

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kualitas pembelajaran yang rendah serta hasil belajar siswa yang belum optimal masih menjadi isu sentral dalam dunia pendidikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya berhasil mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal. Padahal, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Selain itu, pendidikan juga diarahkan untuk membentuk individu yang beriman, bertakwa, berakhlaq mulia, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pembaruan dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara optimal.

Pendidikan Abad-21 merupakan pendidikan yang berlandaskan pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa proses pendidikan yang cenderung adaptif terhadap kecanggihan teknologi memiliki hasil yang lebih baik dan signifikan dibanding dengan proses pendidikan yang cenderung lawas. Dalam hal ini keterbukaan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dikatakan sebagai angin segar bagi pelaksana pendidikan di lapangan untuk mewujudkan pendidikan yang tepat dan cepat secara efektif dan efisien (Yanti, 2019).

Berdasarkan hasil survei *Program for International Student Assessment* (PISA), peringkat kemampuan membaca dan matematika Indonesia diperkirakan meningkat 5 peringkat pada tahun 2022 dibandingkan sebelumnya. Sedangkan kemampuan ilmiahnya meningkat 6 peringkat. Pada *Program for International Student Assessment* PISA 2022, rata-rata skor kemampuan membaca internasional mengalami penurunan sebesar 18 poin,

namun Indonesia hanya mencatatkan 12 poin, penurunan yang masih kecil dibandingkan negara lain (Kementerian Pendidikan, 2023).

Pendidikan merupakan pengalaman yang memberikan pengertian, masukan dan penyesuaian bagi peserta didik untuk lebih berkembang dan tumbuh. Selain itu pendidikan juga merupakan usaha dari para peserta didik untuk mewujudkan dan mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan pengetahuan diberbagai bidang. Pendidikan juga dapat mempengaruhi serta melindungi dan membantu para peserta didik untuk mencapai kedewasaan yang akan dicapainya tanpa bantuan dari orang lain sedikitpun (Suparyanto, 2020).

Pendidikan juga tidak lepas dari yang namanya kurikulum. Istilah kurikulum berasal dari dunia olahraga di zaman Romawi kuno yang berarti seuatu yang terarah dan harus ditempuh dari awal sampai akhir. Namun saat ini kurikulum diartikan sebagai rencana atau rancangan yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum adalah rencana untuk semua pengalaman yang ditemui peserta didik dibawah arahan sekolah. Kurikulum merupakan rencana belajar yang mengatur tujuan dan bagaimana pembelajaran itu akan terlaksana untuk mencapai tujuan tertentu (Fry et al., 2012).

Konsep kurikulum di Indonesia pun berubah-ubah seiring berkembangnya zaman. Dalam kurum waktu 10 Tahun terakhir saja kurikulum di Indoneia sudah mengalami perubahan sebanyak 4 kali, mulai dari tahun 2004 yang merupakan Kurikulum berbasis KBK sampai yang terbaru saat ini pada tahun 2022 diterbitkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum KBK merupakan kurikulum yang mengedepankan hasil dan kemampuan peserta didik yang diukur secara konkret, dan berfokus pada pengembangan pembelajaran peserta didik dan tenaga pendidik. Sedangkan Kurikulum Merdeka mengedepankan pembelajaran intrakulikuler yang berfokus pada pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik.

Namun berkembangnya kurikulum yang ada, tidak membuat para peserta didik mampu mengikuti arahan dari kurikulum tersebut. Dimana luaran atau *output* yang diharapkan dari setiap kurikulum adalah hasil belajar peserta

didik yang memuaskan. Selain karena kurikulum baru yang belum banyak peserta didik dapat ikuti dengan baik, minimnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya motivasi belajar dan penggunaan model serta media pembelajaran yang belum maksimal. Menurut Azeti (2019) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan apa yang sudah dilakukan seorang secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman yang sudah ia lalui. Hasil belajar juga merupakan sesuatu yang sudah dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditentukan (Wulandari, 2021).

Menurut Jasmine (2014) Hasil belajar dapat diukur dalam tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil kognitif meliputi penguasaan terhadap pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik (Suparyanti, 2019). Ranah kognitif ini juga meliputi 6 aspek di dalamnya yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Seperti yang dikatakan diatas, hasil belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor internalnya adalah kurangnya motivasi belajar di era perkembangan zaman seperti saat ini, sementara untuk faktor eksternalnya yaitu penggunaan model dan media pembelajaran yang belum maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Manonjaya, proses pembelajaran yang biasa digunakan guru masih dominan hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) yaitu metode ceramah dengan menggunakan media power point. Penggunaan metode ceramah membuat peserta didik cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran. Padahal dalam implementasi Kurikulum Merdeka diharuskan adanya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan hal tersebut pun berpengaruh pada hasil belajar kognitif peserta didik.

Selain pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif, terdapat pula faktor internal dan eksternal yang turut memengaruhi rendahnya minat belajar peserta didik. Faktor internal dapat berupa kurangnya motivasi belajar, rendahnya rasa percaya diri, dan keterbatasan kemampuan memahami materi secara mandiri. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan belajar

yang kurang kondusif, metode pengajaran yang monoton, serta minimnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Kombinasi dari berbagai faktor tersebut semakin memperlemah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan upaya inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Kondisi tersebut diperkuat dengan hasil analisis nilai kognitif peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya, yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik hanya mencapai 65, padahal nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 76. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar, khususnya dalam ranah kognitif. Sebagai perbandingan, peneliti melakukan identifikasi terhadap dua kelas: satu kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan satu sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran, kedua kelas tersebut memiliki kondisi akademik dan karakteristik siswa yang relatif setara, baik dari segi rata-rata nilai, keaktifan belajar, maupun latar belakang sosial.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga dapat membantu mempermudah proses pembelajaran peserta didik. Salah satu contoh yang dapat diambil yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). *Problem Based Learning* (PBL) ini merupakan model pembelajaran yang secara aktif membuat peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan pengetahuan untuk mengemukakan masalah yang ada. Keterampilan memecahkan masalah juga merupakan bagian penting dari kemampuan ilmiah seseorang. Melalui model ini, peserta didik diharapkan mampu menguhungkan isi pembelajaran dengan permasalahan sehari-hari dengan keterampilan ilmiah peserta didik yang dilatih secara mandiri dan kreatif.

Pola pembelajaran dalam model ini juga mengubah proses pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Dengan kata lain, pada model pembelajaran ini, guru hanya sebagai fasilitator bagi peserta didik. Guru sebagai fasilitator juga harus tepat memilih bahan ajar yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Untuk media pembelajaran yang sesuai dengan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Melalui LKPD, peserta didik dapat berperan aktif dalam mengeksplorasi pengetahuannya secara mandiri berdasarkan petunjuk dan arahan yang dilakukan sesuai tujuan pembelajaran.

LKPD diartikan sebagai media pembelajaran cetak yang berbentuk lembaran kertas berisi materi maupun ringkasan pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan tetap mengacu pada kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai (Nurhasanah, 2019). Media pembelajaran seperti LKPD ini dapat mengatasi permasalahan dan kesulitan peserta didik dalam memahami isi materi yang diajarkan sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang dihasilkan nantinya. Seiring dengan kemajuan teknologi yang ada, LKPD juga mempunyai berbagai inovasi salah satunya adalah E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik). E-LKPD ini merupakan lembar kerja yang dapat mudah diakses melalui perangkat elektronik seperti *PC/Laptop* ataupun *smartphone* masing-masing peserta didik. (Aulia, 2018).

Perubahan dari media cetak ke elektronik pun dianggap sangat penting, hal tersebut dikarenakan untuk menyesuaikan pula dengan kebutuhan dan kebiasaan peserta didik pada zaman yang serba digital ini. Karena E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Interaktif dapat diakses di mana saja dan kapan saja, dengan memanfaatkan *smartphone* atau perangkat komputer untuk memutar suara, video, gambar, dan lain-lain. E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) dapat disebut juga sebagai buku elektronik yang merupakan salah satu teknologi yang menayangkan informasi pembelajaran melalui media elektronik yang senantiasa dapat membantu peserta didik untuk memahami materi (Hendrawati, 2017).

Selain itu E-LKPD ini juga memiliki keungulan diantaranya dapat menarik minat belajar dan membuat peserta didik lebih interaktif serta

memudahkan guru juga untuk mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran tersebut. E-LKPD juga sudah melahirkan berbagai aplikasi, *website*, atau situs lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung kinerja guru dan proses belajar peserta didik. Salah satu website yang dapat digunakan dalam pembuatan E-LKPD yakni *Wizzer.me*. *Wizzer.me* merupakan platform atau website yang memuat materi pembelajaran interaktif dan menawarkan berbagai materi pembelajaran yang dapat dikemas secara interaktif oleh pengguna. (Nurfajri Syipa et al., 2023)

Berdasarkan penelitian lain menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan E-LKPD dapat memajukan hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Firdha Aulia (2022) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan menggunakan media E-LKPD karena model *Problem Based Learning* berbantu E-LKPD menyajikan permasalahan terstruktur dengan langkah-langkah PBL yang akan menuntun peserta didik mencari tahu informasi dengan membaca sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, melalui sintak kegiatan ilmiah model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantu E-LKPD diharapkan peserta didik dapat memecahkan isu-isu permasalahan terkait materi pembelajaran keberagaman budaya. Peserta didik diarahkan memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan mencari dan menerapkan pengetahuannya secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dengan demikian, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu lembar kerja elektronik (E-LKPD) *Wizzer.me* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.” (Studi Eksperimen di Kelas XI-IPS SMAN 1 Manonjaya Pada Pembelajaran Geografi Materi Keberagaman Budaya).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diangkat, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *wizzer.me* pada materi keberagaman budaya kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya?
- b. Bagaimanakah pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu E-LKPD *wizzer.me* terhadap hasil kognitif peserta didik pada materi keberagaman budaya kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya?

1.3 Definisi Operasional

- a. *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) ini merupakan model pembelajaran yang secara aktif membuat peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan pengetahuan untuk mengemukakan masalah yang ada. Keterampilan memecahkan masalah juga merupakan bagian penting dari kemampuan ilmiah seseorang. Melalui model ini, peserta didik diharapkan mampu menguhungkan isi pembelajaran dengan permasalahan sehari-hari dengan keterampilan ilmiah peserta didik yang dilatih secara mandiri dan kreatif (Kosanke, 2019)

- b. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD)

E-LKPD ini merupakan lembar kerja yang dapat mudah diakses melalui perangkat elektronik seperti PC/Laptop ataupun *smartphone* masing-masing peserta didik (Aulia, 2018). Selain itu E-LKPD ini juga memiliki keungulan diantaranya dapat menarik minat belajar dan membuat peserta didik lebih interaktif serta memudahkan guru juga untuk mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran tersebut.

- c. *Wizzer.me*

Wizer.me merupakan *platform* atau *website* yang memuat materi pembelajaran interaktif dan menawarkan berbagai materi pembelajaran yang dapat dikemas secara interaktif oleh pengguna. (Nurfajri Syipa et al., 2023). Pada website ini guru dapat menggunakan dan membuat LKPD interaktif berdasarkan kreativitasnya sendiri, guru dapat menambahkan Gambar, suara dan video, serta melihat langsung reaksi peserta didik.

d. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar meliputi 3 aspek, salah satunya yaitu hasil belajar kognitif. Hasil kognitif meliputi penguasaan terhadap pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik (Suparyanti, 2019). Taksonomi Bloom membagi ranah kognitif kedalam enam tingkatan secara hirarkhis. Ranah kognitif ini meliputi: pengetahuan atau ingatan, pemahaman atau penerapan, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu lembar kerja elektronik (E-LKPD) *Wizzer.me* peserta didik pada materi keberagaman budaya XI IPS SMAN 1 Manonjaya.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu lembar kerja elektronik (E-LKPD) *Wizzer.me* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi keberagaman budaya kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka kegunaan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Kegunaan Teoretis
 - 1)Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat di dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan model pembelajaran interaktif *Project Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran geografi.
 - 2)Penelitian ini diharapakan mampu memberikan manfaat di dunia Pendidikan khususnya dalam penggunaan E-LKPD *Wizzer.me* sebagai Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik
 - 3)Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi atau literatur ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan geografi.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi penulis terkait permasalahan yang ada di sekolah. Peneliti juga diberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang ada di sekolah khususnya pada proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan dorongan kepada guru untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui inovasi model pembelajaran interaktif dan lebih memanfaatkan teknologi.

3) Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran geografi sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan