

## Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Berbantuan E-LKPD *Liveworksheet* di Kelas V SD Negeri Gaji 1

Joni Luqman Hakim<sup>1</sup>, Endang Wuryandini<sup>2</sup>, Sri Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>SD Negeri Gaji 1, Guntur Demak,

Email:  
[upgris.ac.id](mailto:upgris.ac.id)

### ABSTRAK

E-LKPD yang berupa *Liveworksheet* merupakan salah satu jenis media elektronik yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran. Di dalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan video yang dirancang untuk lebih efektif dalam mencegah kebosanan peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah penerapan pembelajaran dengan menggunakan E-LKPD dapat meningkatkan tingkat keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini masuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Gaji 1 pada tahun pelajaran 2022/2023, dan objek penelitiannya adalah tingkat keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini melibatkan dua siklus yang terdiri dari empat tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan evaluasi serta refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbantuan E-LKPD efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada kelas V di SD Negeri Gaji 1 tahun pelajaran 2022/2023.

**Kata kunci:** E-LKPD, *Liveworksheet*, Keaktifan belajar, SD Negeri Gaji 1

### ABSTRACT

*E-LKPD in the form of a Liveworksheet is a type of electronic media that functions as a learning aid. It contains text, images, animations and videos that are designed to be more effective in preventing student boredom. The purpose of this research is to assess whether the application of learning using the E-LKPD can increase the level of active student learning. This research is included in the category of Classroom Action Research. The subjects of this study were fifth grade students at SD Negeri Gaji 1 in the 2022/2023 school year, and the object of the research was the level of student learning activity. This study involved two cycles consisting of four stages of activity, namely planning, action, observation, and evaluation and reflection. Data collection techniques in this study using the observation method. The results of the study show that the application of E-LKPD assisted learning is effective in increasing the active learning of students in class V at SD Negeri Gaji 1 for the 2022/2023 academic year.*

**Keywords:** E-LKPD, *Liveworksheet*, Learning activity, SD Negeri Gaji 1

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan melibatkan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara. (Indonesia, 2021)

Definisi tersebut sejalan dengan visi pendidikan yang diungkapkan oleh Ki Hadjar Dewantara, yang bertujuan untuk mengarahkan semua potensi yang dimiliki oleh anak-anak agar mereka dapat mencapai tingkat keselamatan dan kebahagiaan yang maksimal, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pendidik atau guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan tersebut. Oleh karena itu pendidik hanya dapat mengarahkan pertumbuhan atau perkembangan potensi alami yang ada pada anak-anak untuk memperbaiki perilaku hidup dan mengoptimalkan perkembangan potensi alami mereka, bukan mengubah dasar-dasar keberadaannya. Peran pendidik tersebut dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. Belajar dan pembelajaran adalah dua konsep yang saling terkait.

Menurut Al-Tabany (2014:19), pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam bentuk komunikasi terarah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Corey (dalam Sagala, 2011:61) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola agar peserta didik dapat merespons situasi tertentu yang dihadapi. Berdasarkan pendapat-pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses di mana guru secara sengaja mengelola lingkungan peserta didik untuk menciptakan interaksi dua arah dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang sengaja dilakukan untuk menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan peserta didik. Keaktifan

peserta didik dalam proses pembelajaran akan menghasilkan interaksi yang intens antara guru dan peserta didik, menciptakan suasana kelas yang segar dan kondusif di mana setiap peserta didik dapat mengaktifkan kemampuannya sebaik mungkin. Aktivitas peserta didik akan menghasilkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang berkontribusi pada peningkatan prestasi.

Menurut teori kognitif Gage and Berliner, belajar melibatkan jiwa yang aktif dalam mengolah informasi yang diterima, bukan hanya sekedar menyimpannya tanpa melakukan transformasi. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Teori ini mengakui bahwa anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Dalam proses belajar-mengajar, anak mampu mengidentifikasi masalah, merumuskan, mencari, menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan, dan menyimpulkan.

Berdasarkan pandangan di atas, aktivitas belajar dapat diartikan sebagai semua kegiatan yang terjadi dalam interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan belajar. Pentingnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran terletak pada menciptakan situasi belajar yang aktif. Belajar secara aktif adalah pendekatan belajar-mengajar yang menekankan partisipasi peserta didik secara fisik, mental, intelektual, dan emosional untuk mencapai hasil belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Keaktifan peserta didik selama proses belajar-mengajar merupakan indikator adanya motivasi dan minat peserta didik untuk belajar. Peserta didik dianggap aktif jika mereka sering bertanya kepada guru atau peserta didik lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan sebagainya. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menghasilkan interaksi yang intens antara guru dan peserta didik, menciptakan suasana kelas yang segar dan kondusif di mana setiap peserta didik dapat mengaktifkan kemampuannya sebaik mungkin. Aktivitas

peserta didik akan berkontribusi pada pembentukan pengetahuan dan keterampilan yang pada akhirnya meningkatkan prestasi peserta didik.

Keaktifan belajar merupakan usaha peserta didik dalam mengembangkan diri melalui serangkaian kegiatan pembelajaran, baik dalam konteks tatap muka maupun daring, dengan tujuan mencapai tujuan belajar (Prasetyo & Abduh, 2021). Dengan demikian, keaktifan belajar mencakup partisipasi aktif peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Di lingkungan sekolah, pembelajaran melibatkan berbagai mata pelajaran yang memiliki karakteristik dan peran yang berbeda dalam mengembangkan potensi peserta didik.

Hasil pengamatan yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas dan pengamatan langsung di kelas V SD Negeri Gaji 1 menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran umumnya menggunakan media seperti power point dan video pembelajaran, serta metode yang digunakan adalah metode diskusi dan ceramah. Namun, sebagian besar peserta didik terlihat kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran dan kurang aktif dalam merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru (I Komang Sukendra, 2020)

Metode ceramah memiliki orientasi yang lebih fokus pada peran guru, sehingga mengakibatkan berkurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran juga dianggap kurang interaktif bagi peserta didik, karena mereka hanya dapat melihat dan mendengarkan video tersebut. Selain itu, terlihat bahwa sikap sebagian besar peserta didik bersifat individualistik dan cenderung bersaing satu sama lain dalam setiap proses pembelajaran, sehingga kolaborasi antar peserta didik dalam berbagi pengetahuan menjadi sulit ditemukan. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Heri Gunawan, yang menyatakan : Keterbatasan peserta didik dalam penguasaan materi terutama terbatas pada materi yang dikuasai oleh guru. Kelemahan ini menjadi yang paling dominan, karena peserta didik bergantung

pada materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya penggunaan peragaan dalam ceramah dapat menyebabkan munculnya verbaisme, jika metode ceramah dilakukan oleh guru yang kurang memiliki kemampuan retorika yang baik, hal ini dapat menyebabkan kebosanan dan kejenuhan pada peserta didik, materi yang disampaikan akan terasa monoton dan membosankan, metode ceramah sulit untuk mengetahui apakah seluruh peserta didik telah memahami penjelasan atau belum, metode ceramah cenderung menciptakan suasana pembelajaran yang pasif, di mana peserta didik hanya berperan sebagai pendengar dan penonton dari aksi yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. (Heri Gunawan, 2014)

Di akhir kegiatan pembelajaran, guru memberikan tes kecil atau kuis, namun hanya sejumlah peserta didik yang mampu menyelesaikannya dengan benar. Menariknya, ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, hanya sedikit peserta didik yang aktif dalam mengajukan pertanyaan. Berdasarkan permasalahan yang disebutkan di atas, diperlukan penerapan media e-lkpd yang dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, dengan tujuan untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu panduan yang disusun untuk membantu peserta didik mempelajari suatu konsep dan memecahkan masalah.

Namun, penggunaan LKPD cetak dirasa kurang relevan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga penyusunan LKPD dapat diintegrasikan dengan teknologi digital. Salah satu bentuk LKPD yang dapat digunakan adalah E-LKPD, yang sering disebut sebagai liveworksheets LKPD interaktif adalah sebuah alternatif inovatif dari LKPD cetak yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran dan dapat diakses melalui komputer atau handphone. Menurut Rochmah, E. & Majid, M.W.A, teknologi berbasis web digunakan untuk merancang dan mengembangkan pembelajaran dalam bentuk web, dengan memanfaatkan teknologi internet yang saat ini sangat dibutuhkan. Melalui fasilitas internet,

guru dapat memberikan materi pembelajaran, tugas belajar, dan hal-hal lain yang terkait dengan pembelajaran. Dengan kata lain, guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar.

Salah satu aplikasi interaktif untuk LKPD yang dapat digunakan adalah liveworksheets. Aplikasi ini dapat diakses melalui Google dan merupakan aplikasi gratis. Liveworksheets membantu guru mengubah lembar kerja yang biasanya dicetak menjadi latihan online interaktif. Selain itu, aplikasi ini juga dapat melakukan koreksi otomatis. Peserta didik dapat mengerjakan dan mengirimkan lembar kerja mereka kepada guru secara online. Keunggulan dari aplikasi liveworksheets bagi peserta didik adalah dapat memberikan motivasi belajar karena tersedia berbagai fitur menarik yang dapat membangkitkan semangat siswa saat mengerjakannya, sementara itu, bagi guru, aplikasi liveworksheets dapat menghemat waktu dan penggunaan kertas (liveworksheet.com/about).

Dalam aplikasi liveworksheets, lembar kerja dapat dibuat sendiri oleh guru atau menggunakan lembar kerja yang telah disediakan di dalam aplikasi. Ketika guru membuat lembar kerja, langkah yang perlu dilakukan adalah mengunggah file dengan format yang telah ditentukan dalam aplikasi tersebut. File tersebut kemudian akan diubah menjadi bentuk gambar. Setelah itu, guru hanya perlu membuat opsi pilihan jawaban benar atau salah dengan menyeret atau membuat kotak (jika soal berbentuk pilihan ganda).

Penggunaan aplikasi ini sangat mudah diakses oleh siswa, di mana jawaban siswa akan otomatis masuk ke notifikasi guru, dan siswa dapat melihat skor yang diperolehnya secara langsung. Aplikasi ini disediakan secara gratis oleh Google dan memiliki banyak kelebihan, antara lain: (1) mampu mengkonversi LKPD tradisional menjadi LKPD interaktif dengan umpan balik otomatis, (2) siswa dapat mengerjakannya dan mengirimkan jawaban secara online sehingga menghemat penggunaan kertas, (3) jawaban dan skor siswa tersimpan otomatis dan dapat diunduh kapan saja, (4) praktis dalam pembuatan dan

penggunaannya, serta (5) menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga meningkatkan aktivitas belajar (Andriyaniet al., 2020; Fitriani et al., 2021; Khikmiah, 2021; Widiyanti, 2021).



**Gambar 1.** Penggunaan E-LKPD Liveworksheet

## 2. METODE PELAKSANAAN

Rancangan penelitian ini digunakan sebagai indikator keberhasilan dari metode yang diterapkan. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penelitian tindakan ini melibatkan setting penelitian yang mencakup tempat penelitian dan waktu penelitian.

Dalam penelitian ini, subjeknya adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Gaji 1 Guntur Demak pada tahun pelajaran 2022/2023, sedangkan objek penelitiannya adalah keaktifan belajar peserta didik setelah menerapkan pembelajaran berbantuan E-LKPD

Penelitian ini melibatkan empat tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan evaluasi serta refleksi. Jika permasalahan dalam satu siklus belum teratasi, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua hingga berhasil. Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini mencakup deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario perbaikan yang akan diterapkan, dan prosedur tindakan yang akan dijalankan. Pengamatan atau observasi dilakukan untuk merekam data tentang proses dan produk dari implementasi tindakan yang telah dirancang. Evaluasi dan refleksi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi untuk mengetahui kekurangan dalam pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan (Sukendra et al., 2022).

Hasil refleksi kemudian digunakan sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan pada tahapan perencanaan di siklus berikutnya.	3	10%	25%	30%	2	5	6	Cukup Baik
Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Pengumpulan data pada siklus I dan siklus II dilakukan melalui teknik observasi menggunakan lembar observasi keaktifan belajar peserta didik yang telah disiapkan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I dan siklus II adalah rata-rata skor keaktifan belajar peserta didik mencapai standar minimal kriteria keaktifan belajar "baik", atau secara klasikal dikatakan berhasil jika 70% dari total peserta didik di kelas tersebut telah memenuhi kriteria keaktifan belajar "baik".	4	50%	15%	-	10	3	-	Kurang Baik
	5	-	-	-	-	-	-	Sangat Kurang Baik

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi awal terhadap 20 peserta didik, ditemukan bahwa hanya 3 peserta didik atau 15% yang menunjukkan keaktifan belajar yang sangat baik, dan 5 peserta didik atau 25% menunjukkan keaktifan belajar yang baik. Terdapat 2 peserta didik atau 10% yang masih tergolong cukup baik, sementara 10 peserta didik atau 50% tergolong kurang baik dalam hal keaktifan belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan perancangan ulang pembelajaran dengan memanfaatkan E-LKPD sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Gaji 1.

**Tabel 1.** Perbandingan Hasil Keaktifan Belajar Peserta didik

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
<b>Jumlah</b>	520	581	674
<b>Rata-Rata</b>	27	29,05	33,7

**Tabel 2.** Kriteria Predikat Perbandingan Hasil Keaktifan Belajar Peserta didik

No	Persentase			Jumlah siswa		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	15%	25%	30%	3	5	6
2	25%	35%	40%	5	7	8

Berdasarkan data dalam tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbantuan E-LKPD telah meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Gaji 1 tahun pelajaran 2022/2023. Pada tahap prasiklus, skor rata-rata keaktifan belajar peserta didik adalah 27. Terjadi peningkatan pada siklus I menjadi 29,05, dan terjadi peningkatan kembali pada siklus II menjadi 33,7.

Dengan mengacu pada data pada tabel 2 yang ada, indikator keberhasilan yang telah ditetapkan telah terpenuhi. Persentase peserta didik yang menunjukkan tingkat keaktifan yang sangat baik dan baik dalam pembelajaran matematika mencapai 70%.

Hasil evaluasi siklus pertama menunjukkan bahwa skor rata-rata keaktifan belajar seluruh peserta didik berada dalam kategori cukup baik, yaitu 29,05. Namun, setelah melaksanakan siklus kedua proses pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata keaktifan belajar seluruh peserta didik pada siklus kedua, yang mencapai 33,7. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan efektivitas penggunaan E-LKPD sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Dengan menerapkan pembelajaran menggunakan E-LKPD, tingkat keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan. Melalui peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada siklus kedua, dapat disimpulkan bahwa respon katterhadap pembelajaran berbantuan E-LKPD adalah positif.

Dari penelitian yang dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbantuan E-LKPD, dapat disimpulkan bahwa

peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gaji 1 pada tahun pelajaran 2022/2023 telah berhasil. Hal ini terlihat dari rerata skor perbandingan antara prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Rerata skor peserta didik pada prasiklus adalah 27, kemudian meningkat menjadi 29,05 pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 33,7 pada siklus II. Jika dibandingkan, terjadi peningkatan rerata skor sebesar 2,05 dari prasiklus ke siklus I, dan peningkatan sebesar 4,65 dari siklus I ke siklus II.

Keaktifan belajar peserta didik pada siklus II dapat dikategorikan baik, karena dari 20 peserta didik yang diobservasi, 8 peserta didik atau 40% mendapat kategori keaktifan belajar baik, dan 6 peserta didik atau 30% mendapat kategori keaktifan belajar sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gaji 1 pada tahun pelajaran 2022/2023. Penerapan pembelajaran berbantuan E-LKPD berhasil membangkitkan antusiasme peserta didik dalam proses belajar. Pendekatan pembelajaran yang inovatif melalui penggunaan E-LKPD dalam bentuk Liveworksheet membuat peserta didik merasa tertarik dan menikmati pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdulmajid, N. W., Pramuntadi, A., Riyanto, A. B., & Rochmah, E. (t.thn.). Penerapan E-Learning Sebagai Pendukung Adaptive Learning dan Peningkatan Kompetensi Siswa SMK di Kabupaten Bantul. *Template Prosiding & Jurnal Semnasvok*, 386. → **Proceeding**
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group. → **Buku**
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka. Cipta. → **Buku**
- Gunawan, Heri. 2014. *Pendidikan Islam Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh*. Bandung: Remaja Rosdakarya. → **Buku**
- I Komang Sukendra. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berbantuan LKS Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik*. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 21(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4033640> → **Jurnal online**
- Indonesia, P. R. (2021). *Standar Nasional Pendidikan*. 102501. → **Buku**
- Liveworksheets. Aplikasi live worksheets. Diakses pada 13 Juni 2023. <https://www.liveworksheets.com/> → **Website**
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta didik Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991> → **Jurnal online**
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta. → **Buku**
- Sukendra, I. K., Muliana, I. W., Juwana, I. D. P., & Surat, I. M. (2022). Widyadari. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mahapeserta didik Prodi Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Aljabar Linier Dengan Pembelajaran Daring Menggunakan Model Pembelajaran Problem Solving, 23(2), 270–281. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7189724>. → **Jurnal online**