

Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan LKPD Berbasis Liveworksheet Di Sekolah Dasar Kelas IV

Mahesti Pertiwi, Rokhmaniyah

Universitas Sebelas Maret
mahestipertiwi22786@student.uns.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

In the 21st century, demands in the world of education continue to grow rapidly. It is important to realize this demand to ensure students are able to master the ability to learn, innovate, use and utilize information technology. The aim of this research is to analyze and prove an increase in students' interest in learning through the use of LKPD Liveworksheets in grade IV elementary schools. The research method used is a mixed method. Qualitative data collection techniques are interviews and observations using the Miles and Hubberman qualitative analysis technique. Meanwhile, quantitative uses a questionnaire and is analyzed using Microsoft Excel. The data sources used were students and teachers of class IV in elementary schools. The sampling technique uses total sampling. The research results show that the average percentage of interest in learning is 72.83% in the strong category. Supported by interview results, students and teachers have great interest in using Liveworksheets. Thus it can be concluded that the use of Liveworksheet media as LKPD has a positive effect on interest in learning and increases students' interest in learning in grade IV elementary schools.

Keywords: Liveworksheet, LKPD, learning interest

Abstrak

Pada abad 21, tuntutan dalam dunia pendidikan terus meningkat yang mengakibatkan adanya pengembangan guna memastikan peserta didik mampu menguasai kemampuan belajar, berinovasi, menggunakan serta memanfaatkan teknologi informasi. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan membuktikan peningkatan minat belajar peserta didik melalui penggunaan LKPD *Liveworksheet* di Sekolah Dasar kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran (*mix method*). Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Sumber data yang digunakan adalah peserta didik dan guru kelas IV di Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data kualitatif adalah wawancara dan observasi dengan teknik analisis kualitatif Miles and Hubberman. Sedangkan kuantitatif menggunakan kuisioner dan dianalisis menggunakan *microsoft excel*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata persentase minat belajar sebesar 72,83% dengan kategori kuat. Didukung hasil wawancara, peserta didik dan guru memiliki minat besar dalam penggunaan *Liveworksheet*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Liveworksheet* sebagai LKPD berpengaruh positif terhadap minat belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik di Sekolah Dasar kelas IV.

Kata kunci: *Liveworksheet*, LKPD, Minat Belajar



PENDAHULUAN

Kehidupan manusia yang terus berkembang menjadi hal yang tidak dapat kita hindari. Manusia berkembang mengikuti zaman sesuai dengan kebutuhan yang membuatnya berbeda dengan generasi sebelumnya. Sejalan dengan perkembangan zaman, teknologi komunikasi dan informasi juga terus berkembang. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat ini teknologi menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan manusia. Berdasarkan data BPS yang diperoleh dari hasil survei Susenas pada tahun 2021, sebesar 62,10% populasi di Indonesia sudah mengakses internet (Habibah,2023). Oktafia (2021) menuliskan berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Asian Insight* pada tahun 2014 menunjukkan bahwa sebesar 67 % anak berusia 3 sampai 8 tahun sudah menggunakan gawai milik orang tuanya, 18 % menggunakan gawai milik saudara dan 14 % menggunakan gawai milik sendiri. Hal ini menandakan bahwa minat terhadap penggunaan teknologi semakin tinggi dari kalangan anak-anak. Pengguna teknologi tidak mengenal usia, mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa. Generasi ini telah terbiasa hidup dengan kemudahan teknologi.

Bidang pendidikan mengalami perkembangan pula akibat peningkatan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi. Pendidik berusaha menemukan cara mengajar dan media yang digunakan agar efektif diterapkan dalam pembelajaran. Media konvensional dalam pembelajaran dianggap sudah tidak terlalu cocok diterapkan pada masa sekarang. Meskipun masih perlu digunakan, akan tetapi dilihat tidak menarik perhatian peserta didik untuk semangat belajar. Media konvensional seperti pembelajaran ceramah telah digunakan untuk waktu yang lama sebagai media komunikasi secara lisan maupun tulis antara pendidik dengan peserta didik (Yuniarti, 2023). Namun, perkembangan teknologi membuat metode pembelajaran konvensional dianggap kurang menarik minat peserta didik. Mobarok mengatakan bahwa Badan Pusat Statistik (BPS) telah melakukan survei selama 3 tahun yang menghasilkan penemuan sebesar 82,34 % anak di Indonesia lebih suka menonton televisi atau memainkan gadget yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube (Miranti, 2021). Media pembelajaran digital terlihat lebih baik dan menarik dibandingkan media pembelajaran konvensional. Kemungkinan besar pengaruh perkembangan teknologi terhadap terus meningkat semakin besar. Sesuai dengan minat peserta didik, tenaga pendidik juga akan mencari cara yang menarik perhatian mereka.

Minat adalah sebuah kecenderungan yang berhubungan kuat dengan perasaan yang dimiliki setiap individu khususnya perasaan yang sifatnya positif (senang) terhadap sesuatu yang dianggap berharga, memenuhi kebutuhan atau memberi rasa puas dan kesenangan pada individu tersebut (Setiawan, 2022). Sejalan dengan pendapat Setiawan menurut Yunitasari & Hanifah (2020) minat belajar merupakan adanya rasa ketertarikan, gembira, tidak pasif, konsentrasi tinggi, semangat belajar tinggi, dan adanya perasaan nyaman saat pembelajaran. Yuniarti (2023) menyatakan bahwa individu yang tidak memiliki minat belajar, sering belajar dengan perasaan terpaksa serta lebih memiliki kesulitan dalam memahami konteks pembelajaran. Artinya bahwa, minat dalam belajar penting untuk membangun pondasi pemahaman materi. Mufida (2020) mengatakan bahwa minat belajar dalam pembelajaran merupakan hal penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Peserta didik yang merasa kurang tertarik dengan apa yang disampaikan, ditampilkan, atau diberikan pendidik tidak akan memiliki motivasi belajar yang cukup. Santika dalam penelitiannya mengatakan empat indikator minat belajar peserta didik, yaitu perasaan gembira, perhatian peserta didik, ketertarikan peserta didik, dan keterlibatan peserta didik (Setiawan, 2022). Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti mengambil tiga indikator, yaitu perasaan gembira, perhatian peserta didik, dan ketertarikan peserta didik untuk

mengukur tingkat minat belajar peserta didik setelah menggunakan *Liveworksheet* sebagai LKPD.

Penggunaan media dalam pembelajaran menurut Rasagama (2020) berfungsi memotivasi minat belajar peserta didik. Pemanfaatan media belajar digital menjadi pertimbangan untuk meningkatkan minat bagi peserta didik. Hal ini disesuaikan dengan kecenderungan penggunaan dan minat besar peserta didik terhadap teknologi komunikasi dan informasi. Salah satu bentuk pembaruan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan adalah perubahan penggunaan media pengerjaan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD). LKPD berbasis digital dapat lebih efektif karena peserta didik telah terbiasa dengan dunia digital (Prastika & Masniladevi, 2021). Lembar Kerja Peserta Didik berbasis digital adalah perangkat pembelajaran yang didalamnya memuat langkah yang harus dikerjakan dan diselesaikan peserta didik (Siregar, 2023). LKPD dipakai guru untuk memberikan tugas atau materi. Beberapa media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan adalah buku digital, e-learning, pembelajaran multimedia dan format lainnya (Suryani, 2016). Bentuk dari LKPD digital yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Liveworksheets*. *Liveworksheet* merupakan salah satu dari banyaknya web atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan LKPD digital. LKPD yang dibuat menggunakan *Liveworksheet* dapat dikerjakan on the web. Aplikasi atau web ini memungkinkan untuk mengubah lembar kerja yang masih dalam bentuk cetak seperti gambar menjadi lembar kerja yang dapat dikerjakan secara langsung oleh peserta didik melalui pc/laptop maupun smartphone. Alasan dipilihnya media ini sebagai media pembuatan LKPD digital adalah data dalam *Liveworksheet* didukung dengan gambar berwarna, video, rekaman suara, serta pengerjaan yang interaktif yang dapat langsung dikerjakan dalam web atau aplikasi kemudian dapat langsung muncul nilai pengerjaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki rumusan masalah, yaitu bagaimana minat belajar dan peningkatan minat belajar peserta didik melalui penggunaan LKPD berbasis *Liveworksheet* dengan tujuan untuk menganalisis dan membuktikan minat belajar peserta didik melalui penggunaan LKPD *Liveworksheet* di kelas IV SD.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran (*mix method*) Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Sumber data yang digunakan adalah 17 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Sinungrejo. Teknik pengumpulan data kualitatif adalah wawancara dan observasi dengan teknik analisis kualitatif milik Miles and Hubberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan kuantitatif menggunakan kuisioner dan dianalisis menggunakan *microsoft excel*. Kuisioner menyajikan 5 pilihan untuk peserta didik pilih, yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), ragu-ragu (RR) dan sangat tidak setuju (STS) (Pratiwi & Bernard, 2021).

Tabel 1. Penilaian Kuisioner

No	Pernyataan	Nilai
1	SS	5
2	S	4
3	RR	3
4	TS	2
5	STS	1

Riduwan (dalam Wahyuni, 2015)

Tabel 2. Interpretasi Nilai

No	Persentase	Nilai
1	0%-20%	Sangat Lemah
2	21%-40%	Lemah
3	41%-60%	Cukup
4	61%-80%	Kuat
5	81%-100%	Sangat Kuat

Riduwan (dalam Wahyuni, 2015)

Untuk menghitung persentase kriteria interpretasi nilai menurut Riduwan (Achmad, 2022) menggunakan persamaan:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : Presentase

n : Jawaban terpilih

N : Skor ideal (5 × 17)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengisian kuisioner oleh 17 peserta didik kelas IV di sekolah dasar yang diteliti diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Kuisioner

No	Indikator	Jumlah Soal	Total Skor	%	Interpretasi
1	Perasaan gembira	4	268	78,82	Kuat
2	Perhatian peserta didik	4	205	60,29	Cukup
3	Ketertarikan peserta didik	4	270	79,41	Kuat
Total		12	743	218,52	

Berdasarkan tabel 3 dapat diamati bahwa *mean* persentase indikator adalah 72,83 % masuk kedalam kategori kuat. Jumlah soal pernyataan dalam kuisioner berjumlah 12 soal yang memenuhi tiga indikator minat belajar peserta didik, yaitu perasaan gembira, perhatian peserta didik, dan ketertarikan peserta didik. Setiap indikator minat terdiri dari empat soal pernyataan. Setelah dilakukan analisis diperoleh bahwa indikator perasaan gembira memiliki interpretasi kuat dengan skor total 268 dan besarnya persentase 78,82 %. Perasaan gembira dalam penelitian ini mengacu pada kegembiraan atau perasaan senang peserta didik ketika mengerjakan LKPD berbasis *Liveworksheet*. Perasaan senang yang dinyatakan peserta didik sesuai dengan pengisian kuisioner adalah peserta didik merasa lebih senang menggunakan LKPD berbasis *Liveworksheet* dibandingkan LKPD yang menggunakan kertas biasa, peserta didik merasa senang saat mengerjakan tugasnya atau lembar kerjanya menggunakan *Liveworksheet*, peserta didik merasa lebih semangat mengerjakan lembar kerjanya menggunakan *Liveworksheet*, dan peserta didik merasa senang apabila di lain kesempatan dapat mengerjakan LKPD berbasis *Liveworksheet*. Indikator minat belajar yang kedua adalah perhatian peserta didik. Besarnya skor total adalah 205 dengan persentase 60,29 % masuk dalam kategori cukup. Artinya penggunaan LKPD berbasis *Liveworksheet* di kelas IV di sekolah dasar yang diteliti dikatakan cukup untuk memenuhi perhatian peserta didik. Peserta didik tertarik untuk mengerjakan lembar kerja dengan *Liveworksheet*. Perhatian peserta didik yang mereka nyatakan dalam pengisian kuisioner adalah media dengan gambar dan warna menarik perhatian peserta didik, penggunaan LKPD berbasis *Liveworksheet* menarik perhatian peserta didik karena belum pernah mengerjakan LKPD dengan media yang sejenis, LKPD *Liveworksheet* menarik perhatian peserta didik karena termasuk media yang interaktif, dengan media yang melibatkan partisipasi aktif mereka dalam pengerjaannya menarik

perhatian peserta didik agar tidak bosan. Indikator minat ini memperoleh besar persentase paling kecil dibanding dua indikator lainnya. Hal ini dapat dimungkinkan terjadi akibat kurangnya pengenalan terhadap teknologi, fasilitas yang masih belum mencukupi, dan peserta didik masih beradaptasi. Indikator minat belajar yang ketiga adalah ketertarikan peserta didik. Setelah dianalisis skor total yang diperoleh dari 4 pernyataan adalah 270 dan besar persentase 79,41 % termasuk dalam kategori kuat. Indikator ini memperoleh besar persentase paling besar diantara dua indikator lainnya. Artinya peserta didik kelas IV di sekolah dasar yang diteliti memiliki ketertarikan yang besar terhadap penggunaan LKPD berbasis *Liveworksheet*. Ketertarikan peserta didik yang mereka nyatakan dalam jawaban kuisisioner adalah peserta didik merasa lebih tertarik belajar setelah mengerjakan LKPD *Liveworksheet*, tampilan dalam *Liveworksheet* menarik minat belajar dan minat mengerjakan soal latihan, peserta didik merasa tertarik untuk mengerjakan latihan soal karena melibatkan keaktifan mereka, peserta didik merasa tertarik dan lebih memahami materi yang disajikan dengan gambar atau video, peserta didik merasa tertarik untuk belajar ketika menggunakan media *Liveworksheet*.

Wawancara dilakukan kepada perwakilan 4 peserta didik kelas IV di sekolah dasar yang diteliti dengan kriteria yang telah ditentukan.

Tabel 4. Kesimpulan Jawaban Wawancara Peserta Didik

No	Pertanyaan	Kesimpulan
1	Media apa saja yang digunakan oleh guru saya ketika mengajar di kelas?	Guru cukup sering melakukan metode ceramah dalam pembelajaran. Penggunaan metode diskusi dalam pengerjaan tugas di kelas terkadang dilakukan. Akan tetapi guru sering menayangkan video didepan kelas ketika pembelajaran dan melakukan permainan agar tidak bosan.
2	Seberapa sering bapak/ibu guru memberikan LKPD kepada siswa dikelas?	Guru jarang memberikan LKPD kepada siswa. Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik hanya sesekali dilakukan.
3	Jelaskan apakah kamu pernah bosan belajar disekolah! Apa penyebabnya?	Terkadang merasa bosan, tetapi tidak selalu. Dalam pembelajaran bertemu dan berinteraksi dengan teman-teman di kelas membuat tidak bosan.
4	Lembar Kerja Peserta Didik seperti apa yang kalian paling sukai?	Lembar Kerja Peserta Didik yang disukai peserta didik kelas IV di sekolah dasar yang diteliti diantaranya adalah LKPD bergambar, berwarna, tulisan dan perintahnya jelas, gambar mudah dilihat dan jelas. Saya menyukai pengerjaan tugas yang melibatkan partisipasi aktif dalam mengerjakan.
5	Jelaskan bagaimana perasaanmu ketika guru menggunakan <i>Liveworksheet</i> untuk	Perasaan saat mengerjakan LKPD berbasis <i>Liveworksheet</i> adalah sangat senang, lebih asik mengerjakan. Jika ada kesempatan yang akan datang ingin mengerjakan LKPD

mengerjakan LKPD!

menggunakan *Liveworksheet* kembali.

Hasil wawancara peserta didik didukung kembali dengan hasil wawancara dengan wali kelas yang menyatakan bahwa peserta didik menyukai belajar dengan cara berdiskusi, oleh karena itu cara ini sering dipilih guru sebagai metode mengajar. Sesuai dengan pernyataan peserta didik, wali kelas mengatakan mereka menyukai LKPD yang bergambar, berwarna, atau yang dikerjakan dengan menonton video atau gambar yang bergerak. Berdasarkan pernyataan wali kelas, kelas IV sekolah dasar yang diteliti belum pernah menggunakan *Liveworksheet* sebagai lembar kerja. Wali kelas memiliki keinginan yang kuat untuk dapat memanfaatkan fasilitas di sekolah untuk mendukung keberhasilan belajar peserta didik. Wali kelas dan sekolah tidak menutup kemungkinan untuk dapat menggunakan *Liveworksheet* sebagai media pengerjaan LKPD dimasa yang akan datang.

Dari hasil tersebut dapat membuktikan juga data yang diperoleh Mobarok melalui Badan Pusat Statistik (BPS) yang melakukan survei dan menemukan anak-anak lebih tertarik pada televisi, gawai, animasi, gambar, atau video (Miranti, 2021). Oktafia (2021) mengatakan anak usia sekolah dasar telah mampu menggunakan gawai. Oleh karena itu, dengan penggunaan LKPD berbasis *Liveworksheet* memenuhi minat anak-anak yang menyukai penggunaan alat-alat digital. Hal ini didukung dengan tampilan serta fitur-fitur yang beragam dalam aplikasi atau web *Liveworksheet*. Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kegemaran atau menarik perhatian dapat membantu meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Kehidupan anak-anak yang telah terbiasa dengan penggunaan teknologi memudahkan tenaga pendidik untuk menggunakan teknologi digital sebagai alat peningkatan minat belajar peserta didiknya. Prastika & Masniladevi (2021) mengatakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis digital dapat lebih efektif karena peserta didik telah terbiasa hidup berdampingan dengan dunia digital. Melalui penggunaan media LKPD berbasis *Liveworksheet*, fungsi dari media pembelajaran untuk memotivasi minat belajar peserta didik (Rasagama, 2020).

XXX

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besar persentase indikator minat belajar secara berturut-turut adalah 78,82%, 60,29%, dan 79,41%. Rata-rata dari persentase minat belajar sebesar 72,83% dengan kategori kuat. Didukung hasil wawancara, peserta didik dan guru memiliki minat besar dalam penggunaan *Liveworksheet*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Live Worksheet sebagai LKPD berpengaruh positif terhadap minat belajar dan peningkatan minat belajar kelas IV sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi tenaga pendidik untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, F.R. & Pramudiani, P. (2022). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IV Selama Pembelajaran Daring Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8 (4), 950-960. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2719>
- Habibah, I.H. & Putri, M.R. (2023). Penggunaan Media Sosial Terhadap Minat Belajar (Analisis Siswa SMK Muhammadiyah Sekampung dan MAN 1 Metro). *JSP (Jurnal Social Pedagogy)*, 4 (1), 91 - 104.

- Miranti, P & Putri, L.D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 58-66.
- Mufida, H & Hasan. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Melalui Metode Diskusi Kelompok di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 5 Palu. *NOSARARA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(2), 181-191.
- Oktafia, D.P., Triana, N.Y., & Suryani, R.L. (2021). Durasi Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial pada Anak Usia Prasekolah: Literatur Review. *Borneo Nursing Journal (BNJ)*, 4(1), 31-47.
- Prastika, Y., & Masniladevi. (2021). Pengembangan E-LKPD Interaktif Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Berbasis *Liveworksheets* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2601–2614.
<https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3817>
- Pratiwi, A. P., & Bernard, M. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 891–898.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.891-898>
- Rony Zulfirman. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 3 (2), 147-153.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92-109.
<https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Setiawan, D.A., Husen, I A., Yuliansyah, R & Wasif, S.K. (2022). Pengaruh Promosi Kualitas Pelayanan Dan Nilai Pelanggan Terhadap Kepuasan Konsumen Gojek. *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)*, 2(9), 3131-3148.
- Siregar, R.A. (2023). Development of E-LKPD Based on A Scientific Approach for Students of MAN 2 Model Medan. *Indonesian Journal of Advanced Research (IJAR)*, 2(4), 237-252.
- Suryani, N. (2016). *Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History. Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*, 2(1), 131-144.
- Wahyuni, S. (2015). Kepuasan Konsumen Ditinjau Dari Pelayanan Pada Lesehan Apung Pacet Mini Park Mojokerto. *Jurnal boga*, 4(3), 39-48.
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology (JUTECH)*, 4 (2), 84-95.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.