



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Penerapan Aplikasi Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar

Eni Nurul Khomariyah¹, Ika Candra Sayekti², Siti Khanifah³

^{1,2,3} PPG, Universitas Muhammadiyah Surakarta

*eninurul15@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci :

Aplikasi Liveworksheet
Minat Belajar
Tematik

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan minat belajar menggunakan aplikasi liveworksheet pada siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan jumlah sampel 22. Metode pengumpulan data menggunakan tes dengan hasil bahwa hasil belajar dari prasiklus dengan nilai rata-rata kelas 61,4, siklus I dengan nilai rata-rata kelas 73,6, dan siklus II dengan nilai rata-rata kelas 82,72 mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa media aplikasi liveworksheet dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Kudu 01 pada proses kegiatan pembelajaran tematik.

Pendahuluan

Pada abad-21 ini teknologi dan informasi sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupan. Abad ini dikenal sebagai transformasi masyarakat industri menjadi masyarakat berpengetahuan. Hal ini membuat manusia dengan mudah memperkaya pengetahuan mereka melalui internet dan dapat mengakses informasi dari seluruh dunia. Namun perkembangan ini berdampak buruk bagi masyarakat dan lingkungan apabila tidak dapat mengunggulkannya secara bijak. Perubahan dapat memberikan peluang jika dapat dimanfaatkan dengan baik, tetapi dapat menjadi bencana jika tidak diantisipasi secara sistematis (Redhana, 2019). Informasi yang tersebar di seluruh dunia tidak terkendali dan menyebabkan ledakan digital yang tinggi.

Masyarakat Indonesia yang memiliki daya saing dan inovatif dapat mewujudkan produk pendidikan harus memadai baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Salah satu penentu kualitas pendidikan adalah keberhasilan pendidikan pada sekolah dasar. Strategi, model atau pola pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses pendidikan. Pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung, sangat berperan dalam pembentukan kemampuan dan menentukan kualitas dari pembelajaran. Pembelajaran abad ke 21 peserta didik harus memiliki keterampilan agar dapat bersaing di era globalisasi sedangkan (Greenstein, 2012) menyatakan bahwa keterampilan pembelajaran abad 21 antara lain: literasi era digital, berpikir inventif, produktivitas, informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, guru

memiliki tanggung jawab membentuk pengalaman belajar peserta didik salah satunya melalui penggunaan pembelajaran yang tepat dan menarik.

Masa pandemi COVID-19 sekarang ini, kegiatan belajar formal yang biasanya dilaksanakan di sekolah harus dilaksanakan di rumah. Terhitung sejak tanggal 16 Maret 2020, semua siswa diwajibkan belajar di rumah untuk mengurangi penyebaran virus tersebut. Hal ini sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, karena proses belajar mengajar hanya sebatas menggunakan jaringan internet saja terjadi interaksi terbatas antara guru dan siswa.

Pembelajaran dalam jaringan atau daring merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Pembelajaran ini diterapkan pada saat masa pandemi seperti sekarang karena pembelajaran tidak mungkin dilakukan secara tatap muka di dalam kelas. Walaupun pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh atau daring, minat dan hasil belajar dalam belajar harus menjadi perhatian lebih bagi guru. Maka guru harus mampu menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa untuk terus belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan.

Pembelajaran selama daring ini banyak sekali permasalahan-permasalahan yang timbul diantaranya adalah kurangnya interaksi antara siswa dengan guru sehingga berakibat pada kesulitan guru dalam memahami karakteristik siswa yang berdampak pada penentuan bahan ajar inovatif yang kurang tepat dalam pembelajaran. Ketersediaan fasilitas untuk pembelajaran daring juga menjadi masalah yang sangat penting. Dalam pembelajaran daring siswa dituntut untuk menggunakan IT, dalam hal ini adalah PC atau handphone yang dapat terhubung ke jaringan internet. Itu adalah komponen utama dalam pembelajaran daring, karena setiap materi, tugas ataupun evaluasi akan dikirimkan guru melalui aplikasi yang ada di HP atau PC.

