

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metamorfosa kehidupan dapat digambarkan sebagai suatu fenomena yang alamiah dan akan selalu terjadi, yang memiliki arti segala bentuk dalam kehidupan ini sudah pasti akan terus mengalami perubahan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perubahan dalam dunia pendidikan ini yang mengharuskan seluruh sektor pendidikan mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang ada. Menurut (Rahman et al., 2022) Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk mewujudkan suatu pewarisan budaya dari satu generasi kepada generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi sebelumnya. Pendidikan adalah proses yang berkesinambungan dan tiada akhir sehingga dapat menghasilkan sifat-sifat yang tetap, yang bertujuan mewujudkan hakikat manusia masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila (Sujana, 2019).

Pendidikan di Indonesia dapat memberikan kontribusi yang jelas terhadap warga negara Indonesia. Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya di masyarakat, bangsa dan negara. Sejalan dengan Undang-Undang tersebut menunjukkan bahwa pemerintah berupaya menyiapkan sebuah kurikulum pendidikan yang melibatkan guru serta peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran

yang bermakna. Sehingga mewujudkan generasi yang siap bersaing di dunia global.

Perubahan-perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari timbulnya beraneka ragam inovasi baik dari segi sistem pendidikan, pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, maupun hal-hal yang berkaitan dengan ranah pendidikan. Abad 21 dapat dicirikan dengan berkembangnya teknologi dan informasi secara digital. Masyarakat secara masif terkoneksi satu sama lain. Hal ini yang dapat dikatakan oleh banyak orang dengan revolusi industri, terutama industri informasi. Era digital telah memberi warna kehidupan manusia di abad 21 (Syahputra, 2018). Salah satu yang dapat konkret adalah perubahan kurikulum di Indonesia yang dilakukan sebagai bentuk antisipasi perkembangan dan kebutuhan abad ke-21 yang merupakan bentuk penyempurnaan kurikulum berbasis karakter sekaligus kompetensi (Darise, 2019)

Kurikulum dapat diartikan sebagai sarana untuk mencapai program pendidikan yang diinginkan. Sebagai sarana, kurikulum tidak akan berarti jika tidak ditunjang oleh sarana dan prasarana yang diperlukan seperti sumber-sumber belajar dan mengajar yang memadai, kemampuan tenaga mengajar, metodologi yang sesuai, serta kejernihan arah serta tujuan yang akan dicapai. Tujuan kurikulum adalah arah atau sasaran yang hendak dituju oleh proses penyelenggaraan pendidikan. Dalam setiap aktivitas kegiatan selayaknnya memiliki tujuan, karena tujuan dapat menuntun kepada suatu hal yang akan dicapai atau sebagai gambaran tentang hasil akhir dari suatu kegiatan. Dengan memiliki gambaran yang jelas, mengenai hasil yang akan dicapai itulah yang dapat diupayakan ke dalam berbagai kegiatan maupun perangkat untuk mencapainya (Suryadi Ahmad, 2020:24). Perihal ini yang menuntut proses pembelajaran untuk setiap saat mengubah konsep berpikir kritis peserta didik, oleh karena itu dalam kegiatan proses pembelajaran tidak hanya sekadar mentransfer pengetahuan guru ke peserta didik, namun harus melibatkan proses

kognitif peserta didik secara aktif sehingga peserta didik dapat memahami dengan baik konsep-konsep yang disampaikan oleh guru melalui proses berpikir secara mendalam dan tingkat tinggi (Sry Astuti, Muhammad Danial, 2018)

Pada saat proses pembelajaran guru memiliki peran yang mendominasi sehingga menyebabkan peserta didik lebih banyak memperoleh pengetahuan, daripada mencari sendiri pengetahuan, keterampilan serta sikap yang mereka butuhkan. Hal inilah yang membuat sebagian peserta didik kesulitan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Salah satu komponen yang menentukan kualitas dan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran adalah materi pembelajaran. Salah satu bahan ajar yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Prastowo (2014:269) mengungkapkan bahwa LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

LKPD merupakan salah satu media yang dapat membantu siswa agar mampu memahami materi dengan baik. Untuk menambah prestasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran maka guru dapat menggunakan LKPD yang berbentuk elektronik atau biasa disebut E-LKPD. Menurut Ramlawati dalam (Lathifah, Hidayati, & Zulandri, 2021), LKPD elektronik merupakan salah satu bentuk LKPD interaktif, dimana berisi lembaran latihan untuk siswa yang dapat dikerjakan secara digital dan dilakukan secara sistematis serta berkesinambungan untuk jangka waktu tertentu. LKPD berfungsi sebagai bahan pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi terhadap peran guru, menekankan aktivitas peserta didik, memfasilitasi perolehan peserta didik, memasukkan tugas untuk peserta didik dan mempermudah proses pembelajaran. (Sukorini & Purnomo, 2019). Selain adanya LKPD guru

dapat menggunakan model pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan serta diperlukan pada saat proses pembelajaran. Menurut Arsyad dalam (Nana, 2022), LKPD yang baik harus memenuhi syarat-syarat, yaitu: a) Konsistensi, seperti menggunakan format yang konsisten disetiap halaman. b) Format, seperti pada paragraph Panjang menggunakan wajah satu kolom, paragraf tulisan pendek menggunakan wajah kolom lebih sesuai. c) Organisasi, seperti susunan teks informasi mudah diperoleh oleh peserta didik. d) Daya tarik, seperti memperkenalkan setiap bab atau bab baru dengan cara berbeda. e) Ukuran huruf, pilihlah ukuran huruf yang sesuai dengan peserta didik dan lingkungannya, menghindari penggunaan huruf kapital untuk keseluruhan teks. f) Ruang (spasi) kosong, seperti ruang sekitar judul, batas tepi, margin, kolom atau spasi, penyesuaian spasi antar baris dan spasi antar paragraf.

Salah satu rekomendasi model pembelajaran yang dapat diimplementasikan guru adalah Problem Based Learning (PBL). Pembelajaran berbasis problem based learning adalah sebuah pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual dalam kehidupan nyata sehari-hari sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam Problem Based Learning, peserta didik bebas melakukan eksperimen atau penyelidikan yang dilakukan baik di luar ataupun di dalam kelas. Setelah itu, guru membantu peserta didik dalam menganalisis rencana pemecahan masalah dengan memberikan contoh sederhana untuk membantu siswa menyelesaikan tugas (Fitriyah & Ghofur, 2021). LKPD berbasis Problem Based Learning merupakan lembar kegiatan yang dapat dijadikan bahan ajar yang isinya mencakup beberapa komponen pembelajaran berbasis masalah dan menerapkannya dalam serangkaian kegiatan belajar dalam LKPD. LKPD berbasis Problem Based Learning menyampaikan kesempatan kepada peserta didik agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran untuk

mendapatkan dan memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan melibatkan guru dan pembimbing. LKPD berbasis masalah diinginkan peserta didik dalam penguasaan materi dapat meningkat. Peserta didik tertarik belajar dari hal-hal yang telah ia ketahui, misalnya tentang permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. (Aisyah Aini et al., 2021)

Penggunaan model pembelajaran berbasis Problem Based Learning pembelajaran akan lebih bermakna karena peserta didik dihadapkan dengan konteks masalah yang dekat dengan lingkungannya sehingga dapat lebih memahami isi materi pembelajaran. Langkah-langkah dalam PBL yaitu: a) Orientasi siswa dengan masalah kontekstual; b) Mengorganisasikan siswa untuk meneliti dengan membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan masalah; c) Mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah, dengan memotivasi siswa untuk menemukan informasi yang tepat, untuk melakukan percobaan, dan untuk mencari penjelasan dan solusi; d) Memperbaiki dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah; e) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah (Hendriana et al., 2018)

Salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan LKPD adalah melalui aplikasi padlet. Padlet adalah salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran efektif dan menarik (Qoimatu Dinillah, 2022). Padlet yaitu web 2.0 yang memiliki bentuk dinding virtual yang memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan pikirannya dengan mudah. Padlet memberikan kemungkinan seluruh peserta didik dapat terhubung secara sekaligus dengan berbagai latar belakang entah pengguna google, yahoo, iOS, ataupun microsoft. Media aplikasi ini merupakan media yang memberikan kemungkinan siswa secara bebas mengakses, mengedit, menghapus, mengekspresikan, maupun mengutarakan pendapatnya. Padlet dapat dimanfaatkan sebagai tempat brainstorming, menyusun

penelitian, dan menguji pengetahuan siswa. Selain itu, media pembelajaran ini merupakan media yang mampu digunakan untuk berkolaborasi, tempat berdiskusi secara langsung, antarmuka intuitif, dan memiliki jangkauan universal. Sehingga dalam penggunaan media aplikasi Padlet merupakan penggunaan yang mudah dan dapat diakses melalui PC maupun gadget. Secara sederhana, padlet juga disebut sebagai papan tulis online yang memungkinkan guru dan peserta didik menyampaikan dan mengeshare beberapa ide ataupun gagasan dan pemikiran baik dalam bentuk teks, foto maupun video. Padlet ini sangat mudah digunakan karena tidak perlu mengunduh aplikasi tertentu dan beberapa fiturnya mudah dipelajari. Selain itu, padlet juga dapat dioperasikan melalui smartphone, tablet, laptop dan komputer. (Nofrion, 2021)

Penelitian terdahulu membuktikan pengembangan LKPD berbasis Problem Based Learning diperoleh rata-rata validitas secara keseluruhan 92,08% dengan kriteria sangat valid, sedangkan untuk rata-rata praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh rata-rata keseluruhan 92,95% dengan kriteria sangat praktis. LKPD berbasis Problem Based Learning ini sangat valid dan sangat praktis, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas (Madinatul Ilham, 2021).

Sejalan dengan itu, penelitian terdahulu yang dikembangkan oleh Salma Lulu'ul Aini Pengembangan media Padlet berbasis model Problem based Learning ini menghasilkan produk berbasis e-learning. Hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase nilai validator desain adalah 87,5%, validator materi adalah 81%, dan validator ahli pembelajaran adalah 97,5%. Sedangkan penilaian siswa pada produk ini adalah 94%. Analisis uji-t dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil $> (2,048)$ artinya ditolak dan diterima. Jadi hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berpikir kritis antara kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol yang tidak menggunakan Padlet berbasis model Problem Based Learning (Aini, 2021).

Dari hasil observasi pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMA Negeri 1 Kradenan, pembelajaran ekonomi lebih banyak dilakukan di dalam kelas dimana guru menggunakan metode pembelajaran yang pada umumnya diimplementasikan yaitu melalui metode ceramah. Setelah guru menjelaskan materi melalui ceramah, kemudian guru memberikan penugasan kepada siswa dan begitu seterusnya bahkan tidak jarang hanya menggunakan buku panduan (LKS) saja. Selama proses pembelajaran, motivasi siswa terpantau tidak stabil sehingga siswa cenderung kurang belajar dengan giat. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah masing-masing kebanyakan masih bersifat konvensional, seperti media power point dan guru masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih ini. Media pembelajaran LKPD berbasis problem based learning ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap tingkat pemahaman siswa akan materi yang disampaikan dan memberikan salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktif belajar siswa untuk belajar dan juga meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul judul **“Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning dengan Memanfaatkan Aplikasi Padlet untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Kradenan”**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran ekonomi masih bersifat konvensional yaitu masih terpaku pada buku dan media power point, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning yang memanfaatkan aplikasi Padlet sehingga dapat menjadikan peserta didik memiliki variasi pada saat proses pembelajaran.
2. Kurangnya keterampilan pada media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi masa kini.

C. Pembatasan Masalah

Dari masalah diatas yang kompleks, peneliti membatasi permasalahan agar terarah pada:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa LKPD berbasis Problem Based Learning yang memanfaatkan aplikasi Padlet.
2. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning dengan memanfaatkan aplikasi Padlet hanya mata pelajaran ekonomi kelas X.
3. Pengujian produk ini meliputi uji kelayakan serta pengaruhnya terhadap prestasi belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah seperti yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning dengan memanfaatkan aplikasi Padlet pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran LKPD berbasis Problem Based Learning dengan memanfaatkan aplikasi Padlet dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pada kelas X SMA Negeri 1 Kradenan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Padlet* pada mata pelajaran Ekonomi pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan.
2. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Kradenan setelah menggunakan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Padlet*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran LKPD berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Padlet* yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi guru

Dapat menjadikan guru terinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dapat menjadi alternatif lain untuk menambah kreativitas siswa untuk belajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Ekonomi.

b. Manfaat bagi siswa

Media aplikasi *padlet.com* ini dapat membantu siswa membiasakan diri untuk meningkatkan prestasi siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan pada saat proses pembelajaran serta memiliki pemikiran yang kritis dan luas, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan inovasi penggunaan media pembelajaran untuk belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran ekonomi.