

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 mengenai tujuan sistem pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik supaya menjadi insan yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, serta menjadi warga Negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Sekolah memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk generasi muda yang berkualitas.

Selain sebagai tempat untuk memperoleh pengetahuan akademik, sekolah juga berfungsi sebagai wadah bagi siswa untuk mengembangkan potensi diri secara holistik. Melalui kurikulum yang relevan, guru yang kompeten, dan fasilitas yang memadai, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, sekolah juga berperan penting dalam pembentukan karakter siswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi. Dengan demikian, sekolah tidak hanya menyiapkan siswa untuk menghadapi tantangan akademik, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan hidup yang dibutuhkan untuk menjadi warga negara yang baik dan produktif.

Penurunan hasil belajar siswa merupakan masalah yang sering terjadi dalam dunia pendidikan dan dapat menjadi indikasi adanya hambatan dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang menyebabkan penurunan hasil belajar siswa, yang perlu dipahami agar dapat diatasi dengan efektif. Kurangnya motivasi belajar menjadi salah satu penyebab utama.

Motivasi adalah dorongan internal yang membuat siswa bersemangat untuk belajar. Ketika motivasi menurun, siswa cenderung menjadi kurang aktif dalam mengikuti pelajaran dan tugas-tugas, sehingga hasil belajarnya menurun. Faktor ini dapat dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, teman sebaya, atau kondisi emosional siswa itu sendiri. Selain motivasi, kualitas pengajaran juga

memegang peran penting dalam hasil belajar siswa. Jika metode pengajaran tidak sesuai dengan kebutuhan siswa atau materi disampaikan dengan cara yang kurang menarik, siswa mungkin kesulitan untuk memahami pelajaran. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dapat membuat siswa merasa bosan, yang pada akhirnya menurunkan partisipasi dan hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat menggunakan aplikasi dan model pembelajaran yang inovatif sangat mempengaruhi siswa dalam menangkap materi pembelajaran karena dipelajari secara mandiri tanpa bantuan guru. Banyak siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan metode pengajaran yang konvensional dan berbasis ceramah. PBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan tantangan yang relevan dan menarik. Dengan berperan aktif dalam proses pemecahan masalah, siswa merasa lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka sendiri, sehingga partisipasi dan keterlibatan mereka meningkat. Juga aplikasi pembelajaran yang konvensional akan membuat siswa bosan dan kesulitan memahami materi, sehingga hasil belajar yang didapatkan menjadi rendah. Dengan adanya pembelajaran yang baik, sangat membutuhkan perangkat pembelajaran, salah satunya adalah LKPD.

Lembar kerja peserta didik merupakan lembaran yang berisi kegiatan yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik, kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan LKPD ini berfungsi sebagai petunjuk dalam menyelesaikan suatu tugas yang berdasarkan langkah-langkah pengerjaannya dalam kegiatan pembelajaran serta memudahkan aktivitas pendidik sehingga tercapai interaksi yang efisien antara pendidik dengan peserta didik. Penggunaan LKPD dengan mengikuti perkembangan saat ini dan dengan situasi yang mengharuskan semuanya dilakukan secara online, maka dari LKPD yang dibutuhkan bersifat online yaitu dengan menggunakan aplikasi *Liveworksheets*. *Liveworksheet* merupakan platform berbasis web yang memanfaatkan teknologi baru yang menampilkan fitur menarik seperti suara, gambar, bahkan video.

Penerapan model *Problem Based Learning* dapat diinovasikan dengan memanfaatkan LKPD *Liveworksheet*. *Liveworksheet* dapat dimanfaatkan

sebagai wadah LKPD interaktif. LKPD *Liveworksheet* dapat diakses secara online menggunakan perangkat *PC/laptop* maupun *smartphone*.

Penilaian terhadap tugas yang dikerjakan siswa menjadi salah satu cara guru dalam mengukur hasil belajar siswa. Jika siswa tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru, maka guru akan sangat kewalahan dalam menilai hasil belajar siswa. Maka, penggunaan aplikasi untuk membuat LKPD juga sangat penting agar siswa lebih berminat untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah *Liveworksheet* sebagai Aplikasi Pembelajaran inovatif. Siswa dapat mengerjakan tugas dalam lembar kerja peserta didik secara online dengan beragam bentuk dan tampilan yang menarik. Saat peserta didik bertanggung jawab dan aktif dalam suatu kegiatan diskusi, kemudian dapat menemukan gagasan serta sebuah solusi dalam memecahkan suatu masalah, peserta didik ini akan lebih mudah untuk memahami dan mengetahui masalah yang mereka pelajari. Saat peserta didik dihadapkan dengan sebuah tes, mereka akan dapat mengerjakan soal tes yang benar.

Hasil belajar pemahaman merupakan sesuatu yang diperoleh siswa setelah adanya ukuran mendidik dan pembelajaran yang dapat diperkirakan dalam interaksi penilaian (Chandra 2016). Hasil belajar dapat dilihat melalui *praktek appraisal* yang berencana untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan mahasiswa dalam mencapai destinasi belajar. Hasil pembelajaran menunjukkan batasan pertama siswa yang telah menemukan cara untuk memindahkan data dari seseorang yang seharusnya sudah dewasa atau memiliki data yang kurang. Sehingga dengan hasil pembelajaran tersebut, masyarakat dapat mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap, memahami, memiliki poin-poin tertentu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka diperoleh permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran model *Problem Based Learning* dapat menjadi solusi terhadap siswa yang kurang kreatif dalam proses pembelajaran
2. Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional seperti LKS dan buku paket Erlangga.
3. Media pembelajaran dengan menggunakan *Liveworksheet* belum diterapkan di sekolah MAN 3 Cirebon.
4. Materi pelajaran dianggap membosankan atau tidak relevan yang mempengaruhi hasil belajar siswa

C. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini agar tidak keluar dari wilayah penelitian. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Liveworksheet* ini terbatas hanya untuk kelas X MAN 3 Cirebon.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam *Liveworksheet* ini dibatasi hanya pada materi Perubahan Lingkungan.
3. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas X MAN 3 Cirebon.
4. Pengujian bahan ajar yang akan dilakukan yaitu berupa uji materi dan *Liveworksheet* oleh validator, uji coba kepada siswa, serta tanggapan guru dan siswa setelah uji coba.

D. Perumusan Masalah

Rumusan permasalahan ini adalah:

1. Bagaimanakah aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Liveworksheet* pada materi Perubahan Lingkungan kelas X di MAN 3 Cirebon ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Liveworksheet* dan tidak menggunakan *Liveworksheet* pada materi Perubahan Lingkungan kelas X di MAN 3 Cirebon?

3. Bagaimanakah respon siswa dalam menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Liveworksheet* pada materi Perubahan Lingkungan kelas X di MAN 3 Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *Liveworksheet* pada materi Perubahan Lingkungan kelas X di MAN 3 Cirebon.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara menggunakan media *Liveworksheet* dan tidak menggunakan *Liveworksheet* pada materi Perubahan Lingkungan kelas X di MAN 3 Cirebon.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *Liveworksheet* dalam pembelajaran materi Perubahan Lingkungan kelas X di MAN 3 Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memberikan informasi mengenai metode dan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian diantaranya yaitu:

- a. Bagi Peneliti

Dapat memberi pengalaman berharga dan wawasan kepada peneliti dari mulai desain hingga penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Liveworksheet* pada materi Perubahan Lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu memahami pembelajaran dengan mudah, dan menyenangkan. Hasil belajar siswa pun meningkat sesuai yang diharapkan.

c. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai tambahan bahan ajar dalam proses pembelajaran dikelas, dan juga dapat dijadikan sebagai inovasi baru yang dapat memudahkan guru

d. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar untuk meningkatkan kualitas serta hasil belajar pada materi Perubahan Lingkungan dengan menggunakan media ajar *Liveworksheet*.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM JEGRE SINCE
SYEKH NURJATI CIREBON