

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia akan mengalami proses belajar selama dia hidup di dunia, yang dimulai sejak ia lahir. Tanpa kita sadari proses belajar yang sudah kita lakukan akan merubah tingkah laku, cara pikir, kepribadian, dan perkembangan otak, karena pada dasarnya proses belajar merupakan proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk merubah yang ada dalam dirinya menuju ke arah kesempurnaan hidup. Setiap manusia akan berusaha mencari kesempurnaan hidup dari pengalaman-pengalaman yang sudah didapat dalam kehidupannya. Proses belajar dapat dilakukan dibeberapa lingkungan, mulai dari lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Menurut undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informasi yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. adapun jenis

pendidikan mencakup pendidikan umum, kejujuran, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus. Jalur, jenjang, dan jenis pendidikan dapat mewujudkan dalam bentuk satuan pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat.

Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya (Gagne dalam Huda, 2013: 3). Selama proses ini, seseorang bisa memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan. Ketika pembelajaran diartikan sebagai perubahan dalam perilaku, tindakan, cara, dan performa, maka konsekuensinya jelas: kita bisa mengobservasi, bahkan menverifikasi pembelajaran itu sendiri sebagai objek. Jika pembelajaran tidak didefinisikan dengan merujuk pada perubahan tingkah laku, sangat sulit untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Sumber utama dari pembelajaran ini mencakup perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, sehingga dilakukan pembelajaran eksternal untuk pendukung pembelajaran internal, dengan menggunakan metode *Numbered Heads Together* siswa lebih aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dengan cara memberi kesempatan pada siswa untuk saling membagi ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, model ini juga mendorong peserta didik untuk meningkatkan kerjasama siswa.

Proses pembelajaran pada awalnya mengharuskan guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu pertama, dalam proses

pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki hasil belajar siswa dalam proses berfikir. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama yang sangat penting dalam penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Joyce dan Weill (dalam buku Rusman, 2015: 133) mendeskripsikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di setting yang berbeda. Model-model pengajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu, pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berfikir, studi nilai-nilai sosial, dan sebagainya dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu. Sebagian model berpusat pada penyampaian guru, sementara sebagian yang lain berfokus pada respon siswa dalam mengerjakan tugas dan posisi-posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran. Akan tetapi semua model tersebut menekankan bagaimana membantu siswa belajar mengkonstruksi pengetahuan, belajar bagaimana cara belajar, yang mencakup belajar dari sumber-sumber yang sering kali dianggap pasif, seperti belajar dari ceramah, film, tugas membaca, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil dari wawancara di SMK AL-HIKAM Bangkalan dengan guru kelas X yang mengajar mata pelajaran komputer dan jaringan dasar beliau menjelaskan bahwa terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran perakitan komputer. Salah satu masalah yang terdapat di dalam

kelas yaitu, kurang antusias siswa untuk belajar lebih cenderung menerima apa saja yang disampaikan oleh guru, diam dan enggan dalam mengemukakan pendapat ataupun pertanyaan. Hal ini dikarenakan oleh pembelajaran guru yang sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Rendahnya prestasi hasil belajar siswa pada materi perakitan komputer ada yang mendapatkan nilai rata-rata yaitu 58,4 dan ada yang mendapatkan di atas nilai rata-rata yaitu 76,3. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain siswa malu untuk mengemukakan pendapat atau jawaban yang siswa miliki dan siswa cenderung diam di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif, efektif, dan psikomotor adalah model pembelajaran *Numbered Heads Together*. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* adalah varian dari diskusi kelompok. Menurut (Slavin dalam Huda, 2013: 203), metode yang dikembangkan oleh Rus Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Tujuan dari *Numbered Heads Together* adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Berdasarkan penelitian terdahulu pada Yopie Firmansyah dengan judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) berbantu media simulasi ohet terhadap hasil belajar siswa SMA di jember. Bahwa hasil dari analisis data di kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat disimpulkan terjadinya peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen yang lebih baik dari pada kelompok kontrol mungkin disebabkan adanya variasi

pembelajaran yang dilakukan. Dalam pembelajaran, siswa akan aktif dalam berfikir dan berupaya mencari mencari jawaban yang sesuai untuk setiap permasalahan yang muncul sehingga system pembelajaran yang terjadi dapat menimbulkan ketertarikan, minat, dan motivasi pada siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu pada Sabrina dengan judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar passing bawah bola voli studi pada siswa kelas X TPM 1 SMK PGRI 2 kota pasuruan. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran NHT terhadap hasil belajar keterampilan *passing* bawah bola voli dihitung dengan cara rata-rata selisih hasil *pretest* dan *posttest* dibagi rata-rata hasil *pretest* dikalikan 100%. Dari hasil perhitungan diperoleh peningkatan hasil belajar keterampilan passing bawah bola voli pada sampel 21.38%. Hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *passing* bawah bola voli pada sampel yang diberi perlakuan model pembelajaran NHT terjadi peningkatan dan lebih baik.

Berdasarkan paparan dan permasalahan diatas peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together* dibandingkan dengan metode pembelajaran pada siswa kelas TKJ di SMK. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“Pengaruh model pembelajaran koopeatif tipe *Numbered Heads Together* berbantu media visual terhadap hasil belajar siswa pada materi perakitan komputer kelas X TKJ Di SMK AL-HIKAM”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* berbantu media visual pada materi perakitan komputer Kelas X TKJ di SMK AL-HIKAM?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar siswa pada materi perakitan komputer kelas X TKJ di SMK Al-Hikam?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* berbantu media visual pada materi perakitan komputer Kelas X