

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peran penting dalam menentukan perkembangan suatu bangsa dan Negara. Pendidikan sangat penting didapatkan, karena dengan adanya pendidikan manusia dapat mempelajari dan mengetahui tentang ilmu-ilmu pengetahuan maupun sosial. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu siswa untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan siswa kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi. Siswa yang mendapatkan pendidikan akan memperoleh kehidupan yang dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya. Berdasarkan undang – undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab I.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak manusia, pengendalian diri serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dari proses pendidikan, jika proses pembelajaran yang bermutu dilakukan maka hasil pembelajaran akan berkualitas. Oleh karena itu, perancangan pembelajaran memilih strategi yang harus mendapatkan perhatian secara seksama untuk mengelola proses belajar mengajar yang efektif. Salah satu peran penting guru dalam mempersiapkan pembelajaran adalah mengembangkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses

pembelajaran. Pembelajaran yang efektif juga perlu adanya model pembelajaran dimana pada dasarnya bentuk pembelajar tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru. Menurut Ellis (dalam Sundari, 2015). “Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, maupun berfikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran secara efektif dan efisien. Peneliti menyimpulkan model pembelajaran merupakan seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan guru dan siswa, sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin tanggal 28 Oktober 2019 kepada Bapak Asrori sebagai guru produktif di kelas X SMK TKJ Al-hikam Bangkalan. Beliau menuturkan bahwasannya siswa TKJ SMK Al-hikam Bangkalan berlingkungan pesantren, oleh karena itu setiap siswa perempuan dan siswa laki-laki dibedakan dalam ruangan kelas yang terdapat 4 kelas, setiap kelas 40 siswa perempuan dan 30 siswa laki-laki. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 revisi. Ketika beliau mengajar di dalam kelas sering menggunakan metode ceramah. Pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa tersebut tidak mendengarkan penjelasan dari beliau. Sebagian besar siswa tidak dapat memahami materi. Beliau menuturkan bahwasannya salah satu yang menghambat maksimalnya proses belajar mengajar adalah minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut dan minat belajar siswa adalah kendala umum yang sering ditemui. Sehingga, berdampak pada penilaian hasil belajar siswa kelas X TKJ yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan tingkat kemampuan peserta didik yaitu 61% dan kemampuan peserta didik mencapai pada kriteria yaitu 39

% yang dibawah (KKM) pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada materi instalasi jaringan lokal (LAN).

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas X TKJ SMK Al-hikam Bangkalan, proses mengajar guru dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di kelas X TKJ menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yang dilakukan oleh guru produktif dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara langsung dengan lisan. Kondisi ini dapat membuat siswa terlihat bosan menerima materi. Peneliti menyimpulkan dari wawancara dan observasi bahwasanya permasalahan yang ada di kelas X TKJ yaitu siswa sering tidak mendengarkan penjelasan dan memiliki minat belajar yang rendah. Materi instalasi jaringan lokal (LAN) merupakan materi yang di ambil oleh peneliti sebagai data. Menurut Furqon (2016: 23) “penetapan standar ketuntasan belajar siswa dengan nilai 70,00 pada tahun ajaran 2014/2015 untuk semua mata pelajaran di sekolah SMK Negeri 1 Lhoksukon. Hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran instalasi jaringan lokal (LAN) masih banyak yang belum mencapai nilai KKM 70 di semester genap. Menurut Ananda (2017: 31) Sekolah SMK Negeri 8 Padang kelas X TKJ di mata pelajaran Instalasi Jaringan Lokal pada tahun ajaran 2014/2015 memiliki rata-rata yang tidak memuaskan. Bahwa dari 60 siswa yang belum tuntas dalam mata pelajaran Instalasi Jaringan Lokal terdapat 37 siswa. peneliti menyimpulkan sekolah SMK Negeri 1 Lhoksukon banyak yang belum mencapai KKM dan siswa kelas X TKJ di sekolah SMK Negeri 8 Padang Lebih dari 50 % (separuh) siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah.

Peneliti mengambil penelitian mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada materi instalasi jaringan lokal (LAN). Instalasi jaringan lokal yaitu jaringan komputer yang diimplementasikan dalam lingkup geografis terbatas. Menurut Victor Haryanto dan Edy (dalam Rihadjeng, 2018 : 53) “LAN adalah singkatan dari Local Area Network. LAN terdiri dari beberapa komputer yang terhubung dalam suatu jaringan. Pada jaringan ini setiap komputer dapat mengakses data dari komputer ke komputer lain. komputer juga dapat menjalankan *hardware* seperti printer dari komputer lain. jumlah komputer yang terhubung pada LAN relatif kecil, misal komputer-komputer warnet dan beberapa tempat lain yang komputernya termasuk di dalam LAN. Setiap komputer yang terhubung pada LAN mempunyai *IP Address* yang berbeda”. Materi tersebut tidak cukup dilaksanakan dengan memberikan informasi tentang pengetahuan, tetapi harus dengan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dalam mendapatkan pengetahuan. Salah satu model pembelajaran yang memberikan pengalaman bermakna bagi siswa adalah model pembelajaran *Experiential Learning*.

Menurut Yamazaki & Kayez (dalam Barida, 2018 : 154) “*Experiential Learning* menekankan totalitas proses pembelajaran manusia, dimana pengalaman membentuk fondasi untuk empat model pembelajaran yaitu merasakan, merefleksikan, memikirkan, dan melakukan. *Experiential Learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman menekankan bahwa pengalaman memainkan peran sentral dalam proses pembelajaran”. Menurut Benander (dalam Barida, 2018 : 155) “pemahaman *Experiential Learning* dari pembelajaran sebagai partisipasi dalam aktivitas tertentu, kemudian merefleksikan pada aktivitas untuk

membuat generalisasi kemudian dapat mengaplikasikan di situasi yang baru. Setelah siswa terlibat dalam situasi pembelajaran, siswa dapat menerapkan pengalaman yang diperoleh dari aktivitas belajar tersebut”. Peneliti menyimpulkan Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan suatu proses pembelajaran dari pengalaman langsung, sehingga dengan pengalaman tersebut siswa dapat mengingat, memahami informasi yang didapat dan menjadi suatu pengetahuan.

Penelitian relevan yang hampir sama dilakukan oleh Roli Maizendra (2019) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Matematika Berbasis Komputer Profesi pada Program Keahlian Teknik Mesin dan Otomotif Bagi Siswa SMK Kelas X Tesis”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut pada peserta didik kelas X SMKN 1 Padang semester 1 tahun ajaran 2018/2019. Perangkat pembelajaran terhadap lembar validasi RPP dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid. Berdasarkan hasil analisis terhadap angket respon guru, angket respon peserta didik dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fathurrohman (2017) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teknik Digital Berbasis Project Based Learning di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronik”. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan modul Praktek (Lab Sheet) pada mata kuliah teknik digital yang mengacu pada model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation,*

dan *evaluation*) kevalidan perangkat pembelajaran memenuhi kriteria valid oleh skor rata-rata RPP masuk dalam kategori sangat baik dan Lab Sheet juga ditunjukkan oleh skor rata-rata respon dosen kategori baik. Keefektifan perangkat pembelajaran ditunjukkan oleh presentasi ketuntasan siswa yaitu 93,10 % yang berarti sangat baik dan skor rata-rata kemampuan mahasiswa yaitu 82,68 yang berarti baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Laisya Amaliya (2019) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Problem Based Learning Berbasis Teknologi Informatika pada Siswa SMK Tritech Informatika Medan tahun ajaran 2018/2019”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dihasilkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media pembelajaran. Penilaian RPP total rata-rata 4,3 dengan kategori baik yang menunjukkan bernilai valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Penilaian LKPD total rata-rata 3,8 dengan kategori baik yang menunjukkan bernilai valid layak digunakan pada pembelajaran. Penilaian media pembelajaran total rata-rata 4,2 dengan kategori baik yang menunjukkan bernilai valid layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran *Experiential Learning* pada Materi Instalasi Jaringan Lokal (LAN) Kelas X TKJ di SMK Al-hikam Bangkalan ”**.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengembangan perangkat model pembelajaran *Experiential Learning* pada materi instalasi jaringan lokal (LAN) kelas X TKJ di SMK Al-hikam Bangkalan.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran RPP dan LKK dengan model pembelajaran *Experiential Learning* pada materi instalasi jaringan lokal (LAN) di SMK TKJ Al-hikam.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan

1. Instrumen penelitian dibatasi pada materi instalasi jaringan lokal (LAN) di SMK TKJ Al-hikam.
2. Instrumen RPP dan LKK di batasi Model Pembelajaran *Experiential Learning* pada materi instalasi jaringan lokal (LAN) di SMK TKJ Al-hikam.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian Pengembangan instrumen RPP dan LKK adalah untuk membantu memperbaiki kualitas, profesionalitas guru serta memberikan peningkatan dalam ranah kognitif yang bermutu dalam proses proses pembelajaran di kelas.