1) Memancing peserta didik aktif dalam proses pembelajaran,
- 2) Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep,
- 3) Melatih peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan proses ketrampilan belajar,
- 4) Melatih peserta didik dalam pemecahan masalah berpikir kritis,
- 5) Menghemat waktu mengajar,

LKPD sangat berperan besar dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajarannya. Disisi lain LKPD juga dapat pengembangan proses keterampilan dalam menguasai materi pembelajaran dan dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Julian & Suparman, (2019:242) LKPD elektronik (e-LKPD) memiliki beberapa keunggulan yaitu :

1. Peserta didik dapat melihat materi dan soal-soal dari mana saja atau interaksi multiarah.
2. Peserta didik dapat menggunakan Smartphone mereka dalam pembelajaran, bukan sekedar bermain game atau media sosial.
3. Peserta didik dapat mengenal metode pembelajaran yang baru dan menarik
4. Penyajian materi dan soal-soal pada E-LKPD lebih menarik yang dapat

meningkatkan minat belajar peserta didik.

Fungsi E-LKPD yaitu sebagai berikut :

1. Mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan secara kongkret.
2. Mempercepat proses pengajaran
3. Mengetahui materi yang dikuasai peserta didik
4. Mengoptimalkan referensi belajar mengajar
5. Membangkitkan minat dan motivasi peserta didik
6. Mempermudah penyelesaian tugas perorangan atau kelompok
7. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, manfaat E-LKPD sebagai bahan ajar untuk proses pembelajaran kepada peserta didik dengan mempermudah pembelajaran dan meringankan belajar dimanapun dan kapanpun hanya menggunakan smartphone, laptop ataupun komputer. Penggunaannya disarankan karena meningkatkan perkembangan teknologi dan pendidikan di era revolusi 4. 0. Keunggulan E-LKPD termasuk akses materi yang mudah, metode pembelajaran baru yang menarik, dan peningkatan minat belajar. Fungsi E-LKPD mencakup pengenalan kegiatan, mempercepat pengajaran, mengetahui penguasaan materi, dan meningkatkan motivasi serta kemampuan memecahkan masalah.

d. Prinsip Penggunaan E-LKPD

Penggunaan E-LKPD dapat menyenangkan peserta didik dalam aktivitas belajar, interaktif dalam pembelajaran, dan memberikan

kesempatan kepada peserta didik agar dapat berlatih serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar (Puspita dkk., 2021). Penggunaan E-LKPD melibatkan peserta didik agar dapat secara langsung menonton video pembelajaran, membaca materi, mampu melakukan percobaan, diskusi dan juga menjawab pertanyaan yang sudah ada pada kegiatan E-LKPD (Tariani dkk., 2022).

Berdasarkan pendapat yang telah dijelaskan prinsip penggunaan E-LKPD dapat memberikan motivasi untuk peserta didik. Hal baru yang melatih peserta didik belajar menyenangkan bukan hanya tentang mengerjakan soal saja tetapi juga ada penjelasan materi sekaligus video pembelajaran kemudian peserta didik dapat melakukan percobaan, berdiskusi dan juga menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah tersedia pada kegiatan E-LKPD.

e. Kelebihan E-LKPD

E-LKPD mempunyai komponen persamaan dengan LKPD cetak, namun yang membedakan hanya dengan tampilan digital dan diagram bahkan grafik dalam bentuk video ajar dan media pembelajaran TIK yang sangat menarik. Penggunaan pada E-LKPD memberikan kemudahan tersendiri terhadap peserta didik dalam pembelajaran matematika untuk memecahkan masalah dan tugas-tugas baik kapanpun dan dimanapun sesuai dengan E-LKPD yang telah disajikan. Penerapan E-LKPD memberikan peningkatan motivasi dan minat belajar serta kemampuan matematis pada peserta didik (Ramadhani & Simarmata, 2020).

Menurut (Sariani & Suarjana, 2022), kelebihan E-LKPD yaitu menggunakan warna dan design menarik dengan memuat materi pelajaran, soal-soal interaktif dan juga video penjelasan materi agar meningkatkan semangat peserta didik. Berdasarkan dengan paparan diatas kelebihan dari E-LKPD yaitu menggunakan teknologi dizaman sekarang dengan mengakses melalui media elektronik seperti komputer ataupun ponsel yang memiliki koneksi internet. Selain itu terdapat desain bahkan gambar yang menarik pada materi pembelajaran, soal-soal interaktif serta video pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik lebih aktif dalam menggunakan E-LKPD.

f. E-LKPD Interaktif

Interaktif yaitu komponen yang menghubungkan proses yang memberdayakan pengguna untuk mengendalikan suasana dengan menggunakan komputer. Interaktif merupakan pembelajaran yang menggunakan komputer untuk satu orang peserta didik sehingga masing-masing membutuhkan keyboard, mouse, dan alat input lainnya sebagai kontrol (Putra, 2021). Interaktif menurut Nurhairunnisah & Sujarwo (2018) yaitu sesuatu yang bersifat aktif, artinya didesain dapat melakukan perintah kepada peserta didik untuk melakukan suatu perintah. Sedangkan LKPD interaktif adalah salah satu bentuk media alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dimana terdiri dari materi dan latihan soal- soal yang termasuk media berbasis komputer yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai topik pembelajaran

secara mandiri dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi (Herawati & Gulo, 2016). LKPD yang interaktif tidak hanya terdapat materi didalamnya, tetapi juga ditambah pendukung-pendukung materi lainnya seperti video, gambar, animasi yang dapat memudahkan serta menguatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi tersebut. Pemanfaatan E-LKPD interaktif dengan optimal dapat

2. LiveWorksheet

Menurut Alfiana, dkk (2021, Vol. 6) Live worksheet adalah salah satu platform aplikasi yang menyediakan wadah untuk membantu guru membuat materi, soal, kuis yang lebih interaktif dengan berbagai jenis model seperti seret dan lepas, mencocokkan, pilihan ganda, dan masih banyak pihanlainnya yang dapat dikerjakan secara online atau digital. Aplikasi ini sangat menarik dan juga membantu guru untuk memudahkan penkoreksian pekerjaan, selain itu sangat mudah digunakan dan penggunaan media ini untuk interaktif Peserta Didik dalam pembelajaran.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan LiveWorksheet ini merupakan salah satu media yang menggunakan teknologi baru yang diterapkan dalam dunia pendidikan karena dapat menghasilkan teks, gambar, animasi dan video lebih efektif sehingga Peserta Didik tidak cepat bosan. Buku kerja online untuk penelitian ini diartikan sebagai alat pembelajaran online yang berisi materi dan

langkah kerja yang menarik dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Purnomo, dkk, (2022: vol 4) LKPD berbasis live worksheet ini mengubah lembar kerja konvensional atau cetak menjadi lembar kerja online yang lebih interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan LKPD secara online, dapat mengirim langsung kepada gurunya, serta otomatis terkoreksi dan mendapatkan nilai langsung.

Meenurut Fatimatul Khikmiyah (2021:vol 6) melihat keunggulan LKPD online, diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran menggunakan LKPD sebagai media cetak/kertas. LKPD online ini memungkinkan seseorang untuk mengubah lembar kerja biasa/tradisional menjadi lembar interaktif online, karena Peserta Didik dapat mengerjakan LKPD secara online dan mengirimkannya langsung kepada guru. Bagi guru dapat menghemat waktu, bagi Peserta Didik dapat memotivasi dan sangat bermanfaat bagi lingkungan karena menghemat kertas dan memanfaatkan teknologi elektronik khususnya *Handphone* untuk media pembelajaran ini. . (<https://www.liveworksheets.com>).

Live worksheet ini merupakan berbentuk media audio visual gerak, dimana di dalamnya terdapat pesan visual, seperti; gambar, grafik, diagram dan peta serta. Situs *live worksheet* merekomendasikan berbagai berbagai fitur yang menarik bisa dipakai untuk mendesain

tampilan LKPD yang nantinya akan dibuat.

Menurut Ikhlahul Amalia, dkk (2022: vol 6) LKPD Interaktif berbasis *liveworksheet* memiliki kelebihan dibanding LKPD cetak yaitu dapat diakses dengan gratis, lebih praktis karena tidak perlu dilakukan pencetakan, dapat diakses menggunakan smartphone atau laptop, dapat digunakan sebagai media serta penugasan saat pembelajaran daring, dan tidak memakan ruang penyimpanan.

Live worksheet sendiri sangat berguna untuk memudahkan Peserta Didik dalam melakukan pembelajaran jarak jauh ataupun di kelas, karena dengan adanya inovasi seperti ini dapat memudahkan Peserta Didik untuk mengakses dimanapun sehingga Peserta Didik lebih tertarik mengerjakan tugas yang memudahkannya. Adapun cara penggunaan membuat *live worksheet* tersebut sebagai berikut :

1. Akses situs resmi Liveworksheet melalui broser di liveworksheets.com
2. Setelah berhasil masuk, kemudian pilih menu Teacher Acces di sisi kanan atas kemudian pilih Register dan lengkapi form identitas seperti alamat email yang hendak didaftarkan kemudian klik menu Register untuk melakukan aktivasi akun di *Live worksheet*.
3. Ubah pengaturan bahasa menjadi Indonesia di sisi kanan atas tampilan utama.
4. Kemudian, pilih menu *Make Interactive Worksheet* di menu bagian atas lembar kerja kemudian pilih *Get Started*.

5. Unggah lembar kerja yang telah dibuat dengan format *jpg* maupun *pdf* dengan ukuran file maksimal 5 *megabyte*.
6. Ubah format LKPD menjadi interaktif dengan menggunakan rumus *select: yes* dan *select: no* untuk soal pilihan ganda serta rumus *join: 1*, *join: 2* dan seterusnya untuk soal menjodohkan.
7. Jika sudah, periksa kembali LKPD yang sudah dibuat dengan memilih menu *Preview*.
8. Setelah dirasa selesai, simpan dan bagikan LKPD dengan terlebih dahulu mengisi *form* keterangan lembar kerja seperti mata pelajaran, materi, kelas serta jenis LKPD.

3. Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2020:45) hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang menyusunnya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (produk) yang mengacu pada memperoleh hasil dari melakukan suatu kegiatan atau proses yang menghasilkan perubahan fungsional dalam input. Output produksi adalah kegiatan yang diperoleh melalui transformasi bahan mentah menjadi produk jadi. Hal yang sama berlaku untuk mendefinisikan batasan istilah hasil panen, hasil penjualan, hasil pengembangan, termasuk hasil belajar.

Menurut Sutrisno (2021: 22) Hasil belajar adalah hasil nilai atau kemampuan yang diperoleh Peserta Didik setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif dan kualitatif.

Untuk memvisualisasikan hasil belajar, penilaian Peserta Didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah seorang Peserta Didik telah menguasai suatu mata pelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan fungsional perilaku peserta didik yang diperoleh setelah proses pembelajaran dari suatu materi tertentu. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai tolak ukur yang bertujuan guna mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

a. Faktor-Faktor Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Memahami faktor-faktor ini dapat membantu siswa, guru, dan orang tua untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil yang optimal. Menurut Setyawati, dkk (2019:95), terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Menurut Huda (2020:42-45), adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua bagian. Pertama adalah faktor internal dan kedua adalah faktor eksternal yang dapat diuraikan lebih lanjut, sebagai berikut:

1. Faktor Internal.

Faktor internal merupakan faktor faktor yang berasal dari seseorang

sendiri dan dapat mempengaruhi terhadap belajarnya. Faktor internal dibedakan menjadi dua yaitu faktor fisiologi dan faktor psikologis.

- a. Faktor Fisiologi. Kondisi umum jasmani dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran karena orang yang belajar membutuhkan kondisi badan yang sehat.
- b. Faktor Psikologis. Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu antara lain faktor intelegensi, sikap, bakat, minat, cara belajar dan motivasi siswa.

2. Faktor Eksternal.

Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi terhadap belajarnya. Faktor eksternal dibedakan menjadi tiga yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

a. Faktor Keluarga.

Faktor keluarga yang mempengaruhi belajar ini mencakup cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b. Faktor Sekolah.

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode

mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat.

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor Masyarakat ini membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, dibahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar.

Sementara, Menurut Astiti dkk, (2021:194), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Gaya belajar yang dimiliki setiap siswa umumnya berbeda. Oleh karena itu, penting bagi siswa dalam mengenal gaya belajar dan ketepatan penggunaan gaya belajar. Dengan demikian, siswa tidak akan kesulitan atau mendapat

kendala dalam memahami, menerima, dan mengolah informasi pada saat proses belajar. Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu salah satunya pemanfaatan media belajar. Media belajar adalah alat yang digunakan dalam proses belajar yang dapat membantu siswa, sehingga makna pesan yang disampaikan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Syachtiyani dan Trisnawati (2021:93), ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor dari dalam diri individu diantaranya:

1. Faktor jasmani atau kesehatan tubuh.
2. Faktor rohani atau keadaan batin.
3. Faktor psikologi.

Sementara, faktor yang berasal dari luar diri individu masing-masing siswa menurut Syachtiyani dan Trisnawati (2021:93), dapat diuraikan antara lain sebagai berikut:

1. Faktor keluarga, mulai dari cara mendidik yang diterapkan, hubungan dengan keluarga, serta dukungan yang diberikan oleh orang tua dan keluarga.
2. Faktor sekolah, seperti hubungan dengan teman, cara mengajar guru, proses pembelajaran serta fasilitas yang diberikan.

3. Faktor masyarakat, mulai dari peran diri dalam masyarakat, hubungan dengan lingkungan sekitar dan kondisi lingkungan.

Hal ini juga dipertegas oleh pendapat yang dikemukakan Fauhah dan Rosy (2021:328), yang menjelaskan bahwa terdapat faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar, yakni:

1. Faktor Internal.

- a. Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- b. Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2. Faktor Eksternal.

- a. Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut para ahli yang telah dijelaskan. Maka, peneliti tertarik menggunakan pendapat Fauhah dan Rosy (2021:328), yang menjelaskan bahwa terdapat faktor-faktor yang berpengaruh pada hasil belajar, yakni:

1. Faktor Internal.

- a. Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- b. Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2. Faktor Eksternal.

- a. Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah

direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

b. Indikator Hasil Belajar.

Indikator hasil belajar adalah ciri-ciri yang tampak, dapat dilihat, teramati dan dapat diukur sebagai ciri penunjuk bahwa seseorang telah belajar, yaitu adanya perubahan. Menurut Suratman dkk, (2019:44), indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Menurut Boty dan Handoyo (2018:48), terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan sehingga mampu mengetahui secara detail sejauhmana hasil belajar siswa, yaitu:

1. Antusias siswa mengerjakan tugas.
2. Keaktifan siswa mengemukakan pendapat.
3. Keberanian siswa bertanya.
4. Keberanian siswa menjawab pertanyaan.

Sementara, menurut Fauhah dan Rosy (2021:327-328), memberikan pandangan mereka terhadap indikator yang dapat digunakan dalam menelaah hasil belajar seorang siswa, adalah:

1. Ranah kognitif, memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat

pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.

2. Ranah efektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator keaktifan siswa menurut para ahli yang telah dijelaskan. Maka, peneliti tertarik menggunakan indikator menurut Menurut Boty dan Handoyo (2018:48), (1) Antusias siswa mengerjakan tugas. (2) Keaktifan siswa mengemukakan pendapat. (3) Keberanian siswa bertanya. (4) Keberanian siswa menjawab pertanyaan.

4. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Pada setiap proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas Peserta Didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dimana keaktifan belajar merupakan suatu unsur dasar yang harus terpenuhi untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keaktifan Peserta Didik dalam proses pembelajaran pada dasarnya untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Dimana mereka aktif untuk membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses

pembelajaran.

Nana Sudjana dalam Sinar (2018:12) keaktifan siswa dilihat dari kegiatan dalam menjalankan tugas belajarnya seperti terlibat dalam menyelesaikan masalah, bertanya kepada guru maupun siswa lain apabila tidak mengerti dengan pelajaran yang dihadapinya dan menilai kemampuan pada diri sendiri serta hasil yang diperoleh.

Budimansyah dalam Rahayu dan Agustina (2019:195) keaktifan belajar merupakan proses pembelajaran guru wajib membentuk suasana yang sedemikian rupa, sehingga siswa aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan mencari data informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan keaktifan belajar adalah aktivitas siswa yang bersifat fisik dan mental yang diberikan saat proses pembelajaran serta melibatkan kemampuan emosional siswa seperti mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, mencari data informasi. Sehingga diharapkan Peserta Didik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dan meraih hasil belajar yang diinginkan. Dimana pada proses ini peran guru sangat penting untuk memunculkan motivasi agar Peserta Didik melakukan aktifitas selama pembelajaran dengan baik.

b. Faktor-Faktor dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta didik

Keaktifan peserta didik dalam aktifitas belajar dapat menstimulus pengembangan bakat, melatih peserta didik untuk berpikir kritis,

membantu dalam pemecahan masalah atau persoalan yang dihadapi peserta didik. Maka, usaha yang dapat dilakukan guru guna merangsang keaktifan peserta didik adalah dengan merencanakan proses belajar peserta didik, sehingga akan terciptanya kondisi kelas yang aktif dan kondusif. Menurut Anggraini dan Wulandari (2021:296), ada beberapa faktor-faktor yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, yaitu:

1. Menarik perhatian peserta didik dan memotivasi sehingga peserta didik ikut serta aktif dalam kelas pembelajaran.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Menjelaskan kompetensi dasar yang dipelajari serta pencapaiannya.
4. Merangsang peserta didik dengan model pembelajaran yang asik, masalah, topik, dan konsep pembelajaran.
5. Memberikan petunjuk cara belajar.
6. Menciptakan partisipasi dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.
7. Memberikan *feedback*.
8. Mengontrol kegiatan peserta didik melalui tagihan penugasan.
9. Memberikan kesimpulan materi pelajaran di akhir pembelajaran.

Menurut Amry dan Badriah (2018:260), terdapat beberapa faktor yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran yang diikuti, yakni:

1. Memberikan dorongan atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta

didik).

3. Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.
4. Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari).
5. Memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
6. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberi umpan balik.
8. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.

Di lain pihak, menurut Fadilah dan Wulandari (2021:435), terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi intensitas keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan, yaitu:

1. Menarik perhatian peserta didik dan memotivasi sehingga peserta didik ikut serta aktif dalam kelas pembelajaran.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Menjelaskan kompetensi dasar yang dipelajari serta pencapaiannya.
4. Merangsang peserta didik dengan model pembelajaran yang asik, masalah, topik, dan konsep pembelajaran.
5. Memberikan petunjuk cara belajar.
6. Menciptakan partisipasi dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.
7. Memberikan *feedback*.
8. Mengontrol kegiatan peserta didik melalui tagihan penugasan.

9. Memberikan kesimpulan materi pelajaran di akhir pembelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor dalam meningkatkan keaktifan peserta didik menurut para ahli yang telah dijelaskan. Maka, peneliti tertarik menggunakan pendapat Fadilah dan Wulandari (2021:435), terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi intensitas keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan, yaitu:

1. Menarik perhatian peserta didik dan memotivasi sehingga peserta didik ikut serta aktif dalam kelas pembelajaran.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Menjelaskan kompetensi dasar yang dipelajari serta pencapaiannya.
4. Merangsang peserta didik dengan model pembelajaran yang asik, masalah, topik, dan konsep pembelajaran.
5. Memberikan petunjuk cara belajar.
6. Menciptakan partisipasi dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.
7. Memberikan *feedback*.
8. Mengontrol kegiatan peserta didik melalui tagihan penugasan.
9. Memberikan kesimpulan materi pelajaran di akhir pembelajaran.

c. Indikator Keaktifan

Aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran menunjukkan semua kegiatan fisik maupun non fisik baik dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menyenangkan. Salah satu implikasi dari proses pembelajaran dapat dilihat dari keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya indikator yang mendukung

diharapkan mempunyai peranan yang sangat besar terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Rikawati dan Sitinjak (2020:43), ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui keaktifan peserta didik, yaitu:

1. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
2. Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran.
3. Berani menjawab pertanyaan yang diberikan.
4. Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.

Hal ini juga dipertegas menurut Setyawati, dkk (2019:95), menyatakan bahwa terdapat beberapa indikator dalam mengetahui keaktifan peserta didik yang dapat diketahui, yakni:

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Terlibat dalam pemecahan masalah.
3. Bertanya kepada peserta didik atau guru apabila tidak memahami masalah yang sedang dihadapi.
4. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
5. Menilai kemampuan dirinya dalam hasil-hasil yang diperolehnya.
6. Melatih diri dalam pemecahan masalah.
7. Menggunakan kesempatan menerapkan apa yang telah diperoleh dalam pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Menurut Mufidah, dkk (2022:77), menyatakan bahwa terdapat beberapa indikator yang menunjukkan suatu keaktifan peserta didik untuk diketahui, antara lain sebagai berikut:

1. Antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Keberanian untuk mengajukan pertanyaan.
3. Keberanian dalam menjawab pertanyaan.
4. Keberanian dalam diskusi.

Bedasarkan indikator keaktifan peserta didik menurut para ahli yang telah dijelaskan. Maka peneliti tertarik menggunakan indikator menurut Menurut Rikawati dan Sitinjak (2020:43), yakni (1) Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (2.) Berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran. (3) Berani menjawab pertanyaan yang diberikan. (4) Berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.

5. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau study sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata Negara, dan sejarah.² Sedangkan menurut Soemantri, Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis untuk tujuan pendidikan.

Menurut Kosasih Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pada jenjang pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada di sekitar mereka.

Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan terdiri dari materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi sehingga siswa menjadi warganegara Indonesia yang demokrasi dan bertanggungjawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung

jawab membangun masyarakat.

Menurut Hasan, Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai sosial budaya. Secara garis besar, terdapat tiga sasaran pokok dari pembelajaran IPS, yaitu :

- 1) Pengembangan aspek pengetahuan (*cognitive*)
- 2) Pengembangan aspek nilai dan kepribadian (*affective*)
- 3) Pengembangan aspek keterampilan (*psicomotoric*)

Dengan tercapainya tiga sasaran pokok tersebut diharapkan akan tercipta manusia-manusia yang berkualitas, bertanggung jawab atas pembangunan bangsa dan Negara serta ikut bertanggung jawab terhadap perdamaian dunia.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, agar nantinya mampu hidup di tengah-tengah masyarakat dengan baik.

b. Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut:

1. Geografi, sejarah dan antropologi

Merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan

wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih.

2. Ilmu politik dan Ekonomi

Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan.

3. Sosiologi dan Psikologi Sosial

Merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut

berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

d. Model atau metode

Model pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Model dan metode ini digunakan setiap pembelajaran IPS bahkan setiap hari. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan anak tidak tertarik pada pembelajaran yang diberikan guru, akibatnya tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai.

Pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran ekspositori, yaitu model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai pelajaran secara optimal. Prosedur dari pembelajaran ekspositori ini

adalah:

- a. Preparasi: guru menyampaikan bahan selengkapnya secara sistematis dan rapi.
- b. Apresiasi: guru bertanya atau memberikan uraian singkat untuk mengarahkan perhatian anak didik kepada materi yang akan diajarkan.
- c. Presentasi: guru menyajikan bahan dengan cara memberikan ceramah atau menyuruh siswa membaca bahan yang telah disiapkan dari buku teks tertentu atau yang ditulis guru sendiri.
- d. Resitasi: guru bertanya dan siswa menjawab sesuai dengan bahan yang dipelajari.

Metode ceramah adalah metode yang menekankan pada pemberian informasi dari guru ke siswa. Penggunaan metode ini secara terus menerus akan berakibat pada komunikasi satu arah yaitu dari guru ke siswa saja, pembelajaran berpusat pada guru, dan siswa tidak diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya dan berpikir kreatif.

Keadaan ini tidak boleh dibiarkan terus berlanjut karena akan mempengaruhi pada prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis untuk memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*), dengan metode permainan. Diharapkan dengan penggunaan model dan pembelajaran yang bervariasi, pembelajaran akan lebih menarik, antusias siswa akan meningkat, siswa mudah

menerima pembelajaran, mudah memahami materi yang diajarkan, dan tujuan pembelajaran juga dapat tercapai.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan berguna untuk menghindari kesamaan baik variabel maupun judul sebagai upaya pengembangan pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan kajian pustaka untuk mengembangkan LKPD berbasis *Live Worksheet* terdapat penelitian yang relevan seperti pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
1	FARIDI	Penggunaan Media Interaktif Liveworksheets Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bilangan Berpangkat Berpanglat Keals IX A SMP Negeri 2 Kandangan Serang	Pada penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Materi Bilangan Berpangkat melalui penggunaan Liveworksheets. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian peserta didik kelas IX.A SMP Negeri 2 Kandangserang Kabupaten Pekalongan	<p>Persamaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas 2. Menggunakan media <i>live worksheet</i> 3. Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar 4. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPS yang bertujusn untuk meningkatkan hasil belajar <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sampel penelitian Peserta Didik SMP kelas IX Kandangserang 2. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika

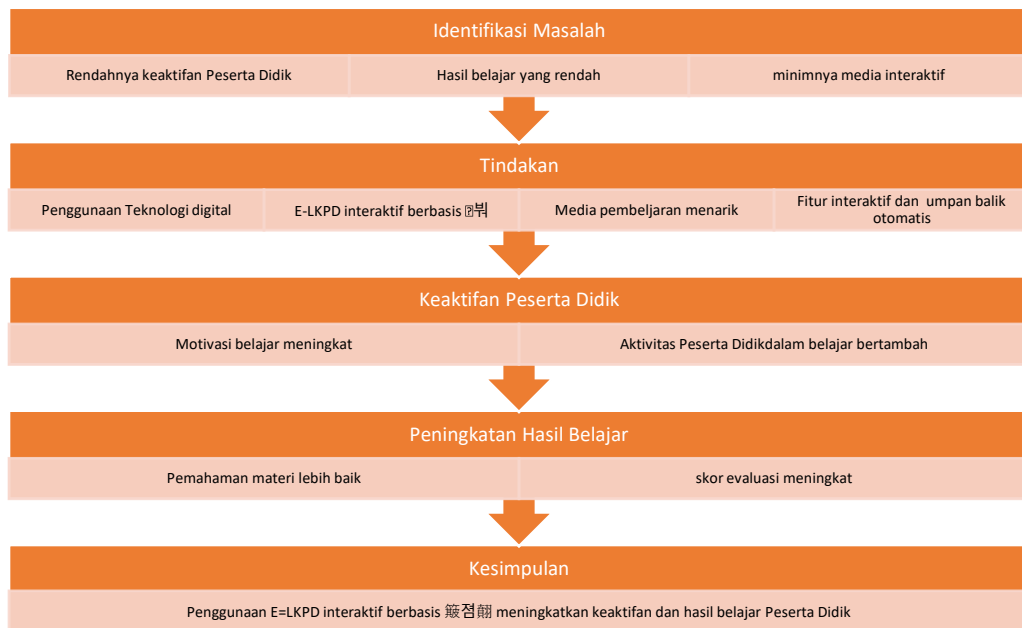
No	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
2	1. Muh. Taqwin 2. Abd. Muis 3. Sartika Thamrin A. Baso (2024)	Penggunaan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (e-LKPD) Berbasis Edform Untuk Meningkatkan Aktivas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII G SMP Negeri 19 Makassar	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan e-LKPD berbasis Edform.	<p>Persamaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas 2. Menggunakan media <i>live worksheet</i> 3. Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar 4. Digunakan untuk peserta didik kelas VII G SMP <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan menggunakan e-LKPD berbasis Edform. 2. Desain penelitian yang digunakan
3	1. Purnomo 2. Yulia Miftuhah Hidayati 3. Siti Samsiyah (2022)	Penerapan Model Problem-Based Learning Berbasis Live Worksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar	Hasil dari penerapan model problem-based learning berbasis live worksheet ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan kognitif pada mata pelajaran IPS	<p>Persamaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media <i>live worksheet</i> 2. Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan model pembelajaran <i>problem-based learning</i>.

			kelas V di Sekolah Dasar. Dilihat dari peningkatan perolehan rata-rata nilai dari siklus satu ke siklus dua.	2. Pada penelitian ini live worksheet yang digunakan di kelas V SD. 3. Desain penelitian yang digunakan.
4	1. Mifta Hurrahma 2. Ike Sylvia (2022)	Efektivitas E-LKPD Berbasis LiveWorksheet dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik di Kelas XI IPS SMA N 5 Padang	Pada penelitian ini hasil yang didapat adalah bahwa LKPD berbais liveworksheet sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik. Adapun dilaakukannya penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Peserta Didika kelas XI jurusan IPS di SMA N 5 Padang	Persamaan : 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas 2. Menggunakan media live worksheet 3. Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen 4. Pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPS yang bertujusn untuk meningkatkan hasil belajar Perbedaan : Sampel penelitian Peserta Didik SMA

C. Kerangka Berpikir

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik yaitu dengan menginovasi media pembelajaran yang digunakan melalui pembaharuan media *live worksheet*. Menurut Nurhamidah, secara global hasil belajar terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ini berasal dari dalam diri peserta didik, seperti faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternalnya berasal dari luar peserta didik, seperti faktor keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakatnya.

Sekolah berperan aktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar Peserta Didik termasuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik di dalam kelas. Sekolah berperan aktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar Peserta Didik termasuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan Peserta Didik dalam kelas. Sebagai pendidik sangat penting menciptakan media/alat untuk memenuhi kebutuhan kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penelitian ini mencoba meningkatkan hasil belajar peserta pada pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran baru, yaitu melalui *website live worksheet*. Adapun kerangka berpikir penelitian ini disajikan pada Gambar 2.1



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Penggunaan E-LKPD interaktif berbasis Liveworksheet dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan E-LKPD interaktif berbasis Liveworksheet dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.