

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Tingkat keberhasilan dalam pendidikan sendiri sangat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, hal utama yang harus selalu diperhatikan adalah bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran dikatakan efektif dan berkualitas apabila terjalin hubungan interaktif antara siswa dan guru, siswa menguasai sepenuhnya materi dan termotivasi untuk bekerja tidak hanya sekedar mencapai prestasi namun juga menjadi anggota masyarakat belajar yang interaktif terhadap satu dengan lainnya.

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang mertabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 26 Ayat 1 disebutkan pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak Mulia, keterampilan untuk hidup mandiri, mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pada proses pembelajaran guru harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar hasil yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

Tercapainya suatu proses pembelajaran sangatlah tidak mudah, membutuhkan usaha yang keras dan giat pada guru. Guru membutuhkan RPP yang dapat meorientasikan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai guru harus memahami model, strategi, pendekatan, ataupun

metode pembelajaran. Susunan dari perencanaan pembelajaran dapat dilihat pada perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran dikelas. Perangkat pembelajaran harus dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru sebelum melakukan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran berhasil secara maksimal. Sesuai dengan UU No. 14 Tahun 2005 Pasal 20 dinyatakan, “guru berkewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran”.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Mapel Komputer dan Jaringan Dasar pada tanggal 18 Oktober 2019. Guru menyatakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan pembelajaran satu arah, yang membuat siswa cenderung pasif dan tidak menimbulkan interaktif antara siswa dengan sesama siswa maupun siswa dengan guru, dan juga membuat siswa banyak tidak paham pada saat pembelajaran. Pembelajaran satu arah membuat guru sebagai pusat pembelajaran untuk siswa sehingga menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran guru lebih banyak berbicara dan siswa hanya mendengarkan sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga mengatakan hasil belajar siswa berdasarkan nilai UTS masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM. Sebanyak 39 atau 46, 98% dari 83 siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan pada ujian tengah semester (UTS).

Perangkat pembelajaran dapat disusun dengan kreativitas guru dengan melihat latar belakang siswa, baik dari segi awal siswa maupun dari segi budaya. Dalam perangkat pembelajaran dapat dilihat rencana yang akan dilaksanakan guru

dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menggunakan waktu semaksimal mungkin seperti halnya pada RPP yang terdapat pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Siswa akan merasa bosan dengan apa yang disampaikan guru jika dalam proses pembelajaran siswa hanya berpusat pada guru. Evaluasi yang digunakan guru harus dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga siswa dapat bekerja sama dengan siswa seperti halnya LKK dan mengadakan kuis pada saat pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pengembangan RPP, LKK dan Soal Tes Hasil Belajar yang dilakukan pada pembelajaran harus memperhatikan metode yang akan digunakan. Pemilihan metode atau pendekatan pembelajaran harus dilakukan dengan tepat agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta memberi motivasi kepada siswa agar giat dalam belajar terutama pada pelajaran komputer dan jaringan dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan Soal Tes Hasil Belajar.

Guru sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mampu membuat siswa terlihat aktif pada saat pembelajaran. Rancangan pembelajaran yang dibuat oleh guru mampu membuat siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan agar dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas adalah model kooperatif metode *course review horay* (CRH). Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya suatu solusi

untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk mengatasinya perlu adanya suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Kelompok serta Soal Tes Hasil Belajar yang dirancang untuk memfasilitasi siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat suasana kelas mejadi menyenangkan.

Pada proses pembelajaran perlu adanya suatu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Peneliti menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai bahan evaluasi yang interaktif sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran dan tertarik untuk mengikuti mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Aplikasi *kahoot* ini dapat meningkatkan semangat siswa untuk menjawab atau mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru serta dapat melatih siswa untuk bekerjasama antar kelompok atau tim.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti akan mengembangkan RPP, LKK, dan Soal Tes Hasil Belajar dengan menggunakan model kooperatif metode *course review horay* pada materi perawatan jaringan lokal (LAN). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah RPP, LKK, dan Soal Tes Hasil Belajar sebagai penunjang keberhasilan pada proses pembelajaran. Produk tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien pada materi perawatan jaringan lokal (LAN) kelas X SMK AN NUR AL MUNTAHY Banyuates. .namun untuk menghasilkan penerapan yang baik atau keberhasilan maka diperlukan penelitian suatu penelitian untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran.

Oleh sebab itu maka penelitian ini akan mengembangkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Kelompok, dan Soal Tes Hasil Belajar.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKK, dan Soal Tes Hasil Belajar berbasis *kahoot* yang layak digunakan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X pada SMK An nur Al Muntahy.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan Soal Tes Hasil Belajar pada sekolah SMK An nur Al Muntahy pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan, maka peneliti menetapkan batasan-batasan masalah pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini membahas tentang pengembangan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, LKK, dan Soal Tes Hasil Belajar
2. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah perawatan jaringan lokal (LAN)

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model kooperatif metode *course review horay* (CRH) ini adalah

untuk membantu proses pembelajaran bagi guru untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.