

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah sebuah aktivitas menambah dan memperbaharui pengalaman dan pengetahuan bagi setiap manusia. Belajar menjadi sebuah kegiatan yang baik dan mulia karena memberikan sesuatu yang baru bagi kehidupan manusia. Menjadi seorang pembelajar adalah sesuatu hal yang baik dan mulia. Karena telah disebutkan di dalam Al-Qur'an pada surat Al-Alaq ayat satu sampai ayat lima yang menyeru kepada setiap manusia agar selalu belajar atas apa yang tidak diketahui.

Belajar juga diungkapkan oleh beberapa ahli pendidikan dalam bukunya seperti salah satunya dipaparkan oleh Slameto, mengatakan bahwa belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilaksanakan seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, yang mana itu merupakan hasil pengalamannya sendiri dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya.¹ Dari uraian di atas dapat dipahami bahwasanya hasil atau tujuan dari kegiatan belajar adalah perubahan sikap atau tingkah laku dan seseorang. Jadi dengan kata lain jika setelah belajar seseorang tidak memiliki perubahan dalam sikapnya berarti seseorang tersebut dikatakan belum melakukan belajar, atau tidak melakukan sebuah kegiatan belajar dengan seutuhnya.

¹ Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. Hlm. 20.

Dalam aktivitasnya, belajar bisa dilakukan di manapun dan kapanpun. Belajar bisa tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Belajar yang terbaik seharusnya adalah dilakukan di mana-mana. Karena ilmu dan pengetahuan bisa didapatkan di mana saja dan kapan saja. Termasuk dalam hal ini belajar yang sering dilakukan atau dipahami banyak orang adalah belajar di sekolah. Belajar di sekolah ini jika ditinjau dari pemaparan di atas adalah contoh kecil dari tempat atau ruang seseorang melakukan kegiatan belajar.

Di sekolah dikenal dengan istilah siswa sebagai orang yang melakukan kegiatan belajar, dan kemudian dikenal dengan istilah guru atau pengajar bagi orang yang membantu atau orang yang melakukan transfer pengetahuan dan juga membimbing moral. Di sebuah tempat yang disebut sekolah ini jika dikerucutkan lagi maka akan didapat istilah yang namanya kelas. Kelas atau ruang kelas adalah tempat di mana siswa dan guru melaksanakan aktivitas atau kegiatan yang disebut pembelajaran atau proses belajar mengajar.

Di dalam proses pembelajaran di sekolah siswa belajar dari guru dan belajar dari sumber belajar lainnya. Yang mana kemudian tindak lanjut dari belajar siswa ini dibuktikan dengan tes atau evaluasi untuk mengukur sampai di mana pemahaman dan informasi yang telah diserap oleh siswa dari apa yang telah siswa pelajari dari guru dan sumber belajar yang telah siswa punya.

Dari sekian banyak bahan ajar yang digunakan oleh guru menunjang aktivitas belajar siswa biasanya guru menggunakan LKS atau singkatan dari Lembar kegiatan siswa. Lembar kegiatan siswa atau LKS ini adalah sebuah instrumen atau bahan ajar yang dipakai guru untuk melakukan pengukuran

pada tingkat pemahaman atau pengetahuan siswa dengan memberikan soal atau tugas yang kemudian dikerjakan oleh siswa dengan harapan lewat LKS ini guru dapat mengetahui hasil dari belajar siswa.

Di zaman yang sudah serba digital ini yang hampir semuanya sudah menggunakan internet, aplikasi, dan gebrakan-gebrakan penyederhanaan dari kompleksitas kehidupan modern. Pendidikan juga saat ini sudah harus mengikuti perkembangan zaman.

Jika dulu kertas berlembar-lembar harus digunakan untuk dijadikan sebagai instrumen guru dalam menilai siswa sekarang sudah selayaknya kertas yang bisa digunakan lebih efisien lagi dapat diganti dengan penggunaan media website atau media lainnya yang berbasis internet. Dengan harapan ketersediaan media-media yang sudah ada saat ini dapat dimanfaatkan dengan baik dan bijak.

Mengingat di era yang sudah modern ini atau dikenal dengan era industri 4.0 adalah era dimana manusia dibawa kepada era yang serba digital, sehingga dalam hal ini juga mengakibatkan permasalahan-permasalahan yang juga signifikan dalam pendidikan, terutama pada permasalahan aktivitas, sikap, dan moral siswa.

Telah diketahui bersama saat ini banyak permasalahan pada siswa. Permasalahan ini pun juga sangat terkait pada pendidikan dan moral. Banyak siswa yang dikarenakan kecanduan dengan *gadget* atau *smartphone* menjadikan mereka tidak lagi memiliki rasa ingin tahu lebih di alam sekitarnya.

Yang lebih menjadi hal penting dalam permasalahan siswa ini adalah banyak siswa yang sikap dan moralitasnya turun dikarenakan terkena dampak dari beberapa permainan yang terkesan kurang mendidik. Hal ini adalah tugas berat bagi seorang guru dalam mendidik siswanya.

Website atau media *internet* lainnya adalah salah satu wujud dari perkembangan zaman. Jika disandingkan dengan permainan atau *game* yang ada saat ini *website* dan *game* memiliki korelasi atau hubungan satu dengan yang lain terutama lagi *website* dan *game* memiliki hubungan dengan *smartphone*.

Jika permasalahan saat ini adalah disebabkan oleh kecanduan *gadget* atau *smartphone* berarti harus ada solusi agar siswa tidak selalu menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*. Salah satu solusinya adalah membuat mereka sibuk dengan hal lain selain *game*. Hal ini dapat diarahkan kepada belajar dan melakukan aktifitas yang lebih baik dan produktif tanpa menghilangkan *smartphone*.

Namun di lain sisi meskipun terdapat banyak hal positif pada penggunaan *gadget* di dalam pembelajaran, tetap terdapat sisi negatif maupun kekurangan di dalamnya. Seperti contoh di saat penggunaan *gadget* dalam pembelajaran terkadang siswa akan terlena dan terbawa kepada hal lainnya pada saat mengakses pembelajaran, misalnya malah melihat video di youtube atau bermain sosial media atau yang lainnya sehingga dalam hal ini terdapat celah di dalam penggunaan *gadget* dalam pembelajaran.

Maka daripada itu pentingnya monitoring dari semua pihak terutama dari orang tua dan guru dapat menjadikan keselewengan di dalam penggunaan *gadget* di dalam pembelajaran dapat berkurang dan terhindarkan. Karena bagaimanapun siswa yang notabene masih berumur muda terkadang akan tidak fokus ataupun menyeleweng di dalam menggunakan barang-barang terutama *gadget*. Sehingga pendampingan oleh guru dan orang tua menjadi begitu penting di dalam pelaksanaan pembelajaran siswa.

LKS sebagai instrumen guru dalam menilai hasil belajar siswa perlu diupgrade dan dimasukkan dalam perkembangan teknologi saat ini. Dengan memasukkan atau menjadikan LKS ke dalam website atau internet akan menjadikan siswa dapat teralihkan dari kegiatan-kegiatan yang kurang produktif. Hal ini dengan menjadikan *smartphone* sebagai sarana siswa dalam belajar dan mengerjakan tugas-tugas yang telah guru berikan.

Dalam hal ini guru juga akan mendapatkan sebuah kemudahan dalam administrasi dan pencatatan maupun koreksi nilai siswa dikarenakan LKS yang berbasis berbasis *Google Form* ini bersifat *mobile* dapat dibawa dan dibuka di mana saja. Kemudahan yang lain juga adalah guru tidak terbebani dengan tumpukan kertas yang sangat banyak dan saat pemeriksaan administrasi perangkat dan instrumen pembelajaran guru tinggal mencetak langsung tanpa susah payah mencari data yang sangat banyak.

Di samping itu juga disebabkan karena pada waktu ini di Indonesia dan seluruh dunia sedang menghadapi sebuah pandemi yang sangat membahayakan sehingga aktivitas manusia terganggu dan harus diatur

sedemikian rupa seperti jaga jarak untuk mengantisipasi penyebaran *COVID-19* maka dengan itu dunia pendidikan harus ikut beradaptasi dengan keadaan saat ini yaitu melaksanakan pembelajaran jarak jauh ataupun disebut dengan *daring*. Hal ini bertujuan agar para siswa tidak tertular *COVID-19* dari teman-temannya ataupun warga sekolah sehingga siswa akan merasa aman dan dapat tetap belajar meskipun dalam keadaan pandemi seperti ini.

Dari latar belakang di atas lah penulis memberikan solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa saat ini dengan mengajukan proposal dengan judul *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Google Form Siswa kelas 5 MI Al-Huda Padusan*.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka di dapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas LKS berbasis Google Form yang dikembangkan oleh peneliti?
2. Bagaimana respon siswa terhadap Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Google Form yang dikembangkan oleh peneliti?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana validitas LKS berbasis Google Form yang dikembangkan oleh peneliti.
2. Mengetahui bagaimana respon siswa terhadap Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis Google Form yang dikembangkan oleh peneliti.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merupakan inovasi perangkat pembelajaran berupa Lembar Kegiatan Siswa terbaharukan yang berbasis *Google Form* sehingga dapat lebih sederhana dan mengikuti perkembangan zaman yang serba digital ini.
2. Jenis Lembar Kegiatan Siswa ini dibuat dengan menggunakan *google form* dan kemudian untuk mengaksesnya siswa akan diberikan *link* atau alamat *google form*nya dengan melalui *Whatsapp* atau media sosial lainnya yang akan mempermudah dalam masuk ke LKS berbasis *Google Form*.
3. LKS berbasis *Google Form* ini dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, karena dalam tampilannya tidak susah dan praktis.
4. LKS berbasis *Google Form* ini sesuai dengan kriteria LKS pada umumnya dan terdapat beberapa peningkatan dalam aspek isi dan tampilannya.

5. LKS berbasis *Google Form* yang dikembangkan ini memiliki keunggulan berupa data yang terekam pada LKS langsung terhubung dengan *spreadsheet* sehingga memudahkan proses mengolah data dalam hal ini adalah nilai siswa.
6. LKS yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan LKS untuk siswa kelas 5 MI/SD pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungan.
7. LKS berbasis *Google Form* ini sangat luwes dalam pengembangannya, maka dari itu guru akan lebih mudah dalam mengembangkan media (LKS) yang lebih inovatif dan kreatif menyesuaikan dengan kebutuhan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka diharapkan penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian secara teoritis ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan perangkat pembelajaran yang seharusnya dapat mengikuti perkembangan zaman.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan yaitu sebuah inovasi perangkat pembelajaran yang berupa Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berbasis *Google Form*.

- c. menjadi tumpuan dan acuan pada penelitian yang akan datang berkaitan tentang pengembangan perangkat pembelajaran terkhusus pada Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi penulis

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman secara langsung tentang pengembangan perangkat pembelajaran Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

b. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Mempermudah dalam kontrol dan pengawasan pada siswa tentang hasil belajar dari siswa.

c. Bagi siswa

Siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian diharapkan bisa memperoleh manfaat yang baik dan banyak berupa peningkatan aktivitas belajar dari penggunaan LKS berbasis *Google Form* ini.

d. Bagi sekolah

Sebagai salah satu gebrakan yang baik dan baru dan dapat dijadikan contoh bagi sekolah-sekolah lain akan penggunaan perangkat pembelajaran yang up to date.



F. Penelitian Terdahulu

Dalam perancangan maupun pada penelitian yang dilaksanakan mempunyai bukti keaslian, di mana setiap keotentikan penelitian terdahulu yang pernah dilaksanakan. Penelitian pertama diangkat oleh Fajar Bagus Ardi Pratama, Setya Chendra Wibawa (2019), dari Universitas Negeri Surabaya, pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Asesmen Kelayakan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Web.”. Selanjutnya penelitian yang kedua dilaksanakan oleh Eka Faizatin, Endang Susantini dan Wisanti (2012), dari Universitas Surabaya, pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Keanekaragaman Hayati..”. Dan yang nomer tiga adalah penelitian yang diangkat oleh Rina Cholifah, Setya Chendra Wibawa (2016), dari Universitas Negeri Surabaya, pada penelitiannya yang berjudul “Pembuatan Lembar Kerja Siswa Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Kelas Xi Di SMKN 1 Driyorejo”.



Tabel 1.1 Komparasi Dengan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Pengembangan Media Asesmen Kelayakan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Web.	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti tentang Lembar kegiatan siswa. • Sama-sama penelitian pengembangan. • Sama-sama Lembar Kegiatan siswa berbasis web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu lebih fokus kepada pengembangan assesmen kelayakan LKS. 	Pada penelitian ini lebih fokus kepada pengembangan LKS yang berbasis pada <i>Google Form</i> .

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
2	Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Keanekaragaman Hayati	<ul style="list-style-type: none"> Sama-sama penelitian pengembangan Lembar Kegiatan Siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> Pada penelitian terdahulu fokus penelitiannya adalah kepada LKS yang berbasis Keterampilan Berpikir Kritis. 	Pada penelitian ini lebih fokus kepada pengembangan LKS yang berbasis pada <i>Google Form</i> .
3	Pembuatan Lembar Kerja Siswa Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Produktif Multimedia Kelas Xi Di SMKN 1 Driyorejo.	<ul style="list-style-type: none"> Sama-sama meneliti pada pengembangan Lembar Kegiatan Siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> Dalam penelitian terdahulu fokus pada LKS yang berbasis android. 	Pada penelitian ini lebih fokus kepada pengembangan LKS yang berbasis pada <i>Google Form</i> .

G. Definisi Operasional

Di bawah ini adalah beberapa definisi istilah yang digunakan pada penulisan hasil penelitian ini:

1. Pengembangan merupakan sebuah aktifitas meningkatkan kualitas maupun kinerja dari suatu hal. Dalam hal ini pengembangan yang dimaksudkan di dalam penelitian ini yaitu meningkatkan dan memperbaharui Lembar Kegiatan Siswa yang sudah ada dijadikan menjadi lebih baik lagi.
2. Perangkat Pembelajaran Menurut Zuhdan, dkk adalah instrumen atau perlengkapan yang diperlukan dalam rangka melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Lembar Kegiatan Siswa adalah materi ajar yang telah dikemas dengan sedemikian rupa sehingga siswa diharapkan mampu mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri.²
4. *Google Form* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan melakukan pengumpulan informasi dari pengguna melalui survei ataupun kuis yang dapat dipersonalisasi. Kemudian informasi yang telah didapatkan tersebut dikumpulkan dan secara otomatis terhubung ke spreadsheet. Spreadsheet diisi dengan survei dan respons kuis.³

² Dwi Hidayanti & Tri Hapsari Utami, "Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Matematika Dengan Pendekatan Saintifik Pada Pokok Bahasan Garis Singgung Lingkaran Untuk SMP Kelas VIII", Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 1 (Maret 2016), 45.

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Forms

5. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan siswa pada waktu proses belajar mengajar.⁴
6. Internet adalah sebuah jaringan yang saling menghubungkan satu perangkat dengan perangkat lainnya dan dapat melakukan komunikasi kepada banyak orang secara luas (nasional/internasional) baik melalui satelit, radio, kabel, dan lain-lain.
7. Peningkatan yang dimaksud di sini adalah peningkatan aktivitas belajar siswa.



⁴ Dzulkipli Effendi & Titi Teri Purwanti, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Matriks”, Jurnal pendidikan matematika STKIP PGRI Sidoarjo, 1 (April, 2013), 20.