

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang bisa dijadikan bekal untuk berhadapan dengan era abad 21. Era abad 21 merupakan era globalisasi dengan pesatnya perkembangan pengetahuan dan teknologi. Peserta didik perlu bersiap-siap untuk berhadapan dengan situasi tersebut, perlu adanya kemampuan-kemampuana yang harus peserta didik kuasai yakni kemampuan berfikir, yang diantaranya yaitu berfikir tingkat tinggi. Berfikir tingkat tinggi sudah termuat di K-13.

Pembelajaran yang ada di pada K-13 dilaksanakan dengan tematik terpadu dengan basis *scientific*. Perangkat pembelajaran yang disa diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran yaitu: RPP, Silabus, Bahan ajar yang bisa berupa LKPD. Berdasarkan Prastowo (2014:268) pengertian LKPD ialah lembaran – lembaran yang didalamnya berisikan tugas-tugas dengan petunjuk penyelesaian tugas yang harus siswa kerjakan. Saat ini bapak Nadiem Anwar Makarim selaku Menteri Pendidikan telah mengeluarkan konsep kebijakan “Merdeka Belajar” yang mempunyai makna kemerdekaan berfikir, pendidik dan peserta didik diberi kebebasan untuk menggunakan strategi belajar. Stategi yang dimaksud mencakup: pendekatan belajar, penilaian, output peserta didik agar sesuai harapan di ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik yang bisa menjadikan Pendidikan semakin berkualitas. Merdekan belajar dimaknai sebagai solusi tepat yang bisa diterapkan untuk menjawab tantangan-tantangan yang ada di dunia Pendidikan, dengan

demikian dapat terwujud Pendidikan yang ideal. Sesuai dengan wawancara langsung kepada pendidik matematika di SMPN 1 Negara didapatkan kendala dan dampak dari pembelajaran saat pandemi ini antara lain (1) media pembelajaran yang dipakai pendidik dominan monoton hanya melalui youtube dan e-book sehingga membuat peserta didik merasa bosan, (2) Pembelajaran masih belum interaktif seperti halnya tugas – tugas masih diberikan secara manual melalui wa grup, hal ini menjadikan peserta didik malas mengerjakan tugas. (3) siswa kurang menguasai platform yang digunakan saat pembelajaran misalnya zoom dan googlemeet. (4) tugas yang diberikan pendidik cenderung banyak karena beberapa kendala yang terjadi pada saat tatap maya sehingga pendidik hanya memberi tugas kepada peserta didik melalui wa group sehingga materi yang diterima oleh peserta didik sulit untuk dipahami.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka didapat simpulan masalah bahwa saat pembelajaran daring berdampak sekali dalam tingkat pemahaman peserta didik terutamanya saat pembelajaran matematika. Faktor lain peneliti temukan di lapangana yaitu adanya masalah karena penggunaan media atau bahan ajar yang kurang sesuai diterapkan. Hal ini menunjukkan jika, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang bisa menjadikan pembelajaran berlangsung efektif meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring. Salah satu inovasi tersebut adalah mengembangkan E-LKPD.

E-LKPD adalah bahan ajar yang disajikan dengan terurut ke unit-unit pembelajaran dan disajikan dengan format elektronik, didalamnya berisikan, animasi, video, dan gambar yang bisa menjadikan pembelajaran berlangsung

lebih interaktif. Media elektronik yang peserta didik gunakan dalam pembelajaran memiliki karakteristik serta manfaat yang beragam. Apabila dilakukan, salah satu manfaat penggunaan media elektronik yaitu menjadikan pembelajaran menjadi semakin menarik (Puspitasari, 2019). Adapula E-LKPD tersebut dapat disajikan pada situs *liveworksheets* agar dapat mudah diakses oleh para peserta didik. *Liveworksheets* adalah situs pengembangan LKPD.

Solusi tersebut sudah pernah diterapkan untuk mata pelajaran aritmatika sosial oleh (Sholehah, 2021). Namun, pada penelitian tersebut, E-LKPD yang dihasilkan tidak berbasis *HOTS*. Penggunaan E-LKPD berbasis *HOTS* dirasa sangat sesuai digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan-peprmasalahan yang ada kaitannya dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi sesuai dengan tuntutan Pendidikan saat ini. Oleh karena itu, penerapan media E-LKPD berbasis *HOTS* yang interaktif dan menarik lewat situs *liveworksheets* yang mudah diakses akan menjadi solusi yang cocok dari masalah proses pembelajaran di SMPN 1 Negara dan juga dapat menjawab tuntutan Pendidikan dalam menerapkan *HOTS* dalam pembelajaran. Dengan demikian peneliti menentukan judul penelitian **“Pengembangan E-LKPD Berbasis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* Menggunakan Liveworksheet Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMPN 1 Negara”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, adapun permasalahan yang bisa dirumuskan adalah:

1. Bagaimana rancangan pengembangan E-LKPD berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menggunakan *Liveworksheet*
2. Bagaimana tingkat validitas, kepraktisan E-LKPD dan keefektifan E-LKPD berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menggunakan *Liveworksheet* di SMPN 1 Negara yang dikembangkan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian pengembangan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bagaimana rancangan pengembangan E-LKPD berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menggunakan *Liveworksheet* dari tahap awal sampai akhir
2. Mengetahui tingkat validitas, kepraktisan E-LKPD dan keefektifan E-LKPD berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) menggunakan *Liveworksheet*

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan E-LKPD berbasis berbasis HOTS menggunakan *Liveworksheet* pada materi Aritmetika Sosial Kelas VII yaitu.

1. Manfaat Teoritis

Berkontribusi secara ilmiah dan memberikan sumbangan inovasi baru di bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan E-LKPD pada materi Aritmetika Sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memudahkan peserta didik untuk memahami konsep yang berkaitan dengan materi Aritmetika Sosial.

b. Bagi Pendidik

Membantu pendidik menunjang proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi Aritmetika Sosial

c. Bagi Peneliti

Memperluas pengetahuan, wawasan, serta keterampilan dalam pengembangan media di materi Aritmetika Sosial

1.5. Spesifikasi Produk

1.5.1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan yaitu “E-LKPD berbasis HOTS menggunakan *Liveworksheet* pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII”

1.5.2. Konten Produk

E-LKPD terbagi ke dalam beberapa halaman, yaitu *cover* yang terdiri dari nama produk, identitas peserta didik, serta nilai yang diperoleh peserta didik dalam menjawab soal latihan, berikutnya diikuti oleh halaman yang akan berisi, kompetensi dasar, indikator

pencapaian, serta petunjuk pengerjaan E-LKPD, di halaman selanjutnya akan diisi materi berupa materi pengantar dalam bentuk video, dan terakhir diisi latihan soal dengan variasi cara menjawab yang menuntut peserta didik untuk memahami materi melalui petunjuk yang tersedia dalam menemukan jawaban secara terstruktur.

1.5.3. Karakteristik Produk

Karakteristik E-LKPD adalah LKPD elektronik yang disajikan ke dalam bentuk digital (diakses secara *online*) dengan variasi soal yang beragam melalui pemanfaatan fitur pada *Liveworksheet*. Produk juga dilengkapi dengan masalah pengantar yang disajikan melalui video serta petunjuk-petunjuk terstruktur dalam menyelesaikan soal agar dapat memudahkan peserta didik menemukan konsep secara bertahap pada materi Aritmetika Sosial dengan mandiri tanpa memerlukan banyak bantuan secara langsung dari pendidik.

1.6. Pentingnya Pengembangan

Adapun hal yang melatarbelakangi pentingnya pengembangan E-LKPD ini yaitu.

1. E-LKPD diharapkan memudahkan peserta didik pada saat mengakses materi ajar tanpa terhalang ruang dan waktu.
2. Pengembangan E-LKPD bisa membantu pendidik untuk mengatasi masalah pembelajaran daring ataupun PTM sekarang ini.

1.7. Keterbatasan Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan penelitian ini yaitu.

1. E-LKPD yang dikembangkan hanya untuk materi Aritmetika Sosial Kelas VII.
2. Validasi yang dilaksanakan berupa validasi oleh ahli media dan ahli materi sehingga dapat mengetahui validitas produk yang dikembangkan.
3. Uji coba dilakukan bagi pendidik dan peserta didik agar dapat mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan produk.
4. Penggunaan model ADDIE, yang pelaksanaannya hanya dilakukan hingga evaluasi formatif.
5. Produk yang dikembangkan hanya dapat diakses secara elektronik melalui *website* <http://www.liveworksheets.com/>.

1.8. Definisi Istilah

1. E-LKPD

E-LKPD yaitu penyajian bahan ajar yang dibuat secara terurut berbentuk elektronik yang berisi animasi, gambar video navigasi sehingga menjadi semakin interaktif.

2. *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*

Berdasarkan pendapat dari Kemendikbud menyatakan jika HOTS yaitu salah satu kemampuan dalam *me-recall* dan keahlian *assessment* dalam menguji kemampuan peserta didik kemudian belajar mengaplikasikan informasi untuk menyelesaikan masalah dengan berfikir kritis.

3. *Liveworksheet*

Liveworksheet merupakan situs web yang dimana Victor Gayol sebagai penciptanya pada akhir tahun 2016 yang memiliki tujuan memperkenalkan teknologi baru saat proses belajar.