Kurangnya kontrol dari orang tua mengakibatkan minat dan hasil belajar anak menjadi rendah. Jika di sekolah guru akan mudah dalam membimbing dan mendorong siswa untuk terus belajar dan melaksanakan tugas-tugas dari guru. Dalam pembelajaran daring orang tua harus lebih berperan aktif untuk mendorong dan mengontrol anak-anaknya dalam belajar. Selain itu guru harus berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar. Sehingga siswa menjadi lebih berminat untuk terus belajar dan mengerjakan tugas meskipun dimasa pandemi sehingga mencapai hasil belajar yang tinggi.

Hasil refleksi dan observasi di kelas V SD Negeri Kudu 01 pada materi "Cara Memelihara Kesehatan Organ Peredaran Darah Manusia" diperoleh hasil belajar peserta didik masih rendah hal ini hanya 33,40 % dari peserta didik yang dapat mencapai KKM. Adapun untuk nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan dalam mata pelajaran IPA yaitu 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Beberapa hal yang menyebabkan peserta didik tidak aktif berdasarkan observasi antara lain: (1) Minat belajar yang kurang, hal ini dapat dilihat dari respon peserta didik terhadap proses pembelajaran masih rendah, (2) Hasil belajar yang kurang, terlihat dari nilai waktu mengerjakan masih rendah (3) Waktu pengumpulan yang harus mengambil terlebih dahulu ke sekolah kemudian menulis jawabannya di rumah dan dikembalikan lagi ke sekolah kurang efektif, dilihat masih banyak anak yang mengumpulkan tidak tepat waktu, bahkan ada yang tidak mengumpulkan dan hasilnya masih rendah.

Ketika awal memulai pembelajaran daring hampir semua guru dan siswa tidak memiliki kesiapan untuk melaksanakannya. Mereka mengalami banyak kesulitan dalam pelaksanaan

pembelajaran daring. Guru belum memiliki Aplikasi Pembelajaran yang tepat untuk mengajar siswa secara daring. Sedangkan siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran karena berbagai kendala.

Aplikasi Pembelajaran yang inovatif sangat mempengaruhi siswa dalam menangkap materi pembelajaran karena dipelajari secara mandiri tanpa bantuan guru. Aplikasi Pembelajaran yang konvensional akan membuat siswa bosan dan kesulitan memahami materi, sehingga hasil belajar yang didapatkan menjadi rendah.

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.

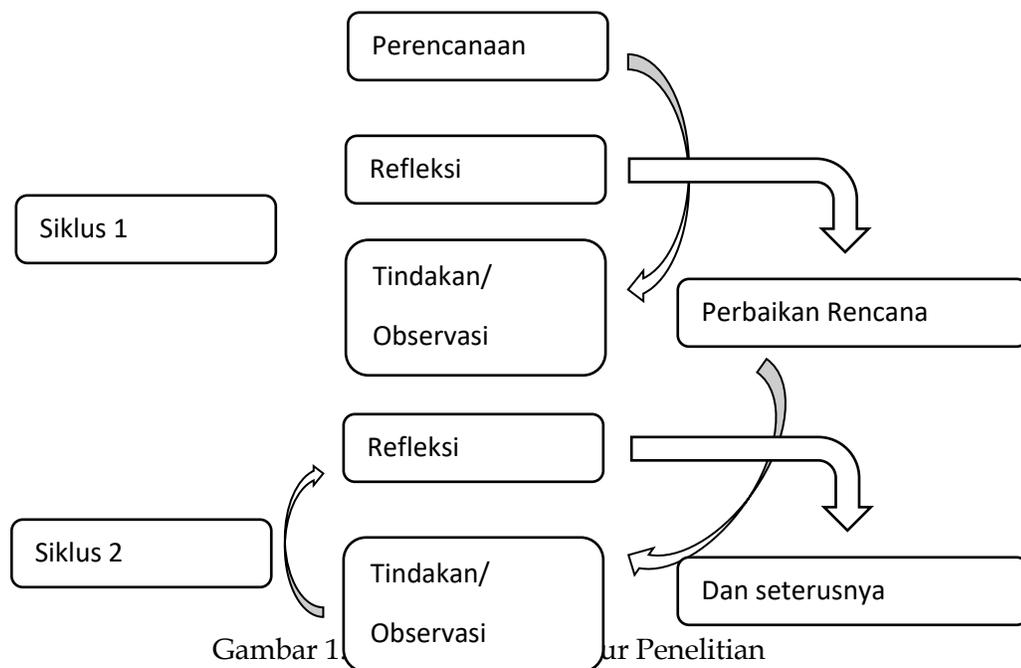
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Afifah Nur Hidayah, 2021) mendapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas II dengan menggunakan game edukatif dalam pembelajaran tematik. Minat belajar siswa pada siklus 1,2, dan 3 juga mengalami peningkatan. Pada siklus I presentase minat belajar siswa sebesar 68%, meningkat pada siklus II menjadi 75%, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus III sebesar 87%. 2) Hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 73% dengan rata-rata 73, meningkat pada siklus II sebesar 77% dengan rata-rata 74,5 dan mengalami peningkatan lagi pada siklus III sebesar 80% dengan rata-rata 86. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa dengan game edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut, maka sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, peneliti kemudian akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Liveworksheet pada Pembelajaran Tematik bagi Siswa Kelas V di SDN Kudu 01".

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kudu 01, Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo. Di dalam penelitian ini subyek penelitiannya adalah Peserta didik kelas V yang berjumlah 22 peserta didik.

Prosedur penelitian adalah sebuah rangkaian tahap penelitian dari awal hingga akhir. Ada empat tahapan penting dalam penelitian tindakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2015). Hubungan keempat tahapan tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berkelanjutan berulang.



Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan siklus kegiatan pembelajaran data PTK di SD Negeri Kudu 01 dapat disintesis bahwa dari prasiklus dengan nilai rata-rata kelas 61,4, siklus I dengan nilai rata-rata kelas 73,6, dan siklus II dengan nilai rata-rata kelas 82,72, mengalami peningkatan. Berikut data peningkatan hasil belajar tematik kelas V SD Negeri Kudu 01.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta didik

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	61.4	73.6	82.72
Peserta didik yang tuntas	8	14	18
Persentase (%)	63,63	36,36	18,18
Peserta didik yang belum tuntas	14	8	4
Persentase (%)	36,37	63,64	81,82

Berdasarkan table 1. rekapitulasi hasil belajar peserta didik, tindakan pada siklus II dapat dikatakan berhasil. Peningkatan terjadi pada beberapa aspek dibandingkan siklus sebelumnya. Mengingat capaian pada siklus II ini telah sesuai dengan indikator yang dirumuskan, maka penelitian pun diakhiri.

Pembahasan hasil penelitian didapatkan analisis data, sedangkan hasil penelitian merupakan kerja kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas. Keberhasilan proses ditunjukkan dengan peningkatan minat belajar peserta didik. Peningkatan minat belajar peserta didik ditunjukkan dengan beberapa indikator, yaitu (a) Perasaan senang, (b) Keterlibatan siswa, (c) Ketertarikan, dan (d) Perhatian siswa.

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada peserta didik kelas V SD Negeri Kudu 01 terdiri dalam dua siklus penelitian. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi tindakan, (4) tahap refleksi. Deskripsi tentang hasil penelitian dari siklus I sampai siklus II sebagai berikut:

Sebelum melaksanakan tindakan siklus I, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi yang ada pada kelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi peneliti dari 22 peserta didik memperoleh data hasil belajar tematik peserta didik yaitu 8 peserta didik atau 36,37% peserta didik yang tuntas KKM dengan nilai rata-rata 61,4.

Hal ini terjadi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu umumnya guru mengintruksikan peserta didik untuk membaca materi atau menggunakan metode ceramah yang masih terpusat pada guru sehingga terlihat monoton. Situasi kelas saat pembelajaran berlangsung peserta didik masih sering gaduh dan terkadang bicara sendiri. Peserta didik kurang memusatkan perhatian pada saat pembelajaran, dan kurang antusias dalam pembelajaran.

Hal lain menunjukkan bahwa saat peserta didik dimintai guru mengutarakan pendapatnya mengenai materi atau pada saat guru memberikan pertanyaan lisan kepada peserta didik yang enggan dan aktif secara suka rela menjawab pertanyaan yang telah diberikan, adapun peserta didik yang mau mengutarakan pendapatnya hanya didominasi oleh beberapa orang yang sama. Kemudian peneliti bersama guru kelas V SD Negeri Kudu 01 merencanakan dan menetapkan untuk menggunakan media aplikasi *liveworksheet* dalam proses pembelajaran tematik. Karena dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menjamin terjadinya pemahaman terhadap materi ajar dan retensi yang lebih baik terhadap isi pelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016). Hal serupa juga dikemukakan oleh (Slameto, 2015) mengatakan bahwa, pengajar dapat berusaha membentuk minat baru pada diri siswa dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa dimasa yang akan datang. Tahap selanjutnya adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Setelah dilakukan siklus I, tingkat pencapaian hasil belajar tematik mengalami peningkatan walaupun juga masih belum memenuhi target yaitu sebanyak 14 peserta didik atau 63,64% peserta didik yang tuntas KKM dari rata-rata kelas 73,6. Hasil siklus I dalam tindakan dirasa belum optimal dan memenuhi indikator minat belajar serta hasil belajar tematik, maka diadakan refleksi untuk mendapatkan hasil yang optimal dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *liveworksheet* yaitu dengan pengkondisian peserta didik ketika penggunaan aplikasi *liveworksheet* serta melakukan pendekatan psikologis terhadap peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Setelah rancangan diperbaiki, maka dilaksanakanlah siklus II. Dari siklus II didapatkan hasil belajar tematik siklus II juga menunjukkan peningkatan yaitu sebanyak 18 peserta didik atau 81,82% peserta didik yang tuntas KKM dengan rata-rata kelas 82,72. Penelitian dari (Janah, 2020) menyatakan bahwa Problem Based Learning (PBL) berbasis *E-Worksheet* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas XI Tata Busana SMK Pengudhi Luhur Karangrayung meskipun dengan kondisi sinyal yang tidak begitu baik. Dalam tahap pelaksanaan siklus I sampai siklus II peserta didik mengalami peningkatan.

Dengan demikian maka hipotesis dari peningkatan minat belajar dan hasil belajar tematik menggunakan media aplikasi *liveworksheet* pada peserta didik kelas V SD Negeri Kudu 01 tahun ajaran 2021/2022 dapat dibuktikan kebenarannya karena telah mengalami peningkatan.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa media aplikasi liveworksheet dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Kudu 01 pada proses kegiatan pembelajaran tematik. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya persentase jumlah minat belajar peserta didik pada proses kegiatan belajar mengajar sebelum dan sesudah diberi tindakan.

Daftar Rujukan

- Afifah Nur Hidayah. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Orang Tua Guna Mendukung Gerakan Stay at Home Anak Demi Pencegahan Covid-19. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 101-107. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/amalilmiah.v2i2.15213>
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur-Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi.
- Greenstein, L. (2012). Assessing 21st century skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning. In *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. Corwin Press.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana, 219.
- Janah, M. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis E-Worksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa. *Prosiding National Simposium & Conference Ahlimedia*, 1(1), 160-167. <https://doi.org/10.47387/nasca.v1i1.28>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Slameto, S. (2015). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 47. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p47-58>