

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perangkat pembelajaran berisi kegiatan belajar mengajar siswa untuk mendalami dan memahami produk ilmiah. Perangkat pembelajaran dirancang sesuai kompetensi yang dimiliki oleh siswa untuk mengefektifkan proses pembelajaran, sehingga guru dapat berinovasi untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran. Sebagai seorang guru yang sehari-hari berinteraksi dengan peserta didik, guru dapat mengembangkan inovasi dan kreativitasnya dalam pembelajaran untuk penguasaan materi yang akan diajarkan pada peserta didik yang dikemas, dikelola secara profesional, logis, menyenangkan, kreatif, efektif, dan mudah dipahami oleh peserta didik guna untuk tercapainya suatu proses pembelajaran. Jadi, inovasi pembelajaran adalah hal sangat krusial serta harus dimiliki atau dilakukan oleh guru. sebab, pembelajaran akan lebih bermakna dan berguna bagi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan program Asistensi Mengajar di MAN 1 Ponorogo pada bulan Agustus hingga Desember 2021, diperoleh bahwa MAN 1 Ponorogo merupakan Madrasah keterampilan, Madrasah yang bekerja sama dengan Prodistik ITS Surabaya. Terdapat 6 keahlian keterampilan yang meliputi desain grafis, multimedia, animasi, perkantoran, tata busana dan tata boga. Dalam bidang keterampilan tersebut, masih belum ada kurikulumnya, jadi semua silabus pada keterampilan tersebut disusun oleh guru masing-masing bidang keterampilan. Menurut Bapak Anggara (Guru

produktif keterampilan), semua perangkat pembelajaran meliputi silabus juga disusun mandiri oleh guru pengampu bidangnya masing – masing, untuk mata pelajaran *CorelDraw* sendiri masih belum mempunyai lembar kerja peserta didik sebagai bahan ajar, peserta didik belajar secara otodidak berupa video tutorial youtube yang diberikan dari bapak guru dan jobsheet panduan prosedur kerja atau langkah – langkah praktikum di laboratorium komputer. Dengan demikian, hasil belajar siswa belum optimal, masih banyak siswa yang belum menguasai ide-ide esensial desain grafis di *Software CorelDraw* dan terbatasnya lembar kerja peserta didik sebagai bahan ajar.

Kurangnya bahan ajar yang digunakan pada mata pelajaran *CorelDraw*, hasil belajar yang dialami peserta didik sangat rendah. Maka dari itu sangat dibutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan peserta didik terlibat aktif selama proses kegiatan pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah lembar kerja peserta didik dengan model pembelajaran *Treffinger* berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran *CorelDraw*. Menurut (Prastowo, 2012) lembar kerja peserta didik (LKPD) lebih sering disebut dengan lembar kerja siswa (LKS) merupakan salah satu bahan ajar yang isinya lembaran kertas yang berisi materi, rangkuman materi, petunjuk, dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, mengacu pada kompetensi yang wajib dicapai. Menurut (Shoimin, 2014) Model Pembelajaran *Treffinger* sangat mendorong bagi siswa untuk berpikir kreatif, menangani masalah kreativitas, penguasaan konsep materi yang diajarkan saat proses pembelajaran dan mampu menangani problematika saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan di atas dan beberapa referensi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan LKPD Model *Treffinger* Berbasis *Mind Mapping* Mata Pelajaran *CorelDraw* Kelas 10 di MAN 1 Ponorogo”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses dan hasil Pengembangan LKPD Model *Treffinger* Berbasis *Mind Mapping* Mata Pelajaran *CorelDraw* Kelas 10 di MAN 1 Ponorogo yang valid ?
2. Bagaimana proses dan hasil Pengembangan LKPD Model *Treffinger* Berbasis *Mind Mapping* Mata Pelajaran *CorelDraw* Kelas 10 di MAN 1 Ponorogo yang praktis ?
3. Bagaimana proses dan hasil Pengembangan LKPD Model *Treffinger* Berbasis *Mind Mapping* Mata Pelajaran *CorelDraw* Kelas 10 di MAN 1 Ponorogo yang efektif ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dibuat tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses dan hasil Pengembangan LKPD Model *Treffinger* Berbasis *Mind Mapping* Mata Pelajaran *CorelDraw* Kelas 10 di MAN 1 Ponorogo yang valid.

2. Untuk mengetahui proses dan hasil Pengembangan LKPD Model *Treffinger* Berbasis Mind Mapping Mata Pelajaran *CorelDraw* Kelas 10 di MAN 1 Ponorogo yang praktis.
3. Untuk mengetahui proses dan hasil Pengembangan LKPD Model *Treffinger* Berbasis Mind Mapping Mata Pelajaran *CorelDraw* Kelas 10 di MAN 1 Ponorogo yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari Pengembangan LKPD Model *Treffinger* Berbasis Mind Mapping Mata Pelajaran *CorelDraw* Kelas 10 di MAN 1 Ponorogo sebagai berikut :

1. Produk berupa lembar kerja peserta didik menggunakan model pembelajaran *Treffinger* berbasis *Mind Mapping* yang dapat digunakan sebagai bahan ajar peserta didik.
2. Lembar kerja peserta didik dibuat sesuai dengan kurikulum 2013 yang memuat desain produk yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Lembar kerja peserta didik dibuat dengan perpaduan warna biru, dan orange.
4. Lembar kerja peserta didik yang dibuat dengan judul yang dipilih, yakni menggunakan model pembelajaran *Treffinger* berbasis *Mind Mapping*.
5. Lembar kerja peserta didik model *Treffinger* disusun sesuai dengan KI dan KD kelas 10 yang berlaku di MAN 1 Ponorogo saat ini.
6. Lembar kerja peserta didik dilengkapi dengan presentasi yang mencakup penggambaran judul, pedoman penggunaan, tujuan akhir, dan peta konsep.

7. Lembar kerja peserta didik menggunakan model pembelajaran *Treffinger* dengan 3 tahap, yakni *understanding challenge, generating ideas, preparing for action*.
8. Soal – soal yang terdapat pada lembar kerja peserta didik, untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
9. Lembar kerja peserta didik terdapat materi yang dikemas menggunakan *mind mapping* pada setiap pertemuan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun Batasan masalah dalam Pengembangan LKPD Model *Treffinger* Berbasis *Mind Mapping* Mata Pelajaran *CorelDraw* Kelas 10 di MAN 1 Ponorogo sebagai berikut :

1. Mata pelajaran yang dipakai adalah *CorelDraw* pada kelas 10 .
2. Pengembangan lembar kerja siswa hanya menggunakan model *Treffinger* berbasis *Mind Mapping*.
3. Lembar kerja peserta didik ini berupa bahan ajar cetak.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan LKPD model *Treffinger* berbasis *Mind Mapping* ditujukan untuk menghasilkan produk baru yang berbeda dari produk – produk yang sudah ada dan untuk menyempurnakan produk yang terdahulu. Produk yang dimaksud tidak harus berupa produk perangkat keras, melainkan perangkat lunak. Produk yang dihasilkan dalam dunia pendidikan biasanya berupa model pembelajaran, perangkat pembelajaran seperti RPP, modul, LKPD, atau juga penerapan teori pembelajaran

dengan menggabungkan perangkat pembelajaran dan lain sebagainya. Maka dari itu, peneliti dalam pengembangan LKPD model *Treffinger* berbasis *Mind Mapping* sangat jelas yang outputnya berupa produk LKPD baru dengan model dan media pembelajaran yang baru, dan objek yang diteliti dilakukan dari awal sampai akhir proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sedangkan jika dilakukan uji coba di dalam kelas terhadap siswa, maka siswa sebagai subjek penelitian.

G. Definisi Istilah

Adapun penegasan istilah untuk memperjelas pemahaman terhadap judul ini yaitu :

1. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru, dan untuk menguji seberapa efektif dari produk yang dibuat.
2. Lembar Kerja Peserta Didik yang disingkat dengan LKPD adalah suatu bahan ajar yang disusun dari lembaran kertas yang berisi materi pembelajaran, langkah kegiatan pada saat pembelajaran, dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan mengacu pada kurikulum saat ini.
3. Model *Treffinger* merupakan model pembelajaran yang menangani masalah kreativitas pada peserta didik dan mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
4. *Mind Mapping* atau disebut dengan pemetaan pikiran merupakan media pembelajaran yang dapat membantu kesulitan belajar terhadap peserta didik, dimana peserta didik menggunakan indra dan grafisnya untuk mengolah dan mengembangkan ide gagasan yang nantinya akan dituangkan pada *Mind Mapping*.