

Pengembangan LKS Pintar Elektronik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA

Fatmala Nur Ardiani¹, Suharno², Akhmad Arif Musadad³

¹Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta
(tp11012.fatmala@gmail.com)

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstrak

Teknologi memiliki peran dalam pembelajaran, salah satunya dalam pembuatan media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran. Media sangat memiliki peran penting dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat bahwa inovasi baru untuk mengembangkan suatu bahan ajar seperti LKS pintar sangat dibutuhkan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa dan keefektifan dari LKS pintar elektronik tersebut. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Ada lima tahap yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Analysis, design, development, implementation dan evaluation. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi bahan ajar yang dapat di buka melalui dengan laptop, pc dan Hp yang tentunya mempunyai spesifikasi mendukung, serta siswa dapat mengerjakan soal di dalam aplikasi tersebut. Hal ini dapat menjadikan alternatif sebagai bahan ajar yang mendukung pembelajaran.

Kata kunci: LKS; elektronik; penjasorkes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembangunan dan mencerdaskan bangsa serta merupakan tolak ukur keberhasilan dari suatu bangsa tersebut. Apabila pendidikan di dukung dengan sumber daya manusia yang tinggi dan berkualitas dapat meningkatkan kemajuan pendidikan tersebut. Pada pembukaan undang-undang 1945 pendidikan memiliki peran penting dan tujuan bangsa yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 3 menyebutkan sebagai berikut.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Januszewski & Molenda (2008:1) berpendapat bahwa “Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”. Pada pengertian tersebut dapat dipahami garapan teknologi pendidikan yang diarahkan untuk memfasilitasi praktik pendidikan berupa pembelajaran dan peningkatan kualitas kinerja dengan mengkreasi, menggunakan dan melakukan pengelolaan berupa media serta

metode pembelajaran yang tepat. Pendidikan Indonesia saat ini banyak bermunculan berbagai masalah terutama pada kurikulum pendidikan saat ini. Kurikulum merupakan pondasi dari suatu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dari kurikulum tersebut.

Rogers (2003: 12) menjelaskan, “Diffusion is the process in which an innovation is communicated through certain channels over time among the members of a social system”. Hal ini relevan dengan penelitian Fix, dkk (2015) “The modern professional environment is constantly changing for the graduates of power engineering specialties. His calls for the need in updating the requirements to their professional competencies, which affects the choice of educational technologies”. Dari penjelasan tersebut, elemen utama dari difusi sebuah inovasi adalah inovasi itu sendiri, komunikasi, waktu, dan sistem social, Lingkungan profesional modern membutuhkan lulusan untuk merubahnya dalam bidang spesialisasinya. Dalam dunia pendidikan membutuhkan lulusan seorang teknologi pendidikan yang dapat memberikan inovasi baru untuk wajah baru bagi pendidikan sekarang.

Sarana dan prasarana dalam sekolah merupakan hal penting dalam menunjang keberhasilan sekolah tersebut. Salah satunya pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, pemanfaatan media yang baik dan memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Namun, mungkin akan muncul ketika pembelajaran beberapa guru tanpa menggunakan media. Mengurangi atau menghilangkan pembelajaran menggunakan media, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret. Media sebagai alat bantu dan sebaliknya perlu adanya pendamping media sebagai alat bantu siswa dalam belajar dan mempermudah siswa untuk sewaktu-waktu dapat membukanya dimanapun salah satu contohnya dengan buku.

Banyak kendala dan masalah dalam penyediaan jumlah buku dan bahan ajar untuk mengatasinya perlu adanya inovasi baru salah satu contoh mengenai buku digital dan bahan ajar digital, salah satu contoh yang sekarang Buku Sekolah Elektronik (BSE), BSE ini disusun untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran bukan hanya siswa saja yang dapat mengakses BSE dan mendownload secara gratis guru juga dapat menggunakan BSE tersebut. Terlepas dari optimisme dan pesimisme yang ada dari berbagai kalangan, kita harus mengingat bahwa BSE merupakan salah satu pemanfaatan media dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bahan bantu pembelajaran. Konten media harus sesuai dengan tujuan yang dikehendaki.

Lembar Kerja Siswa pintar elektronik (LEKASPARKIN) merupakan inovasi baru dari buku elektronik yang dapat memuat konten multimedia di dalamnya termasuk video, animasi, audio, dan interaktivitas lainnya seperti soal tes dan simulasi yang dapat dijalankan pada perangkat bergerak (mobile) maupun computer atau laptop. LKS Pintar Elektronik memiliki struktur bagian yang sama layaknya buku elektronik dan buku cetak pada umumnya seperti halaman sampul, daftar isi, daftar pustaka, dan sebagainya. LKS Pintar Elektronik ini memiliki kelebihan dapat memuat konten multimedia dan mendukung interaktivitas dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMA Boyolali. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Penjasorkes di kelas XI. Waktu penelitian adalah pada semester II tahun ajaran 2016/2017 dengan melibatkan sejumlah empat kelas yang berbeda, yakni kelas uji coba produk, kelas uji coba soal, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian pengembangan (Research and Development).

Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas dua tahap yaitu mengembangkan produk model dan menguji kualitas dan atau efektifitas produk yang dihasilkan. Dalam penelitian pengembangan dikenal salah satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahap selanjutnya. Hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap berikutnya. Model ini terdiri atas 5 tahap utama yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Minat Belajar

Dalyono dalam Djamarah (2008:191) berpendapat: “minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah”. Proses pembelajaran akan berlangsung efektif ketika timbul keaktifan dari siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dua arah. Sedangkan dalam melaksanakan proses pembelajaran sendiri banyak hal yang dapat membuat prestasi belajar siswa berkurang, diantaranya adalah faktor dari dalam diri dan faktor dari luar diri siswa. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas dari seorang guru untuk meningkatkan minat belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Hal tersebut dikarenakan “minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.” Djamarah (2008:190). Kemudian Slameto (2003:180) yang memaparkan: “minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi penerimaan minat-minat baru”.

3.2 Bahan Ajar

Buku merupakan sumber belajar yang berperan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, buku merupakan persyaratan pelaksanaan proses pembelajaran yang termuat dalam standar proses pendidikan yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) sesuai Permendiknas No.41 Tahun 2007. Empat hal yang ada dalam Permendiknas No.41 Tahun 2007 tentang buku teks pelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Buku teks pelajaran yang akan digunakan oleh sekolah/madrasah dipilih melalui rapat guru dengan pertimbangan komite sekolah/madrasah dari buku-buku teks pelajaran yang ditetapkan oleh menteri.
- b. Rasio buku teks pelajaran untuk peserta didik adalah 1:1 per mata pelajaran.
- c. Selain buku teks pelajaran, guru menggunakan buku panduan guru, buku pengayaan, buku referensi, dan sumber belajar lainnya.
- d. Guru membiasakan peserta didik menggunakan buku-buku dan sumber belajar lain yang ada di perpustakaan sekolah/madrasah.

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dengan segala kompleksitasnya menurut Widodo dan Jasmadi (2008: 40).

Sedangkan menurut Purwanto dan Ida M.S., (2004: 408) bahan ajar adalah suatu perangkat atau bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran dan berfungsi

membelajarkan peserta didik secara sistematis dan terarah sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

3.3 Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk kukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kerja siswa memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh Trianto, (2009: 222-223). Lembar kerja siswa dapat mendorong peserta didik untuk mengelola sendiri bahan pelajaran atau bersama teman dalam suatu diskusi. Selain itu, lembar kerja siswa memberikan kesempatan penuh kepada peserta didik untuk mengungkapkan kemampuan dan ketrampilan, serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan proses berpikirnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka lembar kerja siswa dapat diartikan sebagai media yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan maksud, tujuan, dan informasi kepada peserta didik supaya peserta didik dapat belajar secara mandiri. Lembar kerja siswa berisi daftar pekerjaan yang harus dilakukan oleh siswa, petunjuk pelaksanaan dan penyelesaian, serta tugas yang berguna untuk mengukur pemahaman peserta didik.

3.4 LKS Pintar Elektronik

E-book merupakan salah satu dampak dari pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah memasuki berbagai bidang termasuk pendidikan dan perbukuan bahkan sudah menjadi gaya hidup (*lifestyle*) yang kemudian dikenal dengan *electronic life*.

Tilaar (2012: 634) menjelaskan bahwa *E-life* juga telah memasuki dunia perbukuan. *E-life* telah melahirkan *e-book* sebagaimana yang dipopulerkan dalam pameran buku internasional ke-52 di Frankfurt, Oktober 2000. Lahirnya *e-book* yang didukung dengan adanya internet menjadikan sumber belajar dapat diakses di mana saja dan kapan saja dengan lebih cepat.

Dapat dijelaskan bahwa *e-book* mencakup buku yang tersedia secara *online*, dapat dibaca dengan perangkat elektronik, atau dapat diunduh dengan perangkat komputer. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, perangkat bergerak (*mobile*) juga telah mendukung untuk melakukan pembacaan berbagai format *e-book*.

E-book memiliki kelebihan, antara lain sebagai berikut.

- Fitur, *e-book* memiliki fitur yang tidak dimiliki oleh buku cetak, misalnya siswa dapat memberikan highlight atau bookmark pada bagian tertentu dalam buku elektronik dan menyimpannya dalam memori komputer. Selain itu, *e-book* juga mendukung penambahan *hyperlink* untuk mengakses halaman web yang menunjang materi pembelajaran.
- Aksesibilitas, *e-book* dapat diakses dan digunakan dalam berbagai device/perangkat. *E-book* juga mudah didistribusikan melalui bluetooth, jaringan, email, flashdisk, dan sebagainya.
- Ketersediaan, *e-book* dapat diperoleh dari berbagai perpustakaan *online* tanpa harus ke lokasi aslinya. Berbagai perpustakaan maya yang tersedia di jejaring internet mulai baik buku, jurnal, dan sejenisnya dapat diunduh dan dimanfaatkan untuk pembelajaran.
- Strategi pembelajaran, guru dapat memanfaatkan *e-book* untuk menyusun strategi pembelajaran, misalnya untuk melatih kemampuan membaca (*reading*)

comprehension) dan mendengar (listening comprehension) ketika komputer membaca teks di dalam *e-book*, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa LKS Pintar Elektronik adalah bahan ajar yang memuat konten multimedia di dalamnya baik gambar, teks, animasi, video, audio, dan berbagai macam interaktivitas (kuis, soal evaluasi, dan sebagainya) dalam format dokumen tertentu yang mendukung untuk digunakan di berbagai jenis perangkat atau device. Sebagai bagian dari media pembelajaran berbantuan komputer, pembuatan LKS Pintar Elektronik juga tidak lepas dari kebutuhan perangkat lunak (software) yang mendukung. Software yang dibutuhkan dalam pembuatan LKS Pintar Elektronik ini antara lain Adobe Acrobat Pro, Microsoft Office (Powerpoint dan Word), iSpring, Photoshop dan CorelDraw (sebagai pengolah grafis), Adobe Flash (pengolah animasi, simulasi, dan evaluasi), Camtasia (pengolah video), dan beberapa aplikasi lain yang mendukung.

3.5 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media.

Menurut Miarso (2009: 458), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sukiman (2013:29). Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka. Sadiman (2011:6).

Menurut saya media pembelajaran adalah alat bantu dalam menyampaikan lajuran yang disampaikan oleh guru dan mempermudah siswa dalam menerima informasi atau pesan yang disampaikan yang akan terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMA adalah dalam pembelajaran penjasorkes ini menggunakan LKS konvensional dalam pembelajaran serta pegangan sebagai panduan siswa dalam belajar. Dengan adanya bahan ajar yang dapat memudahkan serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran penjasorkes dapat tercapai perlu inovasi untuk memudahkan dan meningkatkan minat belajar terhadap matapelajaran penjasorkes, SMA ingin menciptakan generasi mutu yang berkualitas dan meningkatkan SDM yang berkualitas, SMA ini menggunakan Kurikulum 2013 pada tingkat kelas X, XII, XI. Pergantian kurikulum dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menjadi Kurikulum 2013 tentunya berpengaruh pada berbagai aspek. Satu dari sekian masalah yang muncul bersama penerapan kurikulum 2013 di terutama pada mata pelajaran penjasorkes. Mata pelajaran ini penjasorkes wajib pembelajaran satu jam dalam kelas dan dua jam di lapangan.

Kebutuhan dalam pembelajaran penjasorkes guru ingin mendesain dan membuat inovasi baru untuk menarik minat belajar siswa, dirasa siswa sering mengkesampingkan matapelajaran ini dan merasa bisa dalam pelajaran ini. Buku atau bahan ajar merupakan salah satu pendamping dalam pembelajaran, namun dalam hal ini guru ingin memberikan

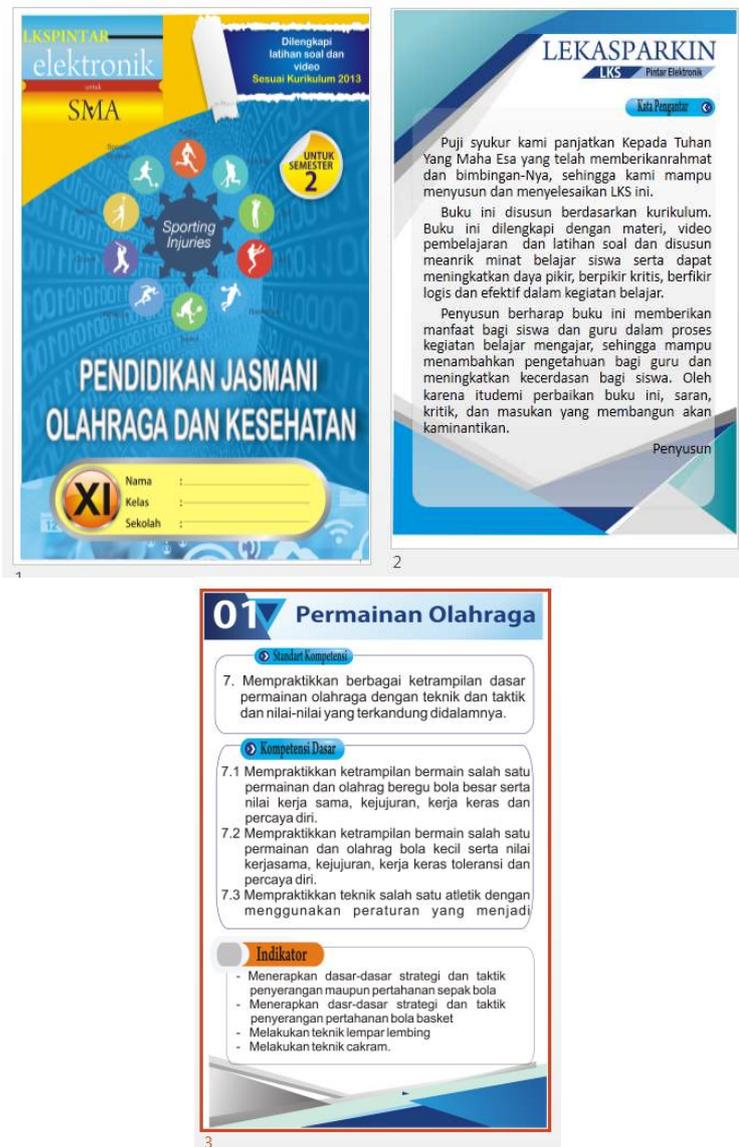
warna baru dalam kegiatan belajar mengajar dan menumbuhkan minat belajar siswa tersebut. Dengan adanya penelitian ini guru meminta kepada peneliti untuk memberikan wajah baru dalam kegiatan pembelajaran dan memanfaatkan teknologi sebagai alat penyampai pesan pada siswa dan siswa dapat menerima pesan tersebut dan minat belajar siswa meningkat terhadap matapelajaran penjasorkes tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa pembelajaran yang diberikan guru menggunakan LKS konvensional sebagai pegangan dalam pembelajaran dan guru menyampaikan dengan ceramah, siswa merasa kurang jelas dan hanya bisa membayangkan. Oleh karena itu minat belajar pada mata pelajaran ini kurang menarik siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi semakin maju siswa berharap kebutuhan pembelajaran dapat terjangkau dan terpenuhi sesuai harapan siswa yang mudah dan modern serta minat belajar terhadap pada mata pelajaran. Banyak siswa yang sekarang menggunakan android dan mencari materi untuk bahan pembelajaran, bukan hanya buku namun mencari video pembelajaran untuk memudahkan dalam menerima materi dan keinginan siswa buku pegangan bisa di digitalisasi dan mempermudah belajar siswa.

Pengembangan LKS Pintar Elektronik perludanya faktor menunjang proses belajar mengajar di kelas XI SMA 2 Bhineka Karya Boyolali mengingat siswa dan guru sudah menggunakan alat multimedia seperti LCD dan komputer untuk kegiatan belajar mengajar secara klasikal. Selain itu, pembelajaran dalam kurikulum 2013 juga disarankan untuk pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Diharapkan dengan adanya LKS Pintar Elektronik, hasil belajar siswa akan meningkat serta menumbuhkan semangat, minat, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Adanya inovasi baru yang dapat menunjang meningkatkan pembelajaran guru dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah dan pembelajaran akan berlangsung secara interaktif dan siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik.

Tampilan awal desain LKS Pintar Elektronik sebagai berikut :



Gambar 1 Desain LKS PINTAR ELEKTRONIK

4. KESIMPULAN

Proses pembelajaran saat ini guru lebih sering memberikan pembelajaran dengan menggunakan ceramah dan tidak menggunakan sarana prasana yang ada di sekolah. Sarana penunjang hanya berupa bahan ajar dalam bentuk buku siswa konvensional yang diperoleh dari distributor buku pegangan dengan materi yang sedikit dan tidak ada media yang dapat membantu dalam pembelajaran. Minat belajar siswa menurun ketika guru hanya bisa bercerita dan siswa membutuhkan media tambahan atau media penunjang untuk membantu dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru di sekolah. Kurikulum yang digunakan saat ini sudah mengacu kurikulum 2013 yang mana lebih mengedepankan pendekatan berbasis scientific dan proses pembelajaran lebih bertumpu pada siswa atau yang biasa disebut dengan student centred. Dengan diterapkannya LKS Pintar Elektronik sebagai media pembelajaran dapat

memberikan dampak positif untuk siswa dan minat belajar siswa meningkat dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan yang dicapai. Hal ini dapat dilihat dari observasi siswa dan observasi guru melalui wawancara dengan siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, Robert Maribe (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Chommanaad Boonaree & Kulthida Tuamsuk (2013) *Community Learning Resources Management Practices in Thai Buddhist Monasteries. Social and Behavioral Sciences*, 73 (2) 175 – 180.
- Djamarah.dkk.2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata
- Miarso, Yusufhadi.2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Molenda, Michela & Alan, Januszewski.2008. *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaun
- Natalia Fixa, et al. (2015). *Using Electronic Courses in Teaching Master's Degree Students. Social and Behavioral Sciences*, 206 (2015) 262 – 266
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rogers, Everett M. 2003. *Diffusion of Innovations (5th Ed)*. New York: Free Press.
- Slameto.2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tilaar, H.A.R. 2012. *Kaleidoskop Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.