

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia, karena melalui pendidikan dapat mengembangkan bakat seseorang sampai pada tingkat optimal dalam batas hakikat individu. Pendidikan itu harus terus berjalan untuk menjaga keberlangsungan hidup manusia, karena tanpa adanya pendidikan tidak akan terjadi transformasi pengetahuan serta nilai-nilai dan norma sosial yang terus menyambung dari generasi ke generasinya. Semua orang dapat meraih pendidikan melalui belajar, baik belajar secara formal maupun non formal. Pendidikan formal dapat diraih dari kegiatan dalam sekolah, sedangkan pendidikan non formal didapatkan pada kegiatan diluar sekolah. Di Indonesia sendiri setiap anak diwajibkan mengenyam pendidikan selama 13 tahun dimulai dari pendidikan dasar 10 tahun dan sekolah menengah 3 tahun sesuai dengan RUU Sisdiknas pasal 7 ayat 2 versi Agustus 2022.

Seseorang dapat dikatakan meraih pendidikan melauai proses belajar. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang setelah mendapatkan berbagai pengalaman dalam berbagai situasi belajar sehingga memperoleh kecakapan, keterampilan dan sikap. Sejalan dengan pendapat Sujana (1988) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Perubahan merupakan hasil dari proses dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk pada perubahan pengetahuan pemahaman, sikap dan tingkah laku pada seseorang dalam belajar, dan perubahan itu bersifat relatif menetap (Daud, 2016:3).

Abad 21 ini perkembangan teknologi sangat cepat sehingga menimbulkan banyak perubahan-perubahan dalam aspek kehidupan. Pembelajaran diabad 21 harus dapat menyiapkan generasi yang menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi karena pembelajaran abad 21 ini merupakan implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke

masanya. Quieng *et al.*, (2015:73) menyatakan ” *that is the gist of 21st century education – preparing the future generation to face the challenges of real life situations to sustain the development of the world and make it a better place to live in*”. Jadi tujuan pembelajaran abad 21 dikemas untuk mempersiapkan generasi masa depan agar dapat menghadapi tantangan dari situasi kehidupan nyata dan menghadapi perkembangannya. Oleh karena itu guru, siswa, bahkan orang tua siswa harus menguasai *ICT literacy Skill*. Menurut Rodriguez, Plax dan Kearney (1996) dalam Quieng *et al.*, (2015:73) mengatakan bahwa kedekatan guru dapat mempengaruhi pembelajaran yang afektif sehingga membantu dalam perkembangan kognitif siswa. Perkembangan pembelajaran di abad 21 ini membantu guru merancang ulang desain pembelajaran menjadi lebih maksimal sehingga dapat membantu siswa memahami *knowledge, skills, dan values*.

Empat prinsip pokok pembelajaran abad 21 yaitu : 1). *Instruction should be student-centered*, artinya siswa harus mampu berperan aktif dalam belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya; 2). *Education should be collaborative*, dalam pembelajarannya guru harus mampu memadukan pendidikan Negara maju dalam proses belajarnya sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan; 3). *Learning should have context*, guru harus mampu membuat metode pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan atau dihubungkan dengan dunia nyata; 4). *Schools should be integrated with society*, siswa tidak hanya dibekali dalam pembelajaran di kelas saja tetapi dalam hidup bermasyarakat juga (Rahayu *et al.*, 2022:1279).

Pembelajaran dikatakan berkualitas apabila dalam proses belajarnya mampu melibatkan sebagian besar siswa secara aktif baik fisik, mental maupun sosial. Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan kurikulum, media, dan teknologi. Hal ini menjadi tuntutan bagi tenaga pendidik untuk dapat menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk mengembangkan keterampilan belajar karena pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak dapat dipisahkan dengan

tuntutan pembelajaran abad 21 (Rahayu *et al.*, 2022:2100). Maka, dalam pembelajaran ini tenaga pendidik dituntut harus lebih kreatif dan terampil dalam memilih perangkat pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi karena ini tahap paling penting dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa dapat meraih hasil belajar yang maksimal.

Menurut konsep Taksonomi Bloom hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu: (1) Kognitif, adalah yang berhubungan dengan kemampuan berfikir, (2) Afektif, adalah yang berkenaan dengan minat, sikap dan perasaan, dan (3) Psikomotorik, adalah yang berkaitan dengan kemampuan gerak (Daud, 2016:3).

Ranah kognitif menekankan pada aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Indikator kognitif proses merupakan perilaku (*behavior*) siswa yang diharapkan muncul setelah melakukan serangkaian kegiatan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain ranah afektif dan psikomotor, ranah kognitif yang harus lebih diperhatikan. Indikator kognitif produk yang disusun dengan kata kerja operasional aspek kognitif karena pada indikator kognitif produk ini siswa diharapkan dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan teori belajar Bloom bahwa ranah belajar meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini pada berfokus pada kemampuan kognitif siswa yang mengacu pada teori belajar Bloom (Siyamta, 2013:8).

Kognitif memiliki enam indikator yang domain sebagaimana yang dikatakan oleh Bloom (1956) yaitu : 1). Pengetahuan (*Knowledge*), kemampuan mengenal dan mengingat materi yang sudah dipelajari; 2). Pemahaman (*Comprehension*), kemampuan memahami makna materi dan teori yang dipelajari; 3). Penerapan (*Application*), kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada lingkungan masyarakat atau situasi yang terkait pada materi yang dipelajari; 4). Analisis (*Analysis*), kemampuan menguraikan materi pada komponen atau faktor yang ditelaah agar lebih dimengerti; 5). Sintesa, kemampuan memadukan konsep atau komponen yang membentuk suatu pola yang baru; 6). Evaluasi (*Evaluation*),

kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi tujuan tertentu.

Pada penelitian ini akan lebih berfokus pada kemampuan kognitif siswa berdasarkan indikator kognitif yang akan menjadi standar umum untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran karena kemampuan kognitif ini lebih didominasi alur-alur teoritis dan abstrak terlebih pada pengetahuan pemahaman siswa.

Kelas 11 SMA Negeri 1 Jalaksana masih menerapkan kurikulum 2013 (K-13) dalam proses pelaksanaan pembelajarannya. Kurikulum 2013 ini menjadikan pembelajaran terpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) sehingga mendorong siswa untuk memiliki pengetahuan yang lebih banyak. Mata pelajaran ekonomi berperan dalam membentuk kemampuan siswa dalam aspek kehidupan yang dapat menjadi bekal dimasa depan. Materi Pertumbuhan ekonomi merupakan salah satu pelajaran ekonomi yang membahas tentang kondisi perkembangan perekonomian suatu Negara dalam jangka waktu tertentu yang mana siswa diharapkan dapat memahami dan mengkaitkan materi tersebut pada kondisi kegiatan sehari-hari dan lingkungan sekitar tentang perubahan ekonomi dari masa ke masa, sehingga diperlukan perangkat pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran ekonomi tersebut guna membuat siswa terlibat secara aktif dalam belajar sehingga siswa mampu membentuk dan membangun pengetahuannya sendiri.

Perangkat pembelajaran yang baik adalah perangkat pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Valid yang dimaksud disini yaitu benar menurut bukti. Praktis artinya perangkat yang dikembangkan dengan mudah dapat digunakan oleh guru dan siswa. Efektif artinya pembelajaran yang dilakukan menggunakan perangkat pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perangkat pembelajaran yang divalidasi terdiri dari RPP, LKS, *Handsout* atau modul, dan lembar penilaian hasil belajar (Permatasari *et al.*, 2017:1126). Selain itu, melalui perangkat pembelajaran

yang efektif dapat menumbuhkan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari metode yang menyenangkan (*learning is fun*).

Perangkat pembelajaran yang sangat berpengaruh pada pembelajaran di abad 21 ini yaitu media. Media dapat memudahkan siswa memahami pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Menurut (Hamzah *et al.*, 2021:7) media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Jadi, media dapat menjadi komponen pendukung yang sangat penting dalam pemberian materi pembelajaran kepada siswa.

Banyak media berbasis teknologi yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam belajar diantaranya aplikasi berbasis teknologi yaitu terdapat *Quizizz*, *Canva*, *Word Wall*, *Live Worksheet*, dan sebagainya. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. Namun LKPD dalam bentuk cetak masih belum efektif dan kurang praktis dalam penggunaannya sehingga hasil belajar siswa pun terbilang monoton. Maka, dibutuhkan LKPD yang lebih menarik dan sesuai dengan pembelajaran di abad 21 ini yaitu LKPD berbasis teknologi seperti *Live Worksheet* untuk meningkatkan hasil belajarnya terlebih pada aspek kognitif siswa. *E-LKPD* ini dapat diakses diluar jam tatap muka, sehingga peserta didik dapat berlatih dan mengulang-ulang belajar secara mandiri.

## **B. Rasional Penelitian**

Pembelajaran inovatif dapat menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan apabila dilakukan dengan media berbasis teknologi dalam proses pembelajarannya sehingga dapat membangun rasa percaya diri pada siswa dan menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar. Dengan perangkat pembelajaran inovatif ini diharapkan dapat merangsang berpikir kognitif siswa. Maka, dalam hal ini sejalan dengan pendapat (Mair, 2011:46) guru berperan sebagai *expert teacher* yaitu guru memandu siswa memformulasikan

atau mengkonstruksi representasi dari suatu masalah, membantu mengembangkan sikap positif siswa, menjelaskan bagaimana mengaitkan gagasan kepada siswa serta memberi keputusan mengenai isi, menseleksi proses-proses kognitif untuk mengaktifkan pengetahuan awal dan pengelompokan siswa untuk berpikir kognitif. Selain itu guru berperan sebagai *expert learners* yang diharapkan memiliki pemahaman mendalam tentang materi pembelajaran agar dapat memonitor proses pembelajaran untuk mencapai tujuan metakognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Berdasarkan pada pemaparan dan hasil observasi diatas untuk mencapai kemampuan berpikir kognitif siswa diperlukan solusi yang lebih tepat dalam proses belajar mengajar. Media inovatif dapat memberikan kebaruan yang mampu memecahkan persoalan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Mc Grane melalui Tech Trnsformation (2011) menyatakan “*Why global education is so important for the 21 st century*” menjelaskan sejumlah kemampuan yang mesti dimiliki oleh manusia abad 21 antara lain *critical thinking, collaboration and communication* (Dr. Nusa Putra, S.Fil., 2012:28). Oleh karena itu dalam pendidikan di abad 21 ini harus memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian terpadu dari proses pembelajaran. Maka, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media *Live Worksheet* sebagai media pembelajaran inovatif. Media *Live Worksheet* ini dapat membantu para guru dalam membuat materi dan soal ujian menjadi lebih interaktif dengan berbagai macam jenis aktivitasnya seperti *drag and drop, matching, multiple choice*, dan lain-lain. Selain itu, guru tidak hanya membuat soal dan pembelajaran menyenangkan, guru juga dapat saling berbagi soal yang telah dibuat dengan melakukan pencarian pada fitur *interactive worksheet* milik guru lain yang menggunakannya juga.

Guru dapat membuat desain sendiri yang lebih menarik atau menggunakan desain yang sudah tersedia di dalam *Live Worksheet* (Amalia & Lestyanto, 2021:2913). Menurut Andriyani et.al (2020) *Live Worksheet* memiliki kelebihan bagi guru dan siswa diantaranya bagi guru yaitu

menghemat waktu dan menghemat kertas. Sedangkan bagi siswa kelebihan *Live Worksheet* yaitu interaktif dan memotivasi sehingga membantu mempermudah siswa memahami materi pembelajaran (Amalia & Lestyanto, 2021:2913). Jadi, guru dan siswa dapat memanfaatkan media *live worksheet* dalam pembelajaran yang praktis dan inovatif.

### C. Kebaharuan Penelitian

Hasil observasi dari penelitian yang dilakukan oleh (Nada et al., 2022) yang berjudul “Implementasi e-LKPD *Live Worksheets Archaeobacteria* dan *Eubacteria* : Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IX MIPA” peneliti menyatakan bahwa berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang diperoleh guru biologi kelas X MAN 1 Kota Banjarmasin terdapat kendala dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan berpikir siswa tergolong rendah. Dengan adanya LKPD elektronik menggunakan *Live Worksheet* ini dapat meningkatkan keterampilan semangat belajar siswa sehingga membantu meningkatkan hasil belajar kognitif dan berpikir kritis siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Khikmiah, 2021) yang berjudul “Implementasi *Web Live Worksheet* Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika” penggunaan LKPD menjadi media yang paling sering digunakan guru dalam pembelajaran sebagai bahan evaluasi pembelajaran siswa. Guru diharapkan dapat membuat evaluasi pembelajaran yang efektif sehingga dapat mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif dan mengasah pemikiran mereka ketika menyelesaikan masalah matematika. Oleh karena itu melalui LKPD efektif seperti *live worksheet* menjadikan siswa lebih mudah memecahkan masalah pada pelajaran matematika. *Live worksheet* merupakan salah satu media berbantuan media elektronik yang didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan video-video yang lebih efektif agar siswa tidak merasa bosan. Dengan berbantuan *Live worksheet* berbasis *Problem Based Learning* memberikan peningkatan pengetahuan siswa dalam memecahkan masalah matematika.

**D. Identifikasi Masalah**

1. Sebagian besar guru masih belum memprioritaskan perangkat pembelajaran sesuai yang dibutuhkan siswa dalam pelaksanaan pembelajarannya
2. LKPD sebagai perangkat pembelajaran dalam mengukur hasil belajar siswa belum mampu meningkatkan keterampilan berpikir siswa sehingga masih belum efektif dan kurang menarik dalam penggunaannya sebagai evaluasi pembelajaran.
3. Pembelajaran dikelas masih terpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam belajar

**E. Pembatasan Masalah**

1. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Jalaksana.
2. Media *Live Worksheet* sebagai upaya perangkat pembelajaran inovatif dilakukan di kelas 11 SMAN 1 Jalaksana.
3. Media *Live Worksheet* digunakan pada mata pelajaran Ekonomi materi Pertumbuhan Ekonomi.

**F. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara menyusun LKPD inovatif melalui *Live Worksheet* ?
2. Apakah penggunaan media *Live Worksheet* mampu menumbuhkan berpikir kognitif pada siswa dalam mata pelajaran Ekonomi di SMA?

**G. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui langkah-langkah membuat LKPD inovatif menggunakan media *Live Worksheet*.
2. Melalui *Live Worksheet* diharapkan siswa mampu berpikir kognitif dalam mata pelajaran ekonomi.

## **H. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritik**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya tentang media *Live Worksheet* dan sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian yang lebih luas lagi tentang perangkat pembelajaran inovatif melalui media *Live Worksheet* terhadap cara berpikir kognitif siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dalam mengoptimalkan perangkat pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa.