

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Adanya interaksi antara pengajar serta siswa baik di dalam kelas ataupun diluar merupakan pengertian dari kegiatan belajar mengajar. Ketika siswa dapat membentuk sikap, lebih percaya diri dan lebih luas dalam penguasaan materi hal ini merupakan sasaran akhir pada sebuah pembelajaran kepada siswa. Sistem di dalam kelas dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Proses input, output, dan feedback adalah komponen dalam pembelajaran. Input dalam pembelajaran terdiri dari rancangan pelaksanaan pembelajaran atau kurikulum , dan siswa yang merupakan bagian dari proses pembelajaran, pengajar, sarana dan prasarana untuk membantu guru menjelaskan materi. Nilai yang baik atau yang disebut dengan output dapat diraih oleh siswa dengan lebih optimal berkat pembelajaran. Tidak diragukan lagi, proses pembelajaran memerlukan materi sebagai bahan ajar untuk digunakan saat di dalam kelas, metode yaitu cara guru mengajar, dan media (Djamaluddin, 2019). Pada proses pembelajaran sains (IPA) secara umum memakai instrument pembelajaran.

Pembelajaran tentang dunia sekitar termasuk dalam pembelajaran ipa. Sejalan dengan penelitian (Santika, 2022) pembelajaran ipa adalah pembelajaran kontekstual yang berarti bahwa siswa belajar dalam konteks lingkungan mereka atau sesuai dengan keadaan lingkungan yang sering ditemui. Pengamatan yang dilakukan secara langsung di lingkungan sekitar rumah memupuk rasa ingin tahu yang membuat pembelajaran lebih mudah dipahami dan diingat. Karena siswa menemukan informasinya sendiri. Dengan menggunakan cara ini siswa dapat mengaitkan seputar kejadian sehari-hari dengan pembelajaran yang diajarkan. Karena konsep ipa dalam pengajarannya memiliki karakteristik yang unik, guru harus mampu mengaitkannya dengan fenomena alam yang ada. Dalam penjelasannya, guru dapat menerapkan *Problem Solving* sebagai model pembelajaran.

Problem solving adalah model pembelajaran di mana masalah ditemukan, dianalisis, dan kemudian diselesaikan. Menurut penelitian Rohani (2021), model *problem solving* ditujukan guna mengasah otak siswa agar dapat berfikir kritis dengan mencoba mencari jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi serta dapat dijadikan sebuah parameter tingkat aktivitas siswa dengan memberikan masalah di Lembar kerja Peserta didik (LKPD) yang menjadi media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis, salah satunya adalah LKPD. LKPD bermanfaat bagi guru karena dapat meningkatkan kreativitas mereka. Dalam proses pembelajaran siswa akan diberikan LKPD dengan desain atraktif serta menarik guna meningkatkan perhatian siswa (Effendi, 2021). Sekarang ada LKPD berbasis elektronik selain yang biasanya kita kenal LKPD hanya berbasis kertas.

Media LKPD berbasis digital atau yang disebut juga E-LKPD digunakan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran antara guru dan juga siswa, sebagaimana yang ditunjukkan pada penelitian Mispa (2022). Cholifah (2022) bahwa ada enam metrik ketrampilan berfikir kritis yang ditunjukkan pada E-LKPD berbasis *Live worksheet* diantaranya inferensi, analisis, evaluasi, interpretasi, eksplanasi, dan pengaturan diri. E-LKPD berbasis *live worksheet* juga memiliki kemampuan untuk menampilkan gambar dan video untuk memudahkan kegiatan belajar. Adanya fitur yang demikian bertujuan memudahkan siswa untuk belajar dan memahami apa yang mereka pelajari. Penggunaan media ini memudahkan siswa memberikan interpretasi unggul topik yang dipelajari. E-LKPD berbasis *live worksheet* harus memiliki desain LKPD yang menarik. Bagian sampul harus terdapat tujuan pembelajaran dan penjelasan materi yang akan di jelaskan. Antusias dan motivasi siswa dalam pembelajaran dapat bertambah dengan diaplikasikannya E-LKPD. Hal itu dapat berdampak pada hasil belajar kognitifnya.

Motivasi dalam pembelajaran tentu sangat dibutuhkan siswa. Hal ini disebabkan oleh karena dapat menjadi pemicu siswa dalam melaksanakan

kegiatan yang disebut dengan belajar. Sejalan dengan penelitian Diana (2022) Motivasi ialah dorongan dalam diri siswa baik dorongan dari luar maupun dari dalam yang dapat menimbulkan arah, dorongan, dan dapat juga menjadikan perasaan senang, antusias, semangat, dan lainnya. Tinggi maupun rendah semangat siswa saat mengikuti pembelajaran tentu tidak terlepas dari peran motivasi. Meningkatnya hal tersebut dalam pembelajaran juga akan membuat siswa menjadi lebih kreatif. Tidak hanya itu, motivasi juga dapat mempengaruhi output peserta didik.

Output kegiatan pembelajaran adalah dampak dari pembelajaran siswa. Nilai yang didapatkan siswa dapat menjadi output dari kegiatan pembelajaran. Bahwa menggunakan model *problem solving* dapat menjadi salah satu pengaruh output belajar siswa, sejalan dengan penelitian Sutarmi (2017) yang menunjukkan hasil peningkatan ketrampilan berfikir kritis siswa dan menambah ketrampilan berfikir kritis siswa. Siswa berkesempatan untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya, berinteraksi, dan mengatakan ide yang di fikirkan nya kepada anggota kelompok lain. Sejalan dengan penelitian Andi (2021) bahwa perolehan siswa dalam pembelajaran dan meningkatnya motivasi merupakan hasil dari penerapan media E-LKPD berbasis *live worksheet*, hasil dari penggunaan media tersebut siswa semangat, percaya diri, dan senang saat mengikuti pembelajaran sehingga membuat hasil belajar nya meningkat.

Media E-LKPD berbasis *live worksheet* mempunyai kelebihan, sejalan dengan penelitian Cholifah (2022) antara lain : mampu menghemat biaya percetakan, akses nya mudah bisa melalui perangkat seperti handphone, laptop, computer, dan lainnya. Siswa menjadi semangat ketika mengerjakan sesuatu dalam pembelajaran Hal ini sebagai hasil dari stuktur yang interaktif dan atraktif. Selain kelebihan, E-LKPD ini juga memiliki kelemahan yaitu dibuat harus memanfaatkan internet, sehingga dapat terjadi kemungkinan data hilang karena kesalahan pada sistem siswa harus memiliki internet yang cukup bagus untuk dapat membuka dan mengerjakan lembar kerja interaktif tersebut.

Di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta LKPD berbasis kertas masih digunakan. Ini tidak hanya menjadi tidak efisien di kantong tetapi juga tidak ramah lingkungan. Selain itu, penggunaan LKPD berbasis kertas dapat cepat menyebabkan peserta didik bosan. Hal ini sejalan dengan pengamatan oleh Yulianti (2022) menemukan bahwa jika pemakaian lembar kerja dengan desain yang monoton menyebabkan siswa bosan. Selain itu, LKPD berbasis kertas dapat tercecer, rusak, atau hilang saat dibawa oleh siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh E-LKPD *live worksheet* terhadap hasil belajar dan motivasi siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.

B. Pembatasan Masalah

1. Subjek Penelitian

Siswa-siswi di SMA MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA yang berada di jenjang kelas X pada Tahun Ajaran 2023/2024

2. Obyek Penelitian

Motivasi dan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan E-LKPD berbasis *live worksheet*

3. Parameter Penelitian

- a. Motivasi belajar ekstrinsik antara lain:
 - 1) Sistem pembelajaran yang tidak monoton
 - 2) Kawasan belajar menjadi kondusif
- b. Motivasi belajar intrinsik antara lain:
 - 1) Semangat dan kegigihan yang tinggi untuk mencapai keberhasilan
 - 2) Kebutuhan dan rasa tidak puas dalam belajar
 - 3) Keinginan untuk menentukan masa depan
 - 4) Post test dan pre test yang dilakukan dengan *live worksheet* menggunakan E-LKPD dari hasil belajar kognitif siswa
- c. Hasil belajar peserta didik antara lain:
 - 1) Kognitif : Pretest dan postest

2) Afektif : Motivasi siswa

C. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh E-LKPD berbasis *Live worksheet* terhadap motivasi dan hasil siswa didik SMA Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam menyusun penelitian ini adalah Mengetahui ada atau tidak nya pengaruh E-LKPD berbasis *Live worksheet* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024?

E. Manfaat Penelitian

a. Bagi peneliti

Manfaat yang diharapkan yaitu menghadirkan pandangan terhadap *live worksheet* kepada peneliti, bahwa dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan inovasi guna menjadikan siswa unggul, berprestasi, dan siap menghadapi perkembangan zaman.

b. Bagi guru

Manfaat yang diharapkan yaitu menghadirkan informasi tentang penggunaan media berbasis digital berupa *live worksheet* yang dapat melancarkan siswa dan pengajar di saat menyuguhkan topic dalam proses pembelajaran.