

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LKPD INTERAKTIF BERBASIS *LIVEWORKSHEETS* DALAM PEMBELAJARAN *ONLINE*

¹Suharsono, ²Sri Handayani*
¹²SDN Kapasan V/147 Surabaya
 e-mail: srihandayani0709@gmail.com*

ABSTRACT

This study aims to increase students' motivation for learning during online learning during the pandemic. In addition, by increasing the motivation for learning, it is also expected to increase student learning outcomes through the use of interactive worksheets based on live worksheets. The subjects of this study were fourth grade students at SDN Kapasan V/147 Surabaya. This study uses quantitative and qualitative descriptive methods. The research instruments used include questionnaires, tests, and observations. In the first cycle, the result of teacher activity was 84%, while student activity was 72%, and for students' motivation for learning, it was 81%. In Cycle II, the results of the study increased, namely teacher activity increased to 90%, student activity increased to 88%, and student motivation for learning increased to 92%. From these results, it can be concluded that the use of interactive worksheets based on live worksheets can increase students' motivation for learning in online learning.

Keywords: *motivation for learning; interactive worksheets; liveworksheet; online learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran online di masa pandemi. Selain itu, dengan meningkatnya motivasi belajar diharapkan pula meningkat hasil belajar siswa melalui penggunaan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kapasan V/147 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket, tes, dan observasi. Pada siklus I hasil aktivitas guru sebesar 84%, sementara aktivitas siswa sebesar 72%, dan untuk motivasi belajar siswa 81%. Pada Siklus II hasil penelitian mengalami peningkatan yaitu aktivitas guru meningkat menjadi 90%, aktivitas siswa 88%, dan motivasi belajar siswa mnejadi 92%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPDinterkatif berbasis *liveworksheets* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran online.

Kata kunci: motivasi belajar; LKPD interaktif; *liveworksheets*; pembelajaran daring

PENDAHULUAN

Skenario pembelajaran yang menarik dan kreatif diperlukan dalam pembelajaran agar dapat berjalan dengan menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Selain itu, juga dapat digunakan untuk meningkatkan

motivasi belajar peserta didik. Untuk itulah guru harus menguasai berbagai jenis model, metode, strategi, maupun pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut juga disesuaikan dengan muatan dan karakter

siswa (Abidin & Utami, 2021). Adanya pandemi covid-19 memaksa guru atau pendidik beralih dari mode tatap muka di dalam kelas menjadi mode daring (dalam jaringan). Mode daring atau yang disebut dengan istilah pembelajaran *online* ini menuntut guru yang melek IT dan menguasai IT agar dapat melaksanakan pembelajaran secara *online* bersama siswa (Arsyad, 2013; Astuti & Solikhah, 2020). Bukan hanya jaringan, akan tetapi perlengkapanpun juga disiapkan demi kelancaran pembelajaran (Sanjaya, 2013).

Guru telah menyiapkan pembelajaran mulai dari menggunakan WA kelas untuk mengirimkan link *zoom/video conference* dan *link* tugas, namun kenyataannya hal demikian membuat anak-anak menjadi jenuh dan bosan (Majid, 2017). Siswa tidak termotivasi dan tidak tertarik dengan pembelajaran *online* yang dilakukan guru. Siswa lebih tertarik dengan jenis permainan/ game yang ada di HP mereka. Hal inilah yang mengakibatkan rendahnya minat belajar anak yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran *online* siswa sering terlambat mengumpulkan tugas, siswa tidak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas. Dari hasil dokumentasi diperoleh sebesar 43% siswa terlambat mengerjakan dan mengumpulkan tugas. Selain itu, hampir 50% nilai siswa belum menapai KKM sekolah.

Untuk mengatasi kondisi tersebut dibutuhkan sebuah aplikasi interaktif yang unik dan menarik agar siswa lebih bermotivasi dalam mengikuti pembelajaran *online*. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah aplikasi *liveworksheets*. *Liveworksheets* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk

membuat lembar kerja peserta didik dengan materi yang interaktif (Andriyani et al., 2020). LKPD berperan sebagai penghubung dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam memperbaiki hasil belajarnya (Pratama & Saregar, 2019).

Liveworksheets adalah sebuah aplikasi interaktif yang didalamnya dapat kita sisipkan materi berupa kalimat, gambar, *mp3/voice*, video, serta lambang/symbol lainnya yang menambah keunikan LKPD yang kita buat. Jenis tugas yang dapat dibuat seorang guru dalam LKPD *liveworksheets* antara lain bentuk pilihan ganda, menjodohkan, memasangkan, drop down, pertanyaan terbuka, centang, *drag and drop*, *voice*, dan bentuk lainnya sesuai dengan kreativitas pendidik (Widyaningrum, et al., 2020; Afifah & Puri, 2021). Selain unik dan menarik, tampilan LKPD *liveworksheets* ini juga berbeda dengan LKPD umumnya yang statis. Tampilan LKPD *liveworksheets* ini terlihat dinamis dan atraktif. Setelah mengerjakan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* ini akan keluar nilai secara otomatis sehingga siswa akan lebih motivasi mengerjakannya (Diana et al., 2021).

Pembelajaran *online* dapat didefinisikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menggunakan perkembangan teknologi tanpa tatap muka melalui jaringan internet (Mustaki, 2020). Pembelajaran *online* yang dikenal juga sebagai pembelajaran daring atau *e-learning* yang memanfaatkan teknologi. Kegiatan pembelajaran *online* dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi seperti *Zoom*, *Edmodo*, *Google Classroom*, *Google Meet*, dan lainnya secara *online* (Yuangga & Sunarsi, 2020).

Keuntungannya adalah fleksibel waktu dan jarak, praktis, cakupan luar (bias mencakup daerah luas), efisien, dokumentasi yang mudah, belajar privat, dan *up to date* (Rigianti, 2020).

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang mengakibatkan terjadinya sesuatu perbuatan atau keinginan belajar. Komponen penting dari motivasi belajar antara lain adalah kebutuhan, dorongan, dan tujuan (Fitriani, et al., 2017). Sardiman (2011) menjelaskan bahwa fungsi dari motivasi belajar/ motivasi diantaranya yaitu menjadi penggerak untuk melakukan sesuatu. Tanpa adanya motivasi ini seseorang tidak akan melakukan perbuatan atau belajar. Motivasi belajar juga mempunyai peranan yang besar bagi siswa dengan alasan bahwa motivasi belajar ini dapat menentukan kedudukan awal belajar, proses belajar, serta hasil belajar itu sendiri. Motivasi belajar juga dapat digunakan sebagai informan tentang usaha belajar yang digunakan sebagai pembandingan dengan siswa lainnya. Motivasi belajar juga memiliki peran dalam mengarahkan kegiatan belajar, dan dapat memberikan keterangan tentang adanya perjalanan belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah PTK sesuai dengan masalah yang diangkat berhubungan dengan masalah kegiatan pembelajaran di dalam kelas (Sugiyono, 2013), selama dua siklus dengan masing-masing alokasi waktu 2 x 35 menit dengan subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kapasan V/147 Surabaya berjumlah 34 siswa yang mengalami masalah motivasi pembelajaran masa pandemi covid-19 ini yang dibantu oleh dua orang

teman sejawat dalam melakukan observasi selama penelitian. Penelitian ini dilakukan di SDN Kapasan V/147 Surabaya yang beralamatkan di Jl. Donorejo No. 28 Kecamatan Simokerto Kota Surabaya, dimana pendidik di Lembaga tersebut dan ingin memperbaiki pembelajarannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

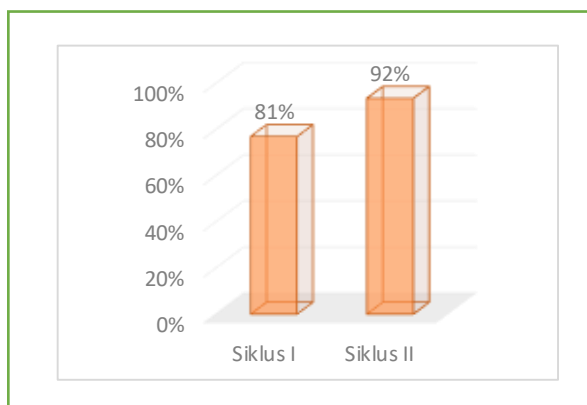
Aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase sebesar 84% dimana hasil dari aktivitas guru sudah sangat baik, karena sudah melampaui kriteria yang telah ditetapkan yakni 80%, dimana guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rancangan kegiatan belajar mengajar dan aktivitas siswa secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 72%, dimana walau belum mencapai target yang telah ditentukan namun siswa sudah tampak antusias dan tertarik dalam menggunakan LKPD *Liveworksheet*.

Untuk motivasi menunjukkan hasil yang bagus yakni 81%. Siswa lebih motivasi dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan dalam bentuk LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Awalnya siswa tampak kesulitan, namun setelah mengikuti petunjuk yang ada, siswa merasa senang dan tertarik mengerjakannya. Jumlah siswa yang terlambat mengumpulkan juga berkurang.

Siklus II

Aktivitas guru mulai mengalami peningkatan dari sebelumnya menjadi 90%. Kekurangan yang ada pada pembelajaran di siklus I telah diperbaiki dalam siklus II ini sehingga tidak terulang kembali. Guru juga lebih bermotivasi

dalam mengajar melihat antusias dari siswa. Hal demikian juga terjadi pada aktivitas siswa. Aktivitas siswa pun mengalami peningkatan menjadi 88%. Dari keseluruhan aspek yang diamati observer menunjukkan hasil yang sangat baik. Siswa kini mulai mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dengan sungguh-sungguh setelah memahami penggunaan LKPD *Liveworksheet*. Untuk motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran online yang menggunakan bantuan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* ini juga meningkat. Hal ini sejalan dengan meningkatnya aktivitas siswa. Tidak hanya itu, meningkatnya motivasi belajar siswa berdampak pada meningkatkan ketuntasan belajar atau hasil belajar siswa (Batubara, & Firdiansyah, 2020). Angket siswa diberikan setelah pembelajaran siklus II untuk mengetahui respon siswa tentang penggunaan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dalam pembelajaran daring. Berdasarkan analisis hasil angket diketahui bahwa respon siswa dalam pembelajaran daring dengan menggunakan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* menunjukkan hasil yang sangat baik dengan pernyataan positif dari siswa. Peningkatan motivasi belajar disajikan pada tabel berikut ini.



Gambar 1. Motivasi Belajar Siswa Tiap Siklus

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru dan siswa, dimana motivasi belajar turut meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran online. Hal sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Rohaendi (2020) menjelaskan bahwa manipulasi lingkungan serta adanya pengalaman-pengalaman fisik akan memberikan pengaruh dalam perubahan perkembangan kognitif siswa.

Menurut Julianti & Sumarmin. (2018) penggunaan LKPD dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa memberikan pendapat bahwa LKPD *liveworksheets* merupakan suatu yang baru dan menarik karena mempermudah siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Candra, et al (2018), menyatakan bahwa adanya inovasi dalam belajar tentu mampu meningkatkan semangat, motivasi belajar dan hasil belajar siswa terhadap hal-hal baru yang dapat mendukung pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum menggunakan LKPD, siswa sering terlambat mengumpulkan tugas dan menyelesaikan tugas seadanya tanpa didasari motivasi belajar. Hal tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Setelah menggunakan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 81% pada siklus I dan 92% pada siklus II. Aktivitas guru setiap siklusnya juga mengalami peningkatan. Hasil aktivitas guru pada siklus I 84%

menjadi 90% pada siklus II. Adanya perbaikan-perbaikan selama refleksi membuat hasil aktivitas guru tersebut mengalami peningkatan. Guru juga senang dengan pembelajaran yang menggunakan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets*. Aktivitas siswa selama pembelajaran online dengan menggunakan LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatkan hasil pada siklus II. Hasil tersebut sudah melampaui kriteria yang ditetapkan. Respon siswa yang diukur menggunakan angket menunjukkan pernyataan positif yang menyatakan bahwa siswa sangat senang dan termotivasi belajar melalui LKPD interaktif berbasis *liveworksheets* pada siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A., & Utami, K. B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI Iis Sma Ekasakti Padang. *Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti*, 1(1), 9–20.
- Afifah, W., & Puri, P. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Software Liveworksheet pada Materi PPKn. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*. Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021
- Andriyani, N, Hanafi, Safitri, dan Hartini, S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD *Live Worksheet* untuk Meningkatkan Keaktifan Mental Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Va. *E-prints Pros. Pendidik. Profesi Guru*. September, pp. 122–130, 2020,
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, M & Solikhah, I. (2020). Teacher Perception in Teaching English for SMP in Klaten Regency During Covid-19 Outbreak. *IJOTL-TL: Indonesian Journal of Language Teaching and Linguistics*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30957/ijotl.v6i1.645>.
- Batubara, A. K., & Firduansyah, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau. *Elementary School Journal*, 10(3), 156–164.
- Candra, D., Tendri, M., & Rizta, A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Materi Segiempat Berbasis Tahap Teori Van Hiele di SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 32–43
- Diana, A.W., Hakim, L., & Linda, L. (2021). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Hukum Newton Berbasis Mobile Learning Menggunakan Live Worksheets di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol.10 No.2 2021.
- Fitriani, N., Gunawan, G., & Sutrio, S. (2017). Berpikir Kreatif Dalam Fisika Dengan Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPs) Berbantuan LKPD. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i1.319>
- Julianti, D. P., & Sumarmin, R. (2018). The Development of Student Worksheet Based on Scientific Approach on Environmental Pollution Topic For Junior High School Student Grade VII. *International Journal of Progressive Science and Technologies (IJPSAT)*, 10(1), pp 11-18.

- Majid, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scaffolding* Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84–97. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3975>
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Banjarnegara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*.7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>.
- Rohaendi, S. (2020). Penerapan Teori Piaget dan Vygotsky Ruang Lingkup Bilangan dan Aljabar pada Siswa MTS Plus Karangwangi, Subang. *Jurnal Prisma* Volume 9 No. 1 (Juni 2020).
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Widyaningrum, H. K., Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Novianti, D. E., Saddhono, K., & Supratmi, N. (2020). *The Use of Edmodo Apps in Flipped Classroom Learning. How is the Students' Creative Thinking Ability?. IETA: International Information and Engineering Technology Association*. 25(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.18280/isi.250109>.
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan media dan strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran jarak jauh di pandemi covid-19. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 4(3), 51-58.