

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting bagi indikator kemajuan suatu bangsa. Artinya semakin maju suatu pendidikan dalam bangsa akan semakin tinggi sumber daya manusia (SDM). Pemerintah membuat aturan sistem pendidikan nasional tentang pengertian pendidikan pada UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang pengertian pendidikan, yaitu “suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri yang dimiliki”.

Menurut Basri (dalam Harun dan Mujtahidin, 2014:2) Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk dapat memotivasi, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Inti dari pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin, baik dirinya sendiri maupun orang lain, dalam artian tuntunan agar peserta didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari. Sedangkan menurut Muhibbin syah (2010:10). Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Perangkat pembelajaran adalah segala alat perlengkapan dan sumber yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran dibagi dalam 3 kategori yaitu, (RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (LKK) Lembar kerja kelompok, dan Soal Tes Hasil Belajar. Dengan penggunaan perangkat yang tepat dan sesuai akan mendapatkan suatu hasil yang efektif.

Proses dalam pembelajaran baik itu situasi atau kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar antara siswa dan guru. dimana dalam proses pembelajaran, siswa dan guru akan saling berkomunikasi untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran. menurut Gagne dan Briggs (dalam Ramansyah, 2012:9) Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. dalam proses pembelajaran guru dituntut kreatif dalam penyampaian pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan. maka dari itu dibutuhkan pengelolaan kelas yang baik dari guru. dan pada dasarnya dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang aktif.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan kepada guru produktif Komputer & jaringan dasar kelas X jurusan Teknik Komputer & Jaringan (TKJ) di SMKS Al-Hikam Burneh Bangkalan, didapatkan sebuah informasi bahwa di kelas X TKJ dalam proses belajar mengajar dibedakan berdasarkan jenis kelamin antara putri dan putra.

Proses dalam pembelajaran di kelas X TKJ tersebut terdiri dari banyaknya siswa yaitu 4 kelas, dimana kelas tersebut dibagi antara kelas putri dan kelas putra.

masing masing pembagian kelas tersebut meliputi, 2 kelas putri dan 2 kelas putra dan sudah menggunakan K-13 revisi 2017.

Jadi sebagian besar dalam penyampaian pelajaran Komputer & jaringan dasar, dilakukan dengan memanfaatkan model pembelajaran Jigsaw dan metode ceramah. di dalam proses pembelajaran tersebut suasana kelas sangat bervariasi, namun lebih banyak yang pasif serta siswa tidak dapat berpikir kritis.

Salah satu model yang dapat digunakan yaitu Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM). Menurut Ward, dkk (dalam ngalimun, dkk, 2016:117) pembelajaran Masalah (PBM) Merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa.” PBM” adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut Bound, dkk (dalam Ngalimun, dkk, 2016:118) menyatakan bahwa Pembelajaran berbasis masalah (PBM) suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada pelajar (siswa/ mahasiswa) dengan masalah-masalah Praktis berbentuk *ill-structured*, atau *open ended* melalui stimulus dalam belajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Badariyah, (2019) yang berjudul” Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Pada materi matriks untuk kelas X SMK Samarinda”. berdasarkan hasil validator terhadap perangkat pembelajaran yang disusun yaitu: RPP mempunyai rata-rata 3,37, LKS mempunyai rata-rata 3,74, THB mempunyai

rata-rata 3,75, dan rata-rata LPPS 4,47. Sehingga dapat dikategorikan semua perangkat diatas sangat layak untuk digunakan.

Sedangkan menurut Setyowati, dkk. (2019) yang berjudul” Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Pada Materi Transformasi Geometri di Kelas XI SMK”. Perangkat pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berkualitas baik dan memenuhi kriteria telah dinyatakan valid oleh validator, terbaca dengan baik oleh siswa dan guru, dan dilakukan uji coba yang memenuhi: RPP pembelajaran berkategori baik dengan nilai rata-rata 4,32. Respon siswa terhadap komponen pengajaran positif yaitu sebesar 91,35%. Sehingga layak untuk digunakan.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM Bangkalan”**

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa RPP,LKS dan Soal Tes Hasil Belajar yang layak digunakan terhadap pelajaran komputer & jaringan dasar kelas X TKJ di SMKS Al-Hikam Bangkalan.

## **1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang mencakup perangkat pembelajaran seperti RPP, LKS, dan Soal Tes Hasil Belajar yang dapat digunakan pada peserta didik Kelas X SMKS Al-Hikam Bangkalan pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

#### **1.4 Batasan Penelitian Pengembangan**

Batasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian, karena adanya pertimbangan keterbatasan waktu, biaya, sumber, tenaga dan lain sebagainya sehingga peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian ini dilaksanakan terhadap pelajaran Komputer & Jaringan Dasar kelas X TKJ di SMKS AL-HIKAM Bangkalan dengan pengembangan perangkat pembelajaran berbasis masalah.

#### **1.5 Pentingnya penelitian Pengembangan**

Setelah penelitian dilaksanakan, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teori

Memberikan paradigma baru terhadap pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Untuk lebih meningkatkan dalam ranah aspek kognitif, dan peningkatan mutu proses pembelajaran.

- b. Bagi guru

Membantu guru untuk memperbaiki kualitas dan profesionalitas guru pada saat proses pembelajaran didalam kelas.

- c. Bagi sekolah

diharapkan dengan adanya penelitian ini akan membantu sekolah untuk memperbaiki kualitas pendidikan dan profesionalitas guru dalam mengajar, selain itu dapat meningkatkan mutu sekolah

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan ,pengetahuan, dan pengalaman terhadap kegiatan belajar mengajar yang diperoleh dibangku perkuliahan dan dapat diterapkan di sekolah.