

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah bentuk tindakan nyata yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas manusia. Sebagai kegiatan yang memiliki tujuan yang jelas, maka dalam pelaksanaannya berada dalam proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif, dapat mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam pembentukan karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan sumber daya manusia dalam suatu negara melalui peningkatan iman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam sistem pendidikan nasional salah satu pembelajaran yang diajarkan adalah pembelajaran sejarah.

Pendidikan sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa masa lampau, masa kini, dan masa mendatang. Widja (1989 dalam Susanto 2014) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini.

Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap peserta didik membangun kesadaran tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa mendatang sehingga peserta didik sadar bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kehidupan. Pembelajaran sejarah ini memiliki peran penting untuk membentuk karakter, semangat kebangsaan, cinta tanah air bangsa dan negara.

Kompetensi pembelajaran sejarah adalah diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir sejarah (*historical thinking*) keterampilan sejarah (*historical skills*) dan wawasan terhadap isu sejarah (*historical issues*), serta menerapkan kemampuan, keterampilan dan wawasan tersebut dalam kehidupan masa kini. Kemudian siswa dituntut mampu memahami dan mampu menangani isu isu kontroversial untuk mengkaji permasalahan yang terjadi dilingkungan masyarakat. Pendidikan sejarah dirancang sebagai mata pelajaran yang sarat dengan keterampilan dan cara berpikir sejarah, pengembangan nilai nilai kebangsaan, pengembangan inspirasi dan mengaitkan peristiwa sejarah nasional dengan peristiwa sejarah lokal dalam suatu rangkain sejarah negara Indonesia.

Kompetensi tersebut diperdalam dalam pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) *higher order thinking skills* yang merupakan program yang dikembangkan sebagai upaya Kemendikbud dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. HOTS *higher order thinking skills* adalah kemampuan tingkat tinggi baik dalam berpikir maupun dalam keterampilan. Dalam

penerapannya HOTS diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa.

Retnawati dkk (2018) menyatakan bahwa HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang kompleks untuk menguraikan, menyimpulkan, menganalisis, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi lainnya untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang tidak memiliki algoritma, tidak dapat diprediksi, serta hanya dapat diselesaikan menggunakan pendekatan berbeda dari berbagai permasalahan dan contoh yang telah ada. *Higher Order Thinking Skills* merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode *problem solving*, taksonomi Bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian.

Taksonomi Bloom adalah kerangka konsep untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Menurut Bloom revisi Anderson dan Krathwohl, keterampilan kognitif dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah keterampilan berpikir tingkat rendah yang meliputi (C1) mengingat (*remembering*), (C2) memahami (*understanding*), dan (C3) menerapkan (*applying*). Kedua, keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah: (C4) keterampilan menganalisis (*analysing*), (C5) mengevaluasi (*evaluating*), dan (C6) mencipta/mengkreasi (*creating*). Dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi terdapat empat komponen yang bisa dikuasai oleh peserta didik yaitu kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving, dan metakognitif. Untuk menerapkan capaian kompetensi sejarah berbasis HOTS dalam pembelajaran sejarah maka pembelajaran harus didukung dengan hal hal

yang dibutuhkan selama proses pembelajaran, seperti tersedianya buku, adanya model dan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta tersedianya sumber belajar bagi siswa. Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran.

Menurut (Hamdani, 2011) Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung dalam proses belajar. (Kosasih, 2021) menyatakan LKPD interaktif merupakan kumpulan dari lembaran yang berisikan aktivitas nyata yang dilakukan peserta didik yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. LKPD juga dapat diartikan sebagai bahan ajar yang mampu mengarahkan proses pembelajaran yang didalamnya terdapat soal latihan, hingga materi pembelajaran yang mampu membimbing siswa dalam belajar yang aktif, efisien.

Lembar kerja peserta didik interaktif berbasis HOTS dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan kognitif peserta didik. Namun demikian, penting juga untuk memperhatikan pengembangan aspek psikomotorik, yang mencakup keterampilan fisik dan motorik. Kegiatan psikomotorik dalam LKPD berbasis HOTS adalah langkah yang penting dalam memfasilitasi pengembangan kreativitas dan keterampilan peserta didik, dengan guru dapat merancang kegiatan yang menantang peserta didik untuk berpikir secara kritis dan bertindak secara fisik. Peserta didik akan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas, seperti permainan peran, pembuatan sebuah proyek seperti membuat poster, dan kegiatan yang menghasilkan sebuah karya. Maka LKPD Interaktif berbasis HOTS diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Belajar tidak lagi

hanya dalam meningkatkan ranah kognitif tapi juga psikomotorik peserta didik.

LKPD interaktif berbasis HOTS mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, LKPD berbasis HOTS menekankan pada penggunaan pertanyaan dan aktivitas yang menuntut berpikir kritis, analitis, evaluatif dan kreatif melalui aktivitas kolaboratif, penggunaan teknologi, dan kreativitas peserta didik.

Pada proses pembelajaran yang berbasis HOTS guru harus mampu mengembangkan LKPD. Namun kebanyakan guru mengalami kesulitan dalam mengembangkannya sehingga pada umumnya dalam proses penilaian hasil belajar siswa guru cenderung banyak menggunakan latihan evaluasi yang terdapat dalam buku bacaan siswa yang disediakan oleh sekolah.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara, bahwa guru mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Pangaribuan belum mengembangkan LKPD. Untuk memberikan latihan kepada siswa guru memberikan latihan evaluasi yang ada pada buku paket. Kemudian soal latihan yang ada pada buku paket didominasi oleh soal soal yang objektif yang tidak menunjukkan bentuk kemampuan yang melatih berpikir kritis siswa, atau penggunaan buku paket minim latihan dalam berpikir tingkat tinggi HOTS. Dengan demikian mata pelajaran sejarah dianggap membosankan tidak ada tantangan dan daya tarik siswa karena tidak ada melakukan proses analisis yang sebenarnya.

Maka berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Materi Pembelajaran Sejarah Di SMA N 1 Pangaribuan**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, permasalahan yang terkait dengan LKPD dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru sejarah di SMA N 1 Pangaribuan belum ada mengembangkan LKPD yang berbasis HOTS.
2. Penggunaan LKPD atau latihan evaluasi yang hanya berpatok pada buku teks yang terdapat dalam buku siswa dan guru.
3. Belum optimalnya penggunaan HOTS.
4. Pembelajaran sejarah menjadi salah satu pembelajaran yang membosankan.
5. Siswa membutuhkan pengembangan LKPD yang berbasis HOTS untuk meningkatkan nalar berpikir yang lebih kritis tentang pembelajaran sejarah.

1.3. Batasan Masalah

Untuk mempermudah peneliti dalam proses penelitiannya maka masalah dibatasi menjadi dua yakni sebagai berikut:

1. Pembuatan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) ini dibatasi pada materi sejarah Pendudukan Jepang Di Indonesia (kelas XI).
2. Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah lembar kerja peserta didik interaktif berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan lembar kerja peserta didik interaktif berbasis HOTS pada materi Pendudukan Jepang Di Indonesia?

2. Bagaimana respon peserta didik terhadap lembar kerja peserta didik sejarah berbasis HOTS pada Pendudukan Jepang Di Indonesia?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif sejarah berbasis HOTS pada materi Pendudukan Jepang Di indonesia
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif sejarah berbasis HOTS pada materi Pendudukan Jepang Di Indonesia

1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian, diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis, praktis maupun akademis kepada peneliti maupun objek penelitian sehingga akan menjadi referensi dalam rangka perbaikan kearah yang lebih baik dimasa yang akan datang. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis
Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan agar dapat menjadi guru yang berkompeten di bidangnya
- 2) Manfaat Praktis
 1. Bagi guru
 - Penelitian ini diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik di kelas
 - Dapat menjadi referensi dalam pemngembangan sumber dan bahan ajar selanjutnya

- Sebagai alternatif bahan ajar bagi guru untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong keinginan belajar siswa yang lebih aktif dan menambah ketertarikan peserta didik dalam belajar sejarah.

3. Bagi peneliti lainnya

Sebagai sarana dan referensi dalam mengembangkan LKPD berbasis HOTS pada pembelajaran sejarah tingkat SMA.

3) Manfaat akademis

Untuk menambah wawasan peneliti dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pendidikan S1 bagi peneli.

