

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad 21 yang berkaitan dengan perkembangan era revolusi industri 4.0 menjadikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta arus globalisasi berkembang dengan pesatnya. Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Abad 21 sebagai abad informasi, komputasi, otomatisasi, dan komunikasi tentunya sangat berdampak pada perubahan proses pembelajaran yang terjadi di bidang pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu faktor penting bagi penentu keberhasilan suatu bangsa dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan seseorang bisa mendapatkan pengalaman-pengalaman yang dapat diterapkan di kehidupan di masa depan.

Menurut (Syah 2010:10) pendidikan dapat diartikan dengan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang yang menggunakan cara tertentu bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, pemahaman, dan pembentukan sikap dan keterampilan yang sesuai kebutuhan. Pendidikan merupakan kunci terjadinya perubahan zaman dengan kecanggihan teknologi sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang wajib dimiliki oleh semua orang. Lemahnya pendidikan dalam suatu bangsa menjadi bagian awal hancurnya bangsa itu. Sistem pendidikan di Indonesia membutuhkan sejumlah gerakan baru untuk merespon era revolusi industri 4.0 ini. Sehingga sistem pendidikan abad 21 di Indonesia sangat perlu untuk ditingkatkan.

Sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan peserta didik yang harus memiliki kemampuan untuk kesejahteraan peserta didik itu sendiri dan masyarakat sekitar. Keberhasilan pendidikan dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas membutuhkan beberapa usaha yang perlu dilakukan seperti, meningkatkan kualitas tenaga pendidik, meningkatkan materi pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar, menumbuhkan minat belajar, dan memberikan motivasi belajar. Di dalam proses pembelajaran, dibutuhkan interaksi dan komunikasi yang saling menguntungkan sehingga dapat memberikan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik. Semakin baik proses pembelajaran akan berdampak pada keberhasilan pembelajaran. Pengukuran keberhasilan pembelajaran atau hasil pembelajaran dapat dilihat dari ketercapaian kompetensi yang dirumuskan pada awal pembelajaran.

Pendidikan dan proses pembelajaran erat kaitannya dengan lingkungan sekolah. Pembelajaran menjadi unsur terpenting dalam pelaksanaan pendidikan. Pembelajaran menjadi hal yang sangat kompleks di dalam dunia pendidikan, karena di dalamnya terdapat banyak faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu sistem pendidikan di Indonesia di antaranya guru dan peserta didik. Menurut (Helmiati 2014:5) pembelajaran merupakan suatu proses untuk membelajarkan peserta didik atau membuat peserta didik belajar (*make student learn*) yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar peserta didik dalam melalui, mengalami, atau melakukan kegiatan di lingkungan. Di dalam proses melalui, mengalami, atau melakukan itulah pada akhirnya peserta didik dapat memperoleh ilmu pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan pembentukan sikap.

Pembelajaran merupakan sistem yang mendominasi dalam mewujudkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidik dan peserta didik memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran itu sendiri. Dibutuhkan interaksi dan komunikasi yang saling menguntungkan sehingga dapat memberikan timbal balik antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan belajar, motivasi diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dari peserta didik yang dapat meningkatkan aktivitas belajar, menjamin kelangsungan aktivitas belajar dan memberikan arah pada aktivitas belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai oleh peserta didik (Sardiman 2014:75).

Motivasi sangat diperlukan dalam hal belajar, itulah mengapa hasil belajar akan menjadi optimal. Dengan adanya motivasi yang diberikan dengan tepat, maka tujuan pembelajaran akan berhasil. Motivasi akan selalu berpengaruh dalam menentukan tingkat keseriusan usaha belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa motivasi sangat mempengaruhi suatu kegiatan tertentu. Pada dasarnya motivasi dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku seseorang yang sedang belajar. (Uno, 2011, p. 27) menjelaskan bahwa terdapat beberapa peranan penting motivasi dalam proses pembelajaran, antara lain : (1) Motivasi yang berperan dalam menentukan hal untuk memperkuat kegiatan belajar peserta didik untuk mempelajari sesuatu, (2) Motivasi yang berperan dalam memperjelas tujuan pembelajaran yang akan dilakukan, (3) Motivasi yang berperan dalam menentukan ketekunan belajar peserta didik. Motivasi belajar sangat berperan besar dalam menumbuhkan gairah, perasaan senang dan semangat untuk belajar. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu merancang proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pada kenyataannya hal tersebut belum dapat tercapai sepenuhnya pada hasil observasi yang telah peneliti lakukan ketika Asistensi Mengajar di SMK Negeri 1 Beji sejak tanggal 25 Agustus sampai dengan 15 Desember 2021. Dimana terdapat beberapa permasalahan terkait penggunaan bahan ajar yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satunya ketika peneliti menemukan permasalahan tersebut ketika sedang mengajar di beberapa kelas X jurusan Multimedia. Sebagian besar peserta didik kurang termotivasi dan memiliki semangat belajar tinggi. Hal tersebut didukung karena memang pada saat itu pelaksanaan pembelajaran secara tatap muka baru pertama kali dilaksanakan setelah adanya pandemi Covid-19, sehingga peserta didik cenderung mengikuti pola belajar ketika masih pembelajaran daring di rumah yang pada kenyataannya sangat berbeda jauh ketika proses pembelajaran luring ketika di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2021 kepada Bapak Yoga Dwi Wahyu Nugraha, S.Kom. selaku Guru Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 1 Beji. Mengenai penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas, beliau menyampaikan bahwa.

“Untuk bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran di mata pelajaran komputer dan jaringan dasar itu saya mempunyai buku pegangan sendiri ada LKS khusus untuk guru kemudian ada buku modul perakitan komputer juga ada lagi tentang jaringan itu ada buku yang membahas tentang mikrotik dan juga membahas tentang cisco. Untuk siswa itu seharusnya diberikan LKS sebagai penunjang pembelajaran tapi kebetulan pada tahun ini memang siswa di pembelajaran komputer dan jaringan dasar itu tidak diberikan LKS jadi hanya lembar kerja yang diprint sendiri kemudian diberikan kepada peserta didik.”

Bersamaan dengan hal itu, beliau juga menyampaikan mengenai apakah modul atau buku pegangan yang digunakan dikembangkan sendiri atau buku dari pemerintah dan beredar di pasaran, beliau menjawab.

“Untuk modul atau buku pegangan saya menggunakan buku yang beredar di pasaran. Jadi materinya dirangkum sendiri dan dipilih materi yang cocok terhadap kurikulum di KI/KD mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Namun beliau juga menyampaikan bahwa tidak semua materi ada di dalam buku yang beredar di pasaran. Tetapi beliau mempunyai lebih dari satu buku yang dirangkum kemudian dicocokkan dengan kurikulum 2013.”

Dari wawancara yang telah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik tidak memiliki pedoman atau bahan ajar lain seperti buku paket, modul, ataupun lembar kerja peserta didik sebagai penunjang materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru sebelumnya. Guru mata pelajaran hanya menggunakan buku pegangan khusus guru yang didapatkan di pasaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sehingga ketika akan dilaksanakan kegiatan pembelajaran, beliau menyampaikan bahwa hanya merangkum dan memilih materi yang cocok untuk diajarkan kepada peserta didik sesuai dengan kurikulum di KI/KD yang terdapat pada Silabus mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

Selain itu peneliti melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik kelas X Program Keahlian Multimedia yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh bahwa selama kegiatan pembelajaran di kelas peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu peserta didik tidak pernah menggunakan buku pegangan khusus siswa seperti buku paket, modul, atau LKPD sebagai penunjang materi tambahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Kurangnya penggunaan bahan ajar ini yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan saat memahami materi. Peserta didik hanya mencatat di buku catatan yang telah dijelaskan oleh guru sehingga materi yang diperoleh kurang lengkap. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu terdapat beberapa peserta didik yang tidak mencatat materi yang telah dijelaskan guru sehingga penyampaian materi kurang efektif.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dikarenakan kegiatan pembelajaran secara tatap muka baru pertama kali dimulai dan juga kurangnya pemanfaatan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses penyampaian materi menjadi lebih sulit diterima oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang tidak menyenangkan dapat menimbulkan penolakan, penekanan, bahkan ketidaknyamanan peserta didik sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Sebaliknya, jika suasana kegiatan pembelajaran menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar berperan besar dalam menumbuhkan gairah, perasaan senang dan semangat untuk belajar. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu merancang proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan aktivitas peserta didik.

Peserta didik juga mengatakan bahwa sebagian besar mereka kurang memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga peserta didik membutuhkan bahan ajar seperti buku paket, modul, atau LKPD yang digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi Komputer dan Jaringan Dasar yang sebelumnya telah dijelaskan oleh guru. Peserta didik juga tertarik dan sangat antusias apabila dalam proses pembelajaran di kelas kedepannya menggunakan LKPD sebagai media pembelajaran baru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik melalui latihan soal dan penugasan yang ada di dalam LKPD. Kurangnya pemanfaatan bahan ajar LKPD membuat peserta didik cenderung merasa bosan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar LKPD diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Ketika proses pembelajaran di SMKN 1 Beji pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar yang seharusnya menuntut peserta didik untuk berperan aktif memberikan pengalaman belajar peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan di lingkungan sekolah. Peserta didik dituntut untuk mengeksplorasi materi-materi tentang Komputer dan Jaringan Dasar secara mandiri melalui langkah-langkah saat praktik di laboratorium serta pemahaman secara teori ketika penjelasan di dalam kelas. Keberhasilan pembelajaran tidak jauh dengan adanya pemanfaatan bahan ajar yang digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Berbagai macam bahan ajar cetak dapat digunakan untuk mencapai tuntutan tersebut diantaranya seperti handout, buku, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, leaflet, *wallchart*, foto atau gambar, dan lain sebagainya.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik belajar secara mandiri adalah penggunaan bahan ajar berupa LKPD, karena didalamnya termuat soal-soal latihan baik secara teori maupun praktik yang harus dikerjakan peserta didik baik secara mandiri atau berkelompok untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. LKPD disusun untuk menciptakan rasa ingin tahu peserta didik dengan menggunakan materi pelajaran sebagai contoh belajar yang mudah dipahami, meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Peningkatan keaktifan peserta didik sangat mempengaruhi proses perkembangan peserta didik baik di dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan perilaku peserta didik. Melalui LKPD diharapkan peserta didik mampu untuk menemukan dan mengembangkan konsep materi yang diperoleh secara mandiri sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Diah et al., 2022, p. 127).

Beberapa permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas X jurusan Multimedia di SMKN 1 Beji kurang memiliki motivasi belajar yang tinggi ketika kegiatan pembelajaran tatap muka dimulai. Kurangnya pemanfaatan bahan ajar seperti buku paket, modul, atau LKPD yang terdapat soal-soal untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru. Hal tersebut didukung karena peserta didik sudah terbiasa dengan pembelajaran secara daring dan tidak ada tuntutan jam belajar seperti kegiatan pembelajaran secara tatap muka pada umumnya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu pengembangan bahan ajar menggunakan model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan kondisi lingkungan di sekolah.

Saat ini banyak model- model pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli di bidang pendidikan, namun dalam pemilihan model pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan yang ada di sekolah, materi pelajaran, dan karakteristik setiap peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran ARCS memberikan kesempatan sepenuhnya kepada peserta didik untuk menggunakan ilmu pengetahuan yang dimiliki dalam mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri sehingga peserta didik mampu memahami konsep-konsep yang telah dipelajari. Sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran ARCS ini mengedepankan perhatian peserta didik, menyesuaikan materi pelajaran dengan pengalaman peserta didik, membentuk rasa percaya diri peserta didik, dan memberikan kepuasan pada peserta didik. Pada dasarnya model pembelajaran ARCS mengutamakan perhatian dan pengalaman peserta didik terhadap mata pelajaran yang pernah dipelajari sebelumnya. Hal tersebut sesuai dengan model ARCS yang sangat mengutamakan pengalaman belajar peserta didik terhadap materi pelajaran yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Penerapan aspek model ARCS diantaranya yaitu *Attention* sebagai aspek untuk meningkatkan minat dan perhatian peserta didik, *Relevance* sebagai aspek untuk memberikan arahan kepada peserta didik, *Confidence* sebagai aspek untuk memberikan kesempatan bertanya atau menanggapi kepada peserta didik, dan *Satisfaction* sebagai aspek untuk memberikan umpan balik dan penguatan kepada peserta didik. Beberapa aspek model ARCS tersebut memiliki keterkaitan dengan teknik-teknik dalam motivasi pembelajaran. Sehingga penggunaan motivasi belajar model ARCS dapat dipadukan dengan pengembangan bahan ajar LKPD.

Dari uraian di atas peneliti melakukan penelitian pengembangan ini dikarenakan masih sedikit yang melakukan pengembangan bahan ajar berupa LKPD dengan menyisipkan motivasi belajar model ARCS didalamnya, sehingga pengembangan LKPD berbasis motivasi belajar model ARCS perlu dilakukan terutama pada tingkat SMK. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Motivasi Belajar Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Motivasi Belajar Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK?
2. Bagaimana tingkat kevalidan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Motivasi Belajar Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Motivasi Belajar Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Motivasi Belajar Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Motivasi Belajar Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Motivasi Belajar Model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah :

LKPD berbasis motivasi belajar model ARCS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X SMK. LKPD yang di dalamnya terdiri dari beberapa unsur dibawah ini, yaitu :

1. Sampul Depan LKPD
 - a. Logo Universitas Trunojoyo Madura
 - b. Judul LKPD
 - c. Mata Pelajaran
 - d. Model LKPD
 - e. Kelas
 - f. Semester
 - g. Biodata Peserta Didik
 - h. Nama Dosen Pembimbing
 - i. Nama Penyusun
2. Pra Pendahuluan
 - a. Kata Pengantar
 - b. Daftar Isi
 - c. Daftar Gambar
 - d. Daftar Tabel
 - e. Peta Kedudukan LKPD
3. Pendahuluan
 - a. Deskripsi LKPD Berbasis ARCS
 - b. Petunjuk Penggunaan LKPD Berbasis ARCS

4. Isi

- a. Cover Per Bab
- b. Judul Materi
- c. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi
- d. Tujuan Pembelajaran
- e. Cek Kemampuan Awal
- f. Ringkasan Materi
- g. Rangkuman Materi
- h. Uji Kompetensi
- i. Tugas Kelompok
- j. Tugas Mandiri
- k. Lembar Jawaban
- l. Lembar Penilaian Diri

5. Penutup

- a. Daftar Pustaka
- b. Profil Penyusun LKPD

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan spesifikasi produk yang diharapkan di atas, maka batasan penelitian pengembangan adalah :

1. LKPD yang dikembangkan menggunakan motivasi belajar model ARCS.
2. LKPD yang dikembangkan hanya ditujukan untuk peserta didik kelas X SMK.
3. LKPD yang dikembangkan memiliki keterbatasan memuat materi pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada semester genap.

4. LKPD yang dikembangkan menghasilkan produk cetak.
5. LKPD yang dikembangkan hanya memuat teks dan gambar.
6. LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian dari validasi para ahli, sedangkan LKPD dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon uji coba pengguna atau peserta didik.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan LKPD ini memiliki beberapa manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan menambah kualitas pendidikan dan menambah penelitian di bidang informatika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

LKPD dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

- b. Bagi Guru

LKPD dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk penyampaian materi mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kepada peserta didik.

- c. Bagi Peneliti

LKPD memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan pembatasan dan penafsiran hal penting yang didasarkan pada maksud dan tujuan. Istilah tersebut harus dibatasi meliputi istilah pada judul penelitian dan masalah penelitian pengembangan.

1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baik itu bahan ajar, media, program software untuk menguji keefektifan produk tersebut.

2. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan bahan ajar cetak yang berupa lembaran berisi ringkasan materi yang disertai dengan petunjuk pelaksanaan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu usaha yang terdapat di dalam diri seseorang sehingga ingin melakukan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, dan sebagainya untuk mengubah ilmu pengetahuan, sikap atau tingkah laku, dan keterampilan

4. Model ARCS

ARCS adalah model motivasi pembelajaran yang terdiri dari 4 aspek antara lain *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Relevansi), *Confidence* (Percaya Diri), *Satisfaction* (Kepuasan).