

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan sekarang ini kreatifitas dimaksudkan sebagai variasi mengajar, baik dalam lingkup materi pembelajaran, strategi hingga evaluasi pembelajaran. Belajar saat ini membutuhkan banyak variasi, terlebih dengan materi yang dapat dikatakan sulit, tentu memerlukan media yang menarik agar materi dapat tersampaikan dengan mudah. Pada kenyataannya masih banyak guru di Indonesia dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan metode yang masih monoton. Banyak dari guru menggunakan gaya mengajar di era lampau, yakni dengan metode ceramah satu arah. Sedangkan jika menggunakan metode mengajar seperti itu, siswa hanya mampu fokus di dua puluh menit awal pembelajaran. Selebihnya titik fokus siswa akan dipengaruhi oleh lingkungan kelas (Haris Mahmud, Isnanto, 2022).

Penyebab rendahnya kompetensi guru di Indonesia ada dua, yaitu: pertama, ketidaksesuaian disiplin ilmu dengan bidang ajar bahkan hingga saat ini, ketidaksesuaian disiplin ilmu dengan bidang ajar akan berdampak pada proses pembelajaran menjadi tidak maksimal dan peserta didik tidak dapat menguasai materi secara keseluruhan yang diajarkan oleh guru tersebut. Kedua, kualifikasi guru yang belum setara sarjana (Diplan, 2019).

Tantangan guru di masa sekarang cukup sulit yaitu kenyataan di lapangan banyak guru yang masih lambat mengejar laju modernisasi pendidikan. Sedangkan peserta didik mampu menerima informasi secara cepat dari berbagai sumber media *online*. (Latif, 2020). Guru yang tidak siap dengan perubahan hanya akan tergerus oleh perkembangan zaman, dan akan semakin tertinggal yang kemudian akhirnya kehilangan profesionalismenya. Tuntutan profesionalisme inilah yang mendorong guru untuk terus belajar agar dapat mengikuti perkembangan dan tuntutan era Revolusi industri 4.0 (Retnaningsih, 2019).

Perubahan tempat belajar merupakan bentuk transisi dari era analog ke era digital, serta hal ini juga dianggap penting. Di era digital ini lingkungan belajar harus mampu diselaraskan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya internet yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri, dinamis, dan tidak terikat oleh suatu tempat, satu sumber belajar. Bahkan tidak hanya tergantung pada guru pengajarnya saja, namun siswa dapat belajar dari banyak guru dan sumber belajar *online* (Latif, 2020).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu bidang kajian multidisipliner, yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum, dan moral. Adapun aspek kompetensi yang nantinya hendak dikembangkan pada pembelajaran PPKn yaitu mencakup, pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic*

skills), dan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) (Matnuh & Adawiah, 2020).

Dalam menyusun perangkat pembelajaran, guru harus memperhatikan ketiga aspek tersebut. Tetapi yang terjadi sekarang ini justru kebanyakan pembelajaran PPKn hanya terbatas sampai pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) saja. Guru tidak banyak menyentuh dua aspek lainnya, sedangkan materi pada pelajaran PPKn bersifat dinamis yang senantiasa mengikuti perkembangan sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta menyesuaikan perkembangan zaman (Fahlevi & Sapriya, 2015).

Pada proses belajar mengajar banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar ialah bahan ajar. Bahan ajar merupakan alat yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Guru umumnya menyediakan bahan ajar yang itu-itu saja setiap tahunnya. Hal ini akan berpengaruh pada proses belajar siswa, sehingga pembelajaran tidak efektif dan efisien (Ambari, 2016).

Masalah klasik yang selalu dihadapi oleh pendidik di Indonesia khususnya guru PPKn dari yang umum hingga yang paling krusial, salah satunya adalah siswa mengalami kesulitan dalam belajar. Sebab guru cenderung bersifat pasif dengan memberikan materi melalui buku pegangan siswa dan memberikan latihan soal atau merangkum materi yang ada. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa sukar dan sulit memahami materi tentu saja kemungkinan berasal dari guru, yakni kurang tepatnya penggunaan

bahan ajar dan perangkat pembelajaran yang digunakan (Sarbaini & Fatimah, 2013).

Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini, yang kemudian peserta didik dituntut untuk dapat melakukan digitalisasi pembelajaran agar dapat mempermudah proses pembelajaran daring. Dalam hal ini guru menjadi cukup aktif dalam mengupayakan semaksimal mungkin agar proses pembelajaran tetap berjalan dan materi tersampaikan dengan maksimal. Tentu saja dengan hal ini, guru dituntut agar dapat lebih kreatif dalam mempersiapkan bahan ajar salah satu contoh yaitu E-LKPD atau LKPD *online* (Safitri et al., 2020).

Lembar kerja peserta didik LKPD elektronik atau LKPD *online* yang selanjutnya ditulis E-LKPD, merupakan lembar kerja peserta didik, sebuah perangkat pembelajaran yang berupa lembar kerja yang dapat menjadi sarana untuk membantu proses belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan guru. Serta dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik (Safitri et al., 2020).

Adapun unsur yang harus ada di dalam LKPD yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas-tugas atau langkah kerja, dan penilaian. LKPD itu sendiri merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh

peserta didik dengan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Widiyani & Pramudiani, 2021).

E-LKPD merupakan elektronik lembar kerja peserta didik, yang artinya bentuk dari lembar kerja peserta didik berupa elektronik berbasis *online* bukan tercetak. Untuk E-LKPD berbasis *liveworksheet* ini memiliki perbedaan dengan LKPD yang berbasis metode lainnya. Sebab pada *platform* ini guru dapat berekspresi dengan kemampuan kreatifitas masing-masing untuk menyusun E-LKPD yang hendak digunakan. Dalam *platform* ini hanya pemilik akun yang dapat membuat serta menyesuaikan materi yang akan digunakan, dengan berbagai macam pilihan alat pendukung belajar seperti video pembelajaran, gambar pendukung materi, bahkan guru juga dapat membuat lembar kerja peserta didik secara manual yang dapat disesuaikan dengan kreatifitas guru yang mampu menarik minat belajar siswa (Vonna et al., 2022).

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan guru PPKn di SMAN 1 Suboh Situbondo yang mengembangkan E-LKPD dalam bentuk *liveworksheet*. Dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji proses penyusunan E-LKPD dalam meningkatkan kreatifitas guru PPKn sehingga dilakukan pengkajian terkait penguatan kreatifitas guru PPKn melalui penyusunan E-LKPD yang ada di SMAN 1 Suboh Situbondo.

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana cara guru menyusun E-LKPD berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran PPKN pada materi kolaborasi antar budaya di Indonesia di SMAN 1 Suboh Situbondo?
2. Bagaimana proses penerapan E-LKPD berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran PPKN pada materi kolaborasi antar budaya di Indonesia di SMAN 1 Suboh Situbondo?
3. Bagaimana cara guru melakukan evaluasi terhadap penerapan E-LKPD berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran PPKN pada materi kolaborasi antar budaya di Indonesia di SMAN 1 Suboh Situbondo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui cara guru merencanakan penyusunan E-LKPD berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran PPKN pada materi kolaborasi antar budaya di Indonesia di SMAN 1 Suboh Situbondo
2. Untuk mengetahui proses penerapan E-LKPD berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran PPKN pada materi kolaborasi antar budaya di Indonesia di SMAN 1 Suboh Situbondo
3. Untuk mengetahui cara guru melakukan evaluasi terhadap penerapan E-LKPD berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran PPKN pada materi kolaborasi antar budaya di Indonesia di SMAN 1 Suboh Situbondo

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada implementasi E-LKPD berbasis *liveworksheet* dalam pembelajaran PPKn pada materi kolaborasi antar budaya di Indonesia kelas X di SMAN 1 Suboh Situbondo.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi keilmuan dan program studi PPKn, sebagai penguatan referensi untuk mata kuliah metode pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu sekolah khususnya dalam pengembangan kreatifitas guru PPKn dalam menyusun E-LKPD pada materi kolaborasi antar budaya di Indonesia.
- b. Bagi penulis, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta pengalaman secara langsung dalam bidang penelitian terutama tentang kreatifitas guru PPKn dalam mengembangkan bahan ajar berupa E-LKPD pada materi kolaborasi antar budaya di Indonesia.