

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang sangat penting dalam memegang peranan untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 sistem pendidikan nasional, pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendali diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan manusia akan menjadi seorang yang berkualitas dan berprestasi serta lebih bermartabat. Selain itu dengan adanya pendidikan juga bisa mencetak generasi muda yang aktif, kreatif dan inovatif.

Suasana belajar yang kondusif, membuat siswa menjadi lebih fokus untuk belajar. Selain suasana belajar yang kondusif, suasana belajar yang menyenangkan juga bisa menciptakan aktivitas belajar yang berjalan lancar. Manusia tidak lepas dari aktivitas belajar, aktivitas belajar adalah aktivitas yang bertujuan untuk memberitahukan pengetahuan kepada seseorang yang belum tahu sebelumnya. Menurut Gagne (dalam Suprijono Agus, 2009:2) belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan

seseorang secara alamiah. Sedangkan menurut Harold Spear (dalam Suprijono Agus 2009:2) *learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction*. Dengan kata lain, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu. Dengan beberapa pendapat tersebut bisa disimpulkan belajar adalah suatu kegiatan yang mempengaruhi perilaku seseorang melalui pengetahuan.

Perilaku pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru sedangkan pihak yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Menurut Darsono (dalam Mujtahidin 2013:02) secara umum menjelaskan tentang pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Arikunto (dalam Mujtahidin, 2013:06) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh subjek yang belajar”.

Kegiatan pembelajaran biasanya berada di sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan tempat siswa untuk menuntut ilmu. Di sekolah siswa diajarkan segala pengetahuan mulai dari pengetahuan yang berhubungan dengan akademik, keterampilan dan juga norma-norma ada. TK, SD / MI, SMP / MTs, SMA / SMK sederajat merupakan contoh dari lembaga pendidikan formal.

SMK Muhammadiyah 1 Lamongan merupakan sekolah swasta yang memiliki banyak jurusan antara lain: Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, Teknik

Sepeda Motor, Perbankan Syariah, Farmasi, Pemasaran Online, Administrasi Perkantoran, Akuntansi, Asisten Keperawatan, Teknik Elektronika Industri, Teknik Otomotif, dan Teknik Pengelasan. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penelitian pada kompetensi kejuruan kelas X Multimedia di SMK tersebut. Peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

Setelah melakukan observasi, peneliti mendapatkan hasil bahwa keaktifan dan pemahaman siswa khususnya di kelas X Multimedia masih belum maksimal dan mengakibatkan hasil belajar juga masih rendah. Hal ini ditandai dengan data yang menunjukkan banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). SMK Muhammadiyah 1 Lamongan menerapkan KKM dengan nilai 75. Perbandingan siswa yang mampu dalam pelajaran dan kurang mampu dalam pelajaran tersebut adalah 40% berbanding 60%

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa cenderung mudah bosan dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan materi. Siswa lebih senang berbicara dengan temannya, tidur, dan bermain *handphone* sendiri. Penyebab lainnya adalah daya tangkap siswa yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional pada saat mengajar. Seperti contohnya menggunakan model pembelajaran langsung.

Pada zaman yang semakin canggih siswa sering memanfaatkan teknologi yang berlebihan salah satunya menggunakan *handphone*. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih daya tarik untuk membaca dan menulis mereka juga menurun. Contohnya siswa sudah mulai jarang membaca buku bacaan atau buku

pelajaran. Contoh lainnya adalah pada saat guru menerangkan materi siswa malas untuk menyalin catatan yang sudah ditulis oleh guru di papan tulis, kebanyakan dari siswa hanya mengambil gambar catatan yang diberikan guru dengan kamera *handphone* mereka dan siswa tidak membacanya lagi setelah pelajaran.

Setelah melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis dari jumlah keseluruhan siswa kelas X Multimedia sebagian kecil aktif membaca dan menulis. Sesuai dengan PERMENDIKBUD No 23 tahun 2015 yang berisi tentang pertumbuhan budi pekerti salah satunya mengharuskan siswa untuk membaca di sekolah. Selain itu siswa langsung diajarkan praktek dengan teori yang lebih sedikit. Siswa yang pintar akan lebih cepat mengerti sedangkan siswa yang kemampuan pemahamannya kurang akan lebih lama untuk mengerti sehingga pada saat praktek siswa kesulitan, oleh sebab itu sebelum praktek siswa diajarkan terlebih dahulu tentang materi yang akan di praktekkan, dengan penyampaian materi yang sering di gunakan siswa akan mudah jenuh, sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan dan aktif, siswa dapat ikut serta langsung pada pembelajaran. Selain siswa tidak mudah jenuh, siswa dapat lebih aktif dan mudah mengingat materi yang disampaikan di kelas, dengan demikian diharapkan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Terdapat banyak model-model pembelajaran yang digunakan salah satunya adalah model kooperatif. Menurut Artz dan Newman (dalam Huda 2011:32) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai *small group of learners working together as a team to solve a problem, complete a task, or accomplish a common goal* (kelompok kecil / siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan tugas atau mencapai suatu tujuan bersama).

Terdapat banyak tipe model kooperatif antara lain, TGT (*Teams games tournament*), *Snowball Trowing*, CIRC (*Cooperative integrated reading and composition*), STAD (*Student Team Achievement Devision*), dan lain sebagainya. Sesuai permasalahan yang ada di atas bahwa model yang cocok digunakan adalah model pembelajaran kooperative tipe CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*).

Model pembelajaran kooperatif tipe CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) adalah model pembelajaran terpadu yang menggabungkan antara membaca dan menulis secara berkelompok, dalam model pembelajaran ini siswa bisa aktif dalam kelompok dan berusaha memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran ini sangat cocok dengan Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis dengan materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar *Bitmap*. Dengan model pembelajaran ini siswa diajarkan untuk memahami materi yang ada. Selain itu juga siswa bisa lebih aktif karena pembelajaran berpusat pada siswa sedangkan guru menjadi fasilitator di dalam kelas.

Dengan latar belakang permasalahan yang sudah dibahas sebelumnya peneliti merasa perlunya diadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. Penelitian relevan yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Kelas IV di SDN Gugus Mawardi Kendal" Rahmawati (2016) yang menyatakan Hasil uji t menunjukkan nilai thitung (3,184) > ttabel (2.020) berarti bahwa model CIRC berpengaruh terhadap hasil belajar IPS dan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,002. Hasil uji regresi linier sederhana, pada tabel Coefficients, dihasilkan nilai sig = 0,000 < 0,05, yang artinya model CIRC

secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar. Sedangkan pada tabel Model Summary Nilai R Square = 0,944, sehingga dapat diketahui bahwa pengaruh model CIRC terhadap aktivitas dan hasil belajar adalah 94,4%. Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran CIRC berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Gugus Mawardi Kendal.

Sedangkan Hasil penelitian relevan yang berjudul ” Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) Menggunakan Media Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Grafika Bakti Nusantara” Alfarizi (2014) menyatakan bahwa Besarnya pengaruh penerapan metode CIRC berbasis website terhadap hasil belajar materi pokok hukum-hukum dasar dan perhitungan kimia kelas siswa X semester 2 SMK Grafika Bakti Nusantara sebesar 38,06 %. Hasil angket tanggapan siswa menyatakan bahwa sebagian besar siswa tertarik dengan pembelajaran reaksi hukum-hukum dasar dan perhitungan kimia menggunakan metode CIRC berbasis website. Dari analisis hasil angket tanggapan siswa, sebesar 7,14% siswa menyatakan sangat setuju dan 66,67% menyatakan setuju dengan pembelajaran metode CIRC berbasis website yang membuat siswa menjadi semakin mudah belajar kimia pada materi pokok hukum- hukum dasar dan perhitungan kimia. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada nilai pos tes siswa kelas eksperimen yang mencapai ketuntasan 95,24%.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) terdapat pengaruh pada aktivitas dan hasil belajar

siswa. Selain itu siswa juga tertarik dengan pembelajaran. Dari hasil penelitian yang relevan menunjukkan presentase ketuntasan hasil belajar cukup tinggi.

Dari permasalahan di atas menjadikan peneliti ingin mengadakan penelitian dengan mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Koopeatif Tipe CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia di Lamongan”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditarik rumusan masalah adalah:

1. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CIRC (*Cooperative Intergrated Reading And Composition*) terhadap hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia di Lamongan?
2. Bagaimanakah aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe CIRC (*Cooperative Intergrated Reading And Composition*) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia di Lamongan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CIRC (*Cooperative Intergrated Reading And Composition*) terhadap hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia di Lamongan.

2. Untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (*Cooperative Intergrated Reading And Composition*) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia di Lamongan.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang sudah ditentukan, penulis membatasi pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Lamongan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe CIRC (*Cooperative Intergrated Reading And Composition*) terhadap hasil Belajar Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Dasar Desain kelas X Multimedia di Lamongan
3. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif siswa
4. Dalam penelitian ini mata pelajaran yang digunakan adalah dasar desain grafis dengan materi perangkat lunak pengolahan gambar *bitmap*.
5. Objek Penelitian ini adalah siswa kelas X.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Dalam hasil penelitian ini diharapkan manfaat yang baik bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai wadah suatu system pendidikan yang mendukung peningkatan pembelajaran siswa.

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu guru dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa dan bisa di gunakan dalam proses pembelajaran supaya siswa tidak bosan.
- b. Memfasilitasi siswa supaya tidak jenuh dalam pembelajaran di dalam kelas dan siswa bisa lebih aktif belajar di dalam kelas.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang di dapat dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru, hasil penelitian ini memberikan pengetahuan kepada guru bahwa model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) adalah model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan selain itu juga siswa lebih aktif didalam kelas karena siswa bisa langsung ikut dalam pembelajaran di dalam kelas.
- b. Bagi siswa, penelitian ini memudahkan siswa dalam penguasaan materi dan tidak membuat jenuh siswa karena siswa ikut dalam pembelajaran di kelas.
- c. Bagi lembaga atau peneliti lain, penelitian ini dapat memberikan gambaran banyaknya model-model pembelajaran salah satunya model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*). Sehingga lembaga atau peneliti bisa memiliki alternatif lain untuk menggunakan model yang sesuai dalam proses pembelajaran.