

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari perkembangan *Information and Technology* (IT). Apalagi sejak *covid-19* melanda maka mau tidak mau teknologi wajib digunakan supaya pendidikan di Indonesia dapat terlaksana. Pada masa *covid-19* keseluruhan sekolah menggunakan teknologi supaya tetap terhubung antara guru dengan siswanya pada proses pembelajaran yang diterapkan secara jarak jauh. Bukan karena wabah *covid* pun tentunya teknologi sudah di pakai pada pendidikan di Indonesia walaupun masih belum merata dibandingkan dengan pada saat musibah wabah *covid-19* melanda. Setelah wabah *covid-19* usai penggunaan teknologi pada dunia pendidikan ini tentunya tetap berjalan.

Keseluruhan sekolah yang ada di Indonesia menggunakan teknologi baik berupa internet yang terhubung ke komputer kemudian pengoperasian data-data sekolah yang meliputi *profile* peserta didik, tenaga pengajar atau guru serta data *profile* sekolah lainnya tentunya menggunakan IT atau *Information and Technology*. Kemudian penggunaan teknologi pada dunia pendidikan sudah mulai berkembang pada media dan aplikasi pembelajaran yang di terapkan oleh tenaga pendidik atau guru, aplikasi pembelajaran yang dapat ditelusuri seperti *Google Classroom*, *Zoom*, *Google Slide*, *Google Meet*, *Edmodo*, *Youtube*, *WhattAps* serta aplikasi lainnya.

Tenaga pendidik (guru) memanfaatkan aplikasi yang terhubung ke internet tersebut untuk pengumpulan tugas siswa-siswa serta memberikan pemahaman materi kepada siswa. Karena di dalam kelas proses belajar mengajar tidak selalu memanfaatkan papan tulis dengan kapur ataupun marker sebagai alat menulis guru namun bisa dibuat lebih menarik supaya tidak terkesan monoton dibuat menarik seperti memanfaatkan teknologi dengan menampilkan seperti video pembelajaran *Youtube* untuk ditonton siswa di dalam kelas dengan cara menyambung ke proyektor ataupun menyuruh siswa membuka melalui link yang sudah dikirim melalui *WhatsApp Group* yang ada pada *Handphone* siswa untuk ditonton, diamati serta dipelajari oleh siswa. Gurupun bisa memanfaatkan teknologi yang terhubung ke internet untuk pengumpulan tugas-tugas siswa misalnya memanfaatkan *Google Classroom* ataupun *Google Slides*.

Aplikasi yang paling familiar atau yang paling banyak digunakan dikalangan antara tenaga pendidik (guru) dengan peserta didiknya (siswa) yaitu aplikasi *WhatsApp* (Nahariah, 2022). Aplikasi *WhatsApp* digunakan untuk membentuk grup-grup kelas supaya antara guru terhadap siswanya dapat tetap memberikan informasi penting (*urgent*) kepada peserta didiknya tanpa tatap muka pada saat jam di luar sekolah. Penerapan pembelajaran di Indonesia hampir seluruh aktivitas si peserta didik atau siswa di sekolah maupun di rumah sudah harus memanfaatkan penggunaan teknologi. Diharapkan melalui kemajuan teknologi masa sekarang, teknologi sudah mampu digunakan untuk semua jenjang pendidikan di seluruh instansi pendidikan di Indonesia.

Mata pelajaran yang diharapkan memanfaatkan perkembangan teknologi ini salah satu diantaranya ialah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang biasa dikenal dengan PPKn. PPKn diharapkan menjadi rencana pengajaran yang implementasinya tidak sekedar memberikan pemahaman kewarganegaraan, melainkan mengembangkan karakter, nilai dan juga keahlian yang lain yang membuat murid dapat turut serta terlibat aktif. Pembelajaran PPKn yang berhasil akan menjadi sarana dalam hal mengembangkan, mewujudkan serta melestarikan moral dan nilai luhur yang tertanam serta berakar pada budaya bangsa Indonesia. Hal ini mewajibkan PPKn sebagai bidang studi yang wajib dan mesti diajarkan ke semua murid yang menempuh pendidikan formal.

Harapan ini sejalan dengan pernyataan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016) bahwa PPKn ialah salah satu bidang studi yang mempunyai misi sebagai pengajaran watak karakter, moral dan nilai Pancasila, peningkatan dedikasi terhadap NKRI, juga penginternalisasian nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika. Maka pengajaran Pancasila dan Kewarganegaraan dapat disimpulkan sebagai suatu bidang studi hal yang esensial dan wajib disampaikan ke murid-murid karena menjadi suatu sarana/wahana dalam melestarikan serta mengembangkan nilai luhur bangsa Indonesia yang selama ini tertanam dan berakar pada budaya bangsa Indonesia.

Melalui pembelajaran PPKn diharapkan terbentuk keterampilan masyarakat yang mempunyai karakter sayang tanah air juga menjunjung penuh ke bhinnekaan. Karakter warga negara di Indonesia sangat dipengaruhi oleh keberhasilan pembelajaran PPKn. Hal ini sejalan dengan sasaran PPKn

(Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016) yaitu untuk mengembangkan keahlian dalam berkarakter berpikir analitis, logis juga imajinatif ketika memberikan jawaban terkait kewarganegaraan, lalu turut ikut serta dengan bertanggung jawab juga cerdas dan juga bertindak dengan kesadaran dalam aktifitas kemasyarakatan, bernegara dan berbangsa.

Kemudian kompetensi untuk berkembang dengan progresif juga berkarakter kebebasan terikat guna mewujudkan kepribadian yang sama dengan sifat khas budaya warga negara Indonesia lalu terwujud hidup secara bersamaan negara lain. Lalu yang terakhir kompetensi melakukan kontak langsung dengan negara lain melalui penggunaan berinteraksi dengan negara lain dengan langsung memanfaatkan TIK atau teknologi komunikasi digital yang pas terhadap ketentuan global. Keberhasilan pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) dilihat 3 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016) yakni pengetahuan atau pemahaman (*knowledge*), keahlian (*skill*), juga yang terakhir sikap (*attitude*).

Aspek pengetahuan atau *knowledge* diukur kognitif peserta didik. Kemudian keterampilan atau *skill* merupakan suatu keahlian ataupun pengaplikasian dari ilmu yang peserta didik peroleh. Selanjutnya yang terakhir sikap atau *attitude* yaitu suatu karakter atau sikap seorang peserta didik dalam mengembangkan ilmu yang telah ia aplikasikan di lingkungan sekitarnya. Karakter bangsa Indonesia merupakan amanat yang harus diwujudkan seperti karakter yang kuat, bersaing, watak bagus, juga bernilai terhadap Pancasila.

Digambarkan melalui sifat juga perilaku rakyat Indonesia yang heterogen, berkepercayaan juga bertakwa terhadap Tuhan, berbudi pekerti, menerima dan menghargai perbedaan, saling membantu, semangat patriotisme, bergerak maju, juga berfokus pada ilmu pengetahuan teknologi. Sifat-sifat nasional Indonesia akan membentuk tingkah laku patriotik Indonesia yang istimewa juga tergambar dari pengetahuan, intuisi, ambisi, kesadaran, juga tingkah laku berakhlak negara Indonesia. Semua itu berlandaskan ajaran-ajaran Pancasila, norma UUD 1945, tanggung jawab terhadap NKRI, juga yang terakhir pemahaman akan pluralisme dalam semboyan Bhinneka Tunggal Ika.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan melalui wawancara terhadap guru PPKn yaitu Ibu Maya di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan diketahui tingkat keaktifan siswa dalam belajar PPKn masih rendah. Model pembelajaran yang dilakukan guru pada saat masa *covid-19* menggunakan pembelajaran berbasis teknologi internet seperti pemanfaatan *google classroom* dan *zoom meeting* dengan siswanya. Setelah *covid-19* pembelajaran yang dilakukan tidak berbasis teknologi internet, hanya dengan pembelajaran metode ceramah dan terpaku pada bahan pengajaran yang biasa seadanya. Materi pembelajaran konvensional seadanya yang didapat yaitu buku paket PPKn yang disediakan di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Guru juga belum pernah menggunakan E-LKPD berbasis *Team Based Project*. Hal itu mengakibatkan sebagian besar dari siswa yang belajar PPKn di dalam ruangan kelas kurang aktif dengan hanya mendengarkan. Berdasarkan permasalahan ini sangat dibutuhkan pembelajaran inovatif yang bisa

meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu bentuk pembelajaran yang bisa menjadi pilihan adalah *Team Based Project*.

*Team based project* akan membuat kegiatan belajar dan penugasan nyata berbasis proyek sebagai tantangan terhadap siswa untuk dipecahkan secara berkelompok dengan sintaks yang sistematis yaitu dimulai dari menguraikan materi dan konsep pembelajaran, pembentukan kelompok, penugasan proyek, kemudian pelaksanaan proyek. Selanjutnya penyusunan laporan, presentasi proyek, dan langkah yang terakhir ialah penilaian dan *feedback*. Metode pembelajaran berbasis proyek dengan berbantuan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar terhadap siswanya. *Team based project* sangat cocok memancing murid supaya terlibat pada pembelajaran.

*Team Based Project* ini mengarahkan siswa supaya terbiasa memecahkan masalah dan menumbuhkan jiwa sosialnya karena akan banyak bersosialisasi dalam kolaborasi dengan anggota kelompok. Hal ini sejalan terhadap aktivitas belajar PKN yang *powerfull*. Pembelajaran PPKn yang *powerfull* (Fajri et al., 2021) ialah pembelajaran yang diharapkan mampu menyenangkan, mengaktifkan, bermakna (*meaningfull*), terintegrasi, berbasis nilai dan berkesan bagi siswa atau peserta didik. Aktivitas belajar PPKn yang *powerfull* bisa diwujudkan jika dilaksanakan dengan menggunakan model dan sumber belajar yang revolusioner. Satu diantaranya wujud dari sumber belajar revolusioner atau inovatif ialah E-LKPD.

E-LKPD sebagai Lembar Kerja Peserta Didik yang mudah ditelusuri secara *online* atau dari jaringan internet menyatukan ilmu pemahaman dengan pemanfaatan teknologi di jaman digital saat ini yang mudah diakses oleh pendidik supaya para murid tidak hanya sekedar menonton/melihat saat pembelajaran metode ceramah. Menggabungkan beberapa media yang diantaranya yaitu berupa teks, gambar, video, animasi maupun suara musik yang diprogramkan sesuai dengan metode pembelajaran merupakan media pembelajaran berbasis multimedia yang pembelajarannya interaktif. Sesuai penjelasan ini, E-LKPD dapat mempermudah pencapaian tujuan suatu pembelajaran. Berdasarkan model pembelajaran dan bahan ajar yang dapat menjadi opsi untuk mengatasi permasalahan ini, dengan demikian tahap yang akan dilaksanakan yakni mengembangkan E-LKPD berbasis *Team Based Project*. Pernyataan ini didukung oleh penelitian terdahulu yang ditunjukkan lebih lanjut di tunjukkan pada bab 2 tabel 2.2.

Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dijabarkan jadi peneliti ingin melaksanakan penelitian berjudul **“Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Berbasis *Team Based Project* (TBP) pada Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka terdapat beberapa masalah yang dapat dijabarkan antara lain:

1. Ketertarikan murid terhadap pembelajaran PPKn kurang tinggi, sehingga tingkat keaktifan siswa sangat rendah.

2. Guru yang mengajar PPKn masih hanya menerapkan metode pembelajaran ceramah.
3. Sumber belajar yang digunakan sumber ajar konvensional seadanya.
4. Guru belum pernah menggunakan E-LKPD berbasis *Team Based Project*.

### **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai pada “Pengembangan E-LKPD Berbasis *Team Based Project* pada Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan”.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan E-LKPD *Team Based Project* yang dikembangkan menurut ahli materi dan ahli media?
2. Bagaimana penilaian E-LKPD *Team Based Project* menurut guru dan peserta didik?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan E-LKPD *Team Based Project* yang dikembangkan menurut ahli media dan ahli materi.
2. Mengetahui penilaian E-LKPD *Team Based Project* menurut guru dan peserta didik.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Bagi para murid, diinginkan memberi manfaat peningkatan pemahaman para murid terhadap pelajaran Ancaman terhadap Negara dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
2. Bagi guru, sebagai solusi pengajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menambah pemahaman para murid terhadap pelajaran Ancaman terhadap Negara dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
3. Bagi instansi pendidikan, mampu berbagi gagasan dan wawasan pengetahuan yang berharga dalam kajian pengembangan pengajaran sekolah serta pengembangan E-LKPD khususnya dalam pembelajaran PPKn.
4. Bagi peneliti, diinginkan dapat memperoleh tambahan pengetahuan dan wawasan terkait Pengembangan E-LKPD yang revolusiotif, kreatif juga dapat berbagi pengajaran yang baik.
5. Bagi pembaca, penelitian dapat dimanfaatkan untuk bahan pertimbangan dalam menelaah lebih spesifik terkait Pengembangan E-LKPD Berbasis *Team Based Project*.