

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang digunakan setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan, wawasan serta sikap dan keterampilan. Pendidikan dapat kita peroleh kapan saja dan di mana saja. Pembelajaran pada abad 21 ini tidak terlepas dari adanya revolusi industry 4.0. Menurut Susilo (2018) bahwa seorang guru di era revolusi industry 4.0 ini tidak hanya bertugas sebagai mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi guru di era revolusi sekarang ini harus mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan tantangan pembelajaran pada abad 21.

Belajar di masa transisi inidi perlukan pembelajaran yang banyak variasi, terlebih dengan materi yang di dapatkan cukup sulit, tentu perlu media pembelajaran yang unik agar peserta didik dapat menyederhanakan pemahamannya. Pada kenyataan guru di Indonesia dalam pembelajaran di dalam kelas masih terlihat monoton. Banyak dari guru yang menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran di dalam kelas terlihat membosankan.

Tantangan guru di masa sekarang cukup sulit karena sampai sekarang masih banyak ditemui guru menggunakan model pembelajaran produk 80-an, sementara peserta didik sudah menggunakan model

pembelajaran produk kontemporer. Pada kenyataan di lapangan guru masih tidak memahami hal ini, sehingga masih banyak guru yang lambat dalam mengembangkan model pembelajaran di era sekarang. Yang terjadi kemudian adalah siswa sudah mampu mendapatkan informasi secara cepat dari berbagai sumber. Melalui media online sementara masih banyak guru yang kurang *update* untuk memberikan informasi dengan lambat karena terbatasnya sumber-sumber yang di dapat. Guru diharapkan mampu untuk memanfaatkan bahan ajar sesuai kebutuhan dari peserta didik. Guru dituntut mampu menyesuaikan kemampuan dalam merancang, mengajar, serta penguasaan konten (materi) dengan teknologi yang ada saat ini agar tercipta pembelajaran yang menarik serta dapat melayani peserta didik khususnya di era digital saat ini. Kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi terutama dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sejalan dengan berkembangnya teknologi yang terjadi saat ini (Andriani, 2016).

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah menumbuhkan kreativitas guru. Kreativitas guru dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan penting dalam memotivasi belajar siswanya. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. Bila hal ini dikaitkan dengan kreativitas guru, guru yang bersangkutan mungkin menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari

berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk baru.

Guru yang kreatif yaitu guru yang mampu menghasilkan ide-ide baru, membuka pikiran baik guru itu sendiri maupun peserta didik. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas guru yaitu faktor internal (warisan dan psikologi) dan faktor eksternal (lingkungan sosial dan budaya). Faktor internal adalah hakikat dari manusia itu sendiri yang dalam dirinya ada suatu dorongan untuk berkembang dan tumbuh kearah usaha yang lebih baik dari semula, sesuai dengan kemampuan pikirannya untuk memenuhi segala kebutuhan yang diperlukannya. Sedangkan faktor eksternal yaitu pengaruh yang datangnya dari luar yang dapat mendorong guru untuk mengembangkan diri.

Seiring dengan perkembangan zaman di dunia pendidikan bahwa guru sekarang dituntut lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran. Guru kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai metode, media, model maupun pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Umumnya bahwa guru yang kreatif selalu peka terhadap kebutuhan peserta didik. Guru kreatif akan selalu mengembangkan desain pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut (Sukmayanti et al., 2021) pendidikan kewarganegaraan merupakan bidang kajian multidisipliner, yang dikembamngkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum, dan moral. Adapun aspek kompetensi yang nantinya hendak dikembangkan dalam pembelajaran PPKn yaitu mencakup, pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan

kewarganegaraan (*civic skills*), dan karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*). Oleh sebab itu di dalam menyusun perangkat pembelajaran guru harus memperhatikan ketiga aspek tersebut, tetapi yang terjadi sekarang justru kebanyakan pembelajaran PPKn hanya terbatas sampai pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) saja.

Pada proses belajar mengajar banyak faktor keberhasilan belajar di dalam kelas, salah satu faktor yang mempengaruhi ialah bahan ajar. Kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi terutama dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sejalan dengan berkembangnya teknologi yang terjadi saat ini (Andriani, 2016). Guru pada umumnya menyediakan bahan ajar yang tersedia menggunakan produk 80-an yang isinya itu itu saja setiap tahunnya tanpa ada perubahan bahan ajar dari tahun ke tahun. Hal ini menyebabkan kebosanan pada peserta didik sehingga proses pembelajaran PPKn menjadi tidak efektif dan kurang efisien. Masalah klasik yang selalu dihadapi oleh pendidik di Indonesia khususnya guru PPKn sangatlah banyak, salah satunya adalah peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar dikarenakan guru cenderung pasif dengan memberikan materi hanya terfokus pada buku pegangan siswa dan guru saja, dengan memberikan latihan dan merangkum bagian yang dianggap penting dengan materi yang ada.

Permasalahan yang ditemukan selanjutnya adalah terdapat keluhan bagi guru mengenai kesulitan dalam membuat e-LKPD. Keluhan tersebut tentu saja bukan tanpa sebab. Secara umum ada beberapa kendala yang

bisa ditemukan sehingga membuat guru sulit membuat e-LKPD. Kendala yang dimaksud di antaranya kekurangan pemahaman guru terhadap e-LKPD, ketersediaan bahan materi mengenai e-LKPD yang sulit ditemukan guru, dan rendahnya motivasi dan kreativitas guru untuk membuat e-LKPD yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. LKPD merupakan salah satu bahan ajar dalam bentuk lembaran-lembaran yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang disusun secara sistematis bertujuan untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Selain itu melalui penggunaan LKPD dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guna mencapai tujuan secara optimal (Nurdun & Andriantoni, 2016). LKPD dalam pembelajaran dirasa sangat efektif untuk mengatasi ketidaktarikan peserta didik dalam belajar karena LKPD disusun dengan mencantumkan gambar yang menarik serta informasi yang *up to date* tentang materi, dan soal-soal.

Menurut narasumber guru PPKn di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang menggunakan bahan ajar e-LKPD melalui LMS *e-Learning* sekolah bahwa salah satu kreativitas dan kemampuan guru mengembangkan dan menggunakan teknologi sangat berbeda –beda perlu waktu untuk mempersiapkan konsep e-LKPD yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga sangat berpengaruh dalam proses belajar di dalam kelas. Penggunaan e-LKPD ini digunakan oleh guru PPKn di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta tidak semua guru menggunakan media ini

karena terbatasnya pengetahuan teknologi yang dimiliki seorang guru yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil pendahuluan melalui hasil observasi, dengan menggunakan media e-LKPD sangat berpengaruh positif dengan hasil belajar dan semangat kepada peserta didik dengan guru yang menggunakan e-LKPD melalui LMS ini siswa menjadi sangat interaktif dan memotivasi dalam menyelesaikan tugas yang dimana e-LKPD ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi yang sudah guru jelaskan, serta penggunaan e-LKPD menghemat kertas dan menghemat waktu.

Memasuki era 4.0 pendidik dituntut mampu memanfaatkan teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi pendidik dapat meningkatkan mutu pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan sumber belajar berbasis *computer* atau android. Salah satunya dengan menggunakan elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (e-LKPD) interaktif.

Dengan digunakana e-LKPD tersebut akan terlihat bagaimana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya menyimak apa yang di jelaskan oleh pendidik tetapi peserta didik juga dapat menganalisis maupun berpikir kreatif. Salah satu sumber belajar yang dapat di kembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran seperti e-LKPD.

Berdasarkan pernyataan diatas, menjadi landasan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan E-LKPD Berbasis *E-Learning* pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta”. Alasan peneliti memilih judul tersebut, karena peneliti memfokuskan kepada pembahasan penggunaan e-LKPD pada guru PPKn di sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Adapun alasan lainya yakni jenis atau struktur data yang ditemukan pada penggunaan e-LKPD dalam penguatan kreativitas guru PPKn lebih bervariasi sehingga penelitian ini dapat di implementasikan dalam pembelajaran PPKn, dan harapanya pada penelitian ini, dapat menumbuhkan calon guru yang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi sehingga harus dikembangkan.

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana rencana penyusunan e-LKPD PPKn di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?
2. Bagaimana implementasi e-LKPD PPKn di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?
3. Bagaimana hasil evaluasi peserta didik dalam penggunaan e-LKPD PPKn di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan pernyataan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rencana penyusunan e-LKPD PPKn di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta;
2. Untuk mengetahui implementasi e-LKPD PPKn di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta;
3. Untuk mengetahui hasil evaluasi peserta didik dalam penggunaan e-LKPD PPKn di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan garis besar dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, maka dari itu agar tidak terjadi pembahasan yang terlalu luas, fokus penelitian ini adalah Penggunaan e-LKPD dalam *e-learning* pada pembelajaran PPKn di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penggunaan e-LKPD dalam penguatan kreativitas guru PPKn dalam menyusun e-LKPD.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dan referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan kreativitas guru PPKn dalam menyusun elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (e-LKPD).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa/siswi dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Hasil peneliti ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan referensi kepada guru terkait tentang pentingnya kreativitas guru PPKn dalam menggunakan e- LKPD untuk meningkatkan motivasi peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk sekolah SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta tentang kreativitas guru PPKn dalam menggunakan e-LKPD.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kajian dan penunjang dalam mengembangkan wawasan pengetahuan dan pengalaman menulis penelitian yang berkaitan dengan penggunaan e-LKPD dalam penguatan kreativitas guru PPKn.