

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi covid-19 sangat berdampak pada keberlangsungan pendidikan di Indonesia. Semua jenjang pendidikan seolah dipaksa untuk mampu beradaptasi dengan kebijakan yang akan ditetapkan dalam situasi tersebut. Dalam pelaksanaan pembelajaran, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menerbitkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Satuan pendidikan pada kondisi khusus tersebut dapat: (1) tetap merujuk atau mengacu berdasarkan kurikulum nasional (kurikulum 2013 versi revisi); (2) menggunakan kurikulum darurat covid 19; atau (3) menyederhanakan kurikulum secara mandiri. Walaupun kurikulum dalam kondisi khusus tersebut bertujuan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran saat pandemi dan mengurangi beban guru, siswa serta orang tua dalam pelaksanaannya, namun dalam penerapan kurikulum ini tetap akan mengingat dan mengacu pada kurikulum nasional yakni kurikulum 2013 versi revisi.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 versi revisi adalah pendekatan kontekstual. Menurut Rifkisyahputra (2021: 1744), pembelajaran kontekstual merupakan sebuah konsep belajar yang dilakukan guru dengan mengaitkan materi belajar dengan pengalaman yang terjadi di dunia nyata ke dalam kelas. Angggriyani (2020:20) mengungkapkan

bahwa, konsep belajar kontekstual dapat membuat hasil pembelajaran jauh lebih bermakna. Menurut Kadir (2013:35), pembelajaran kontekstual bukan hanya mementingkan hasil akhir belajar siswa dan proses transfer pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan mengenai strategi belajar apa yang akan diterapkan agar siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran kontekstual ini dapat dipadukan dengan pembelajaran yang lain, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Lie dalam Lindung (2021: 2) menjelaskan bahwa, pembelajaran kooperatif ini diharapkan dapat memberikan kesempatan belajar antar siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur. Tipe dari pembelajaran kooperatif bermacam-macam, salah satunya adalah NHT (*Numbered Heads Together*). NHT atau penomoran berpikir bersama adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa yang mengutamakan adanya pembentukan kelompok heterogen dan berpusat pada siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, dibutuhkan perangkat pembelajaran untuk menunjang kegiatan tersebut. Perangkat pembelajaran tersebut salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik. LKPD adalah salah satu perangkat pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan berisi petunjuk, materi, tugas serta tahap percobaan yang nantinya siswa kerjakan sebagai bentuk latihan. Penggunaan LKPD dalam pembelajaran dapat memotivasi dan memfasilitasi siswa dalam mengolah materi, baik secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, sebagai fasilitator, guru bertugas untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran termasuk LKPD yang sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan kurikulum dan kompetensi.

Berdasarkan pedoman pemerintah terkait Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013 versi revisi untuk kompetensi keahlian multimedia, di dalamnya terdapat mata pelajaran pemrograman dasar. Dalam Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan nomor 464 Tahun 2018 tentang KI KD mata pelajaran kurikulum 2013 versi revisi, salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran pemrograman dasar tersebut adalah materi Fungsi. Di mana siswa harus mampu menerapkan penggunaan fungsi serta membuat kode program menggunakan fungsi.

SMK IPIEMS Surabaya merupakan salah satu SMK swasta di kota Surabaya yang menerapkan kurikulum 2013 versi revisi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti saat menjalankan kegiatan asistensi mengajar kurang lebih 5 bulan serta wawancara kepada 50 siswa kelas X Multimedia dan guru mata pelajaran pemrograman dasar, peneliti mendapatkan beberapa informasi, diantaranya adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi dikarenakan banyak istilah yang baru mereka temui pada mata pelajaran pemrograman dasar. Dalam mempelajari suatu bahasa pemrograman, tentunya akan diimbangi dengan penggunaan sintaks yang harus diperhatikan. Dalam hal ini, banyak siswa yang masih belum mengetahui istilah-istilah baru dalam bahasa pemrograman. Selain itu, minimnya pemberian makna konsep materi oleh guru mengakibatkan siswa mudah melupakan materi yang telah diajarkan. Hal ini dikarenakan guru hanya memberikan materi tanpa mengaitkannya dengan pengalaman siswa. Akibatnya siswa tidak bisa membangun sendiri makna konsep materi berdasarkan pemahaman yang didapatkannya.

Saat kegiatan pembelajaran, siswa kelas X Multimedia ini lebih menyukai kegiatan belajar secara berkelompok. Namun kenyataan di lapangan, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional satu arah yakni ceramah. Metode pembelajaran satu arah ini selain bertentangan dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 versi revisi yang menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, juga tidak sesuai dengan cara belajar yang diharapkan siswa yakni secara berkelompok. Pembelajaran satu arah ini juga mengakibatkan siswa kurang mengenal satu sama lain karena kurangnya interaksi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada kegiatan pembelajaran daring.

Dalam metode pembelajaran yang dilakukan tersebut, fasilitas belajar yang digunakan juga masih terbatas pada penggunaan *handphone*. Hal tersebut dikarenakan masih banyak siswa yang belum memiliki laptop. Hal ini tentunya menjadi salah satu kendala yang dialami oleh peserta didik, pasalnya menulis program dengan menggunakan *handphone* sangatlah sulit dan tidak efektif, terlebih jika kode program yang dibuat semakin hari semakin panjang dan kompleks. Walaupun laboratorium komputer telah tersedia, namun guru mata pelajaran lebih memilih untuk melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan *handphone* masing-masing siswa.

Kegiatan pembelajaran pemrograman dasar yang dilakukan tersebut juga difasilitasi dengan sumber belajar yang diberikan oleh sekolah, yakni buku paket dan LKS. Namun bahasa pemrograman pada sumber belajar tersebut berbeda dengan implementasi bahasa pemrograman di dalam kelas. Buku paket dan LKS pemberian sekolah menggunakan bahasa pemrograman C++,

sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan di dalam kelas adalah bahasa pemrograman C. Walaupun konsep materi masih sama, namun aturan dan cara penulisan kedua bahasa pemrograman tersebut tetap berbeda, sehingga guru perlu membuat bahan ajar dan perangkat pembelajarannya secara mandiri. Bahan ajar yang dikembangkan oleh guru selama ini masih sebatas penggunaan PPT saja. Ketika pembelajaran akan dimulai, guru akan mengirimkan PPT tersebut serta beberapa tautan video dari youtube ke google classroom.

Dari masalah yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami istilah baru pada mata pelajaran pemrograman dasar jika harus belajar secara mandiri atau individu. Selain itu, penyampaian makna konsep dan materi juga masih terbilang minim. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik mudah melupakan materi dan kesulitan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan mereka sehari-hari. Permasalahan yang muncul adalah bagaimana guru dapat mengembangkan suatu perangkat pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memfasilitasi pembelajaran pemrograman dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat beberapa alternatif yang dapat diterapkan. Misalnya penggunaan modul belajar atau LKPD dalam kegiatan pembelajaran. Namun penggunaan modul belajar dirasa kurang efektif, hal ini dikarenakan dalam penggunaan modul belajar tidak terdapat langkah-langkah atau panduan pengerjaan tugas untuk siswa dalam melakukan percobaan serta masih membutuhkan sarana evaluasi atau ujian untuk mengetahui ketercapaian siswa setelah mempelajari modul tersebut (Tjipto, 1992:72). Selain itu penggunaan modul juga memerlukan tingkat ketekunan

yang lebih tinggi dari guru sebagai fasilitator, mediator, dan motivator untuk dapat memantau proses belajar siswa secara terus menerus.

Oleh karena itu, alternatif yang lebih tepat digunakan adalah penggunaan LKPD menggunakan pendekatan kontekstual melalui model pembelajaran berkelompok. Namun disadari, bahwa penggunaan metode pembelajaran secara berkelompok perlu disiapkan secara matang, karena sistem kegiatan belajar kelompok yang kurang tepat dapat menimbulkan dominasi siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa LKPD materi Fungsi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar melalui penggabungan pendekatan kontekstual dengan model pembelajaran kooperatif NHT, yang dilaksanakan dengan penelitian berjudul ***Pengembangan LKPD Menggunakan Pendekatan Kontekstual Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT pada Materi Fungsi.***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah yang dapat dibangun adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan perangkat pembelajaran LKPD menggunakan pendekatan kontekstual melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada materi Fungsi?
2. Bagaimana kelayakan perangkat pembelajaran LKPD menggunakan pendekatan kontekstual melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada materi Fungsi berdasarkan hasil validitas oleh para ahli dan kepraktisan melalui uji coba pengguna?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya, berikut ini adalah tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini. Diantaranya adalah:

1. Menyajikan hasil pengembangan perangkat pembelajaran LKPD menggunakan pendekatan kontekstual melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada materi Fungsi
2. Mendeskripsikan kelayakan perangkat pembelajaran LKPD menggunakan pendekatan kontekstual melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada materi Fungsi berdasarkan hasil validitas oleh para ahli dan kepraktisan melalui uji coba pengguna

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dari penelitian ini akan dikembangkan sebuah perangkat pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. LKPD ini dikembangkan dalam bentuk cetak dan *file* berekstensi .pdf sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri
2. LKPD yang dibuat menggunakan penggabungan antara pendekatan kontekstual melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Dengan begitu diharapkan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal karena pada kegiatan pembelajaran akan menggunakan karakteristik atau kelebihan dari dua model pembelajaran yang berbeda. Sehingga dapat mengatasi kelemahan pada masing-masing model pembelajaran

3. LKPD ini berisi materi fungsi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang mengacu pada silabus kelas X Multimedia SMK IPIEMS Surabaya
4. Dalam LKPD yang dikembangkan terdapat soal berbasis HOTS sehingga dapat menunjang implementasi kurikulum 2013 versi revisi
5. Penyajian materi pada LKPD dapat memfasilitasi gaya belajar siswa. Gaya belajar tersebut adalah gaya belajar auditori, visual dan kinestetik

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini terarah dan terfokus, maka ditentukan batasan penelitian sebagai berikut:

1. LKPD yang dikembangkan menggunakan pendekatan kontekstual melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT
2. Materi fungsi yang dimuat hanya didasarkan pada kompetensi dasar yang ada pada silabus mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Multimedia SMK IPIEMS Surabaya
3. Pengujian produk LKPD hanya dilakukan untuk mengetahui kevalidan oleh validator ahli serta kepraktisan LKPD pada siswa kelas X Multimedia di SMK IPIEMS Surabaya Tahun Ajaran 2021/2022

F. Pentingnya Penelitian

Penelitian pengembangan ini dirasa penting karena memiliki beberapa alasan. Alasan tersebut diantaranya:

1. Konsultan Nasional Pendidikan Dalam Situasi Darurat UNICEF-RDI, mengatakan bahwa covid-19 membuat kualitas pendidikan menurun

2. Pada siswa kelas X Multimedia di SMK IPIEMS Surabaya Tahun Ajaran 2021/2022, bentuk penurunan kualitas pendidikan tersebut digambarkan melalui kurangnya kemampuan siswa dalam mengolah materi yang diajarkan serta kurangnya pemahaman siswa terhadap istilah baru yang ditemui pada mata pelajaran Pemrograman Dasar. Oleh karena itu, pentingnya pengembangan LKPD ini adalah untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi secara mandiri ataupun berkelompok dengan mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari peserta didik
3. Belum adanya perangkat pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran Pemrograman Dasar di kelas, bahasa pemrograman pada buku yang digunakan berbeda dengan implementasi bahasa pemrograman yang digunakan di dalam kelas
4. Belum adanya perangkat pembelajaran berupa Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai penunjang kegiatan pembelajaran materi Fungsi Pemrograman Dasar yang dapat memfasilitasi gaya belajar siswa

Berdasarkan faktor tersebut, dapat diketahui perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran, khususnya membantu peserta didik dalam memahami konsep dan istilah-istilah baru pada bahasa pemrograman pada materi Fungsi mata pelajaran Pemrograman Dasar kelas X Multimedia SMK IPIEMS Surabaya. Perangkat pembelajaran tersebut salah satunya adalah LKPD dengan menggunakan pendekatan kontekstual melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas, berikut ini adalah penjelasan terkait istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1.1. Definisi Istilah

No	Istilah	Definisi
1	Kontekstual	Sebuah konsep belajar yang dilakukan dengan cara mengaitkan materi dengan pengalaman siswa yang dilakukan di dunia nyata
2	Kooperatif	Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok atau tim untuk bekerjasama satu sama lain
3	LKPD	Perangkat pembelajaran yang berisi kumpulan materi, tugas, latihan dan langkah percobaan
4	NHT	Salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan menekankan pada kegiatan kelompok dan penomoran untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran
5	Pengembangan	Suatu kegiatan atau proses untuk menjabarkan sebuah spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fitur fisik