

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan, latihan atau pembelajaran) serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya. Terdapat berbagai komponen di dalamnya yang saling memengaruhi dan ketergantungan seperti halnya suatu sistem. Sebagaimana dikemukakan P.H. Coombs (1968), menyatakan bahwa sistem pendidikan terdiri atas 12 komponen utama, yaitu tujuan dan prioritas, peserta didik, manajemen, struktur dan jadwal waktu, isi/materi, guru dan pelaksana, alat dan sumber belajar, fasilitas, teknologi, pengawasan mutu, penelitian dan biaya pendidikan

Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, Bab I Pasal 1 Ayat (1) dikemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam Ayat (3) dijelaskan bahwa “sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses ilmiah setiap orang. Wenger (2006:1), menyatakan bahwa pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial.

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional (Nurhadi, 2004:1). Oleh karena itu, guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar melalui proses belajar.

Pada era modern ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangatlah pesat pada dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan tersebut, persaingan di dunia pendidikan juga akan semakin meningkat. Maka dari itu guru sebagai seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif seiring mengikuti perkembangan zaman. Guru juga harus bisa menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang harmonis dan menarik agar tidak membosankan. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan agar bisa lebih baik dari sebelumnya.

Bertahun – tahun, sejumlah teori pembelajaran telah dikembangkan oleh para pendidik dan psikolog untuk mencapai tujuan – tujuan intruksional tertentu. model-model pengajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu, pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berfikir, studi nilai sosial, dan sebagainya dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu (Bisri, 2015).

Ada banyak model pembelajaran yang berkembang untuk membantu siswa berfikir kreatif dan produktif. Bagi guru, model pembelajaran merupakan suatu yang penting dalam merancang kurikulum pada siswa-siswanya. Model pembelajaran harus dianggap sebagai kerangka kerja struktural yang juga dapat digunakan sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktifitas yang kondusif (Huda, 2013).

Salah satunya model pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar secara efektif adalah model pembelajaran *Kumon*. Dimana didalamnya melibatkan pengetahuan siswa seperti latihan tes secara bertahap dan diharapkan mampu melatih siswa lebih teliti dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran kumon menjadikan siswa untuk mandiri dan disiplin.

Dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat dari semakin beragamnya Model pembelajaran yang digunakan. Model dan metode yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat.

SMK Assa'adah Bungah Gresik merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta yang berada di Kota Gresik. Kurikulum yang digunakan saat ini sudah menggunakan Kurikulum 2013. SMK Assa'adah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menuntut siswa untuk mandiri, kreatif dan inovatif baik pada mata pelajaran teori maupun pelajaran praktik.

Simulasi digital merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMK Assa'adah dengan menyeimbangkan kemajuan teknologi dengan materi yang ada. Simulasi digital di SMK adalah perkembangan dari mata pelajaran KKPI (Kemampuan Komputer dan Pengelola Informasi) dan simulasi digital masuk ke dalam kelompok C2 yang berarti semua keahlian di SMK yang menggunakan kurikulum 2013 mendapat mata pelajaran ini, juga dalam kompetensi keahlian multimedia.

Simulasi digital (simdig) memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya Simulasi digital menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajaran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam era digital ini.

Simulasi digital (simdig) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di kelas X MM. Mata pelajaran Simulasi Digital (simdig) merupakan mata pelajaran yang cukup sulit untuk peserta didik karena merupakan pelajaran baru di kurikulum 2013, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik terhadap mata pelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku positif pada siswa sesuai dengan tujuan

pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 Oktober 2019 di SMK Assa'adah, menghasilkan permasalahan dan kendala dalam proses pembelajaran yang selama ini dilakukan pada mata pelajaran simulasi digital. Sejak diterapkan kurikulum 2013 belum bisa dilakukan secara maksimal karena ada beberapa faktor. Beberapa faktor tersebut adalah pembelajaran masih bersifat konvensional, *teacher oriented*, siswa belajar bersumber hanya pada guru dan terpaku pada materi, kurangnya pemanfaatan media dan guru cenderung menggunakan metode ceramah. Sehingga keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat kurang dan menjadikan beberapa siswa sulit dikondisikan selama proses pembelajaran. Sedangkan mata pelajaran Simulasi digital ini dibutuhkan model, media dan sumber belajar lain yang bisa mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Simulasi Digital yaitu, bapak Achmad Nurul Fahrudin, S.Kom., terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa faktor dan kendala dalam pembelajaran dikarenakan, kurangnya perangkat pembelajaran yang efektif untuk menunjang proses pembelajaran, kemampuan pemahaman konsep siswa sangat rendah, kurangnya keseriusan siswa dan dalam mengerjakan tugas/latihan dan waktu yang terbatas selama kegiatan belajar mengajar. Dalam mata pelajaran simulasi visual ini biasanya siswa sulit memahami pada materi simulasi visual, yang menjadikan nilai dari materi tersebut kurang dari KKM.

Hal-hal itulah yang menyebabkan kompetensi kognitif, afektif dan psikomotor yang diharapkan belum tercapai. Yang mengakibatkan peserta didik lebih cenderung melakukan aktivitas mengganggu teman, berbicara dan diskusi yang topiknya di luar materi atau tugas lain yang harus diselesaikan dan peserta didik belum menggunakan waktu seoptimal mungkin dalam menyelesaikan tugas atau latihan yang diberikan.

Permasalahannya dalam pembelajaran yang bersifat konvensional, cenderung menggunakan metode ceramah dan kurangnya perangkat pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran simulasi digital yang mengakibatkan pembelajaran tidak efektif. Dengan memperhatikan keadaan tersebut, maka perlu untuk dilakukan berbagai macam perubahan dan perlu adanya inovasi dalam pembelajaran simulasi digital yang lebih mengoptimalkan peserta didik. Disinilah peran seorang guru yang bukan hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik, namun guru harus menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara aktif. Salah satunya dengan memperhatikan model pembelajaran yang digunakan.

Perangkat pembelajaran yang menarik dari model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Rusman (2013:133), model pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu komponen yang penting dalam proses keberhasilan pembelajaran. Pemilihan perangkat dari model pembelajaran yang baik dan tepat merupakan salah satu solusi dari kreativitas seorang guru agar siswa tidak bosan pada saat menerima materi.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, peneliti perlu melakukan pengembangan perangkat pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital dengan materi simulasi visual di kelas X MM. Hal ini untuk memberikan pengalaman belajar siswa, dengan menerapkan model pembelajaran *kumon*. Dalam rangka untuk mengetahui seberapa besar kesesuaian dan keberhasilan perangkat pembelajaran *kumon* dalam mata pelajaran Simulasi Digital pada materi Simulasi Visual di kelas X MM.

Model pembelajaran kumon memiliki keistimewaan dan kelebihan tersendiri, sehingga cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Salah satunya, seperti siswa diberi kesempatan untuk memulai belajar dari bagian yang dapat dikerjakan sendiri dengan mudah tanpa kesalahan, pencapaian target tidak ditentukan melainkan dengan kemampuannya siswa sendiri, menjadikan siswa lebih mandiri, dan dapat meningkatkan kemampuan setiap siswa dan memaksimalkan potensinya.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya terkait dengan model pembelajaran kumon yang dilakukan oleh Kurniawati (2016) dengan judul “*Efektifitas Model Pembelajaran Kumon dalam Menyelesaikan Soal Matematika Setara UN Kelas XIMAN 1 Martapura Tahun Pelajaran 2015/2016.*” Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI MAN 1 Martapura sedangkan sampel penelitian adalah siswa XI IPS I sebagai kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran *Kumon*) dan siswa XI IPS II sebagai kelas kontrol (tanpa menggunakan model pembelajaran *Kumon*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan kelas XI IPS 2 sebagai

kelas kontrol. Hal demikian dilihat dari perhitungan statistik uji beda hasil belajar kedua kelas tersebut, bahwa $Z_{hitung} = -4,465$ sedangkan $Z_{tabel} = 1,96$, karena $z > z_{\alpha/2}$ atau $z < -z_{\alpha/2}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Kumon* efektif digunakan pada materi soal setara UN kelas XI MAN 1 Martapura tahun pelajaran 2015/2016 dan tingkat keefektifitasan model pembelajaran *Kumon* di kelas eksperimen terhadap penyelesaian soal matematika setara UN sebesar 96,83% yang berarti variabel tingkat keefektifitasan model pembelajaran *Kumon* memberikan kontribusi terhadap penyelesaian soal matematika setara UN sebesar 96,83% dalam kategori sangat efektif. Selain dari hasil belajar siswa dilihat juga respon siswa pada kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Kumon* memiliki persentase 78,85% yaitu dengan kategori positif artinya sebanyak 78,85% siswa merespon positif terhadap penggunaan model pembelajaran *Kumon*.

Syaifullah, Moch. (2017) dengan judul "*Pengembangan Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kumon Pada Materi Persamaan Kuadrat*" Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Dilatarbelakangi oleh kurangnya waktu belajar untuk kelas VIII B, yaitu 2x35 menit, kurangnya siswa memperoleh pengetahuan konstruktivisnya sehingga siswa mudah melupakan pelajaran yang telah diberikan. Dalam model pembelajaran *Kumon* berpedoman pada konstruktivis siswa dan prakteknya tidak memerlukan waktu yang lumayan lama, sehingga pengembangan pembelajaran dengan model pembelajaran *Kumon* perlu dilakukan. Pengembangan penelitian ini mengacu pada model pengembangan Plomp yang dilakukan hanya sampai fase keempat. Pengembangan pada penelitian ini meliputi RPP dan LKS. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII B MTs. Nurul

Hikmah Surabaya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi, observasi, dan angket. Data penelitian dianalisis dan diperoleh hasil sebagai berikut: kevalidan RPP sebesar 4 dalam artian valid; kevalidan LKS sebesar 4,1 dalam artian sangat valid. Perangkat pembelajaran memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata penilaian “B” yang berarti dapat digunakan dengan sedikit revisi. Pembelajaran memenuhi kriteria efektif dikarenakan persentase aktivitas siswa yang mendukung pembelajaran lebih besar daripada persentase yang tidak mendukung kegiatan pembelajaran, keterlaksanaan sintaks pembelajaran 78%, rata-rata keterlaksanaan pembelajaran sebesar 2,8 yang berarti baik, dan respon positif siswa terhadap pembelajaran sebesar 93,89%.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka studi dan penelitian ini berfokus pada model pembelajaran *kumon*. Dalam proses pembelajaran *kumon* memerlukan perangkat pembelajaran yang sesuai, perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *kumon* ini disusun berdasarkan pada pembelajaran mata pelajaran simulasi digital. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran *Kumon* Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital Pada Materi Simulasi Visual Di kelas X MM”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan dan mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *kumon* dalam mata pelajaran simulasi digital pada materi simulasi visual di kelas X MM yang layak digunakan serta memiliki kevalidan. Sehingga, dengan menghasilkan dan mengembangkan perangkat pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah guru untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang dikembangkan berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari :

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Lembar Kegiatan Siswa (LKS),
- c. Lembar Observasi Aktivitas Guru
- d. Lembar Observasi Aktivitas Siswa
- e. Tes Hasil belajar
- f. Lembar Angket Respon siswa

dengan menggunakan model pembelajaran *kumon* dalam mata pelajaran simulasi digital pada materi simulasi visual kelas X MM di SMK Assa'adah. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan terdiri dari uraian yang sudah di validasi oleh para ahli pendidik, materi dan bahasa.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian ini memiliki batasan penelitian agar penelitian terarah, terfokus dan agar tujuan penelitian yang diinginkan tercapai. Maka peneliti menentukan batasan penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan perangkat pembelajaran terfokus pada model pembelajaran *kumon*.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan ialah, Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), Instrumen tes hasil belajar, Instrumen lembar observasi aktivitas guru, Instrumen lembar observasi aktivitas siswa, dan Instrumen lembar angket respon siswa.
3. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya pada materi simulasi visual dalam mata pelajaran simulasi digital
4. Pengembangan perangkat pembelajaran ini digunakan untuk siswa SMK Assa'adah Bungah Gresik di kelas X MM
5. Pengembangan perangkat pembelajaran mengacu pada kurikulum 2013

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Sekolah

Perangkat pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan bahan masukan, acuan dan saran kepala sekolah untuk dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih baik.

2. Bagi siswa

Menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dapat memberikan motivasi belajar, meningkatkan respon dan hasil belajar serta dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran simulasi digital pada materi simulasi visual. Siswa juga terfasilitasi untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah

3. Bagi guru

Dengan adanya perangkat pembelajaran yang jelas dan sesuai dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan pembelajaran. Dapat juga digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi, respon, hasil belajar siswa dan pembelajaran yang efektif dalam melaksanakan pembelajaran serta untuk mempermudah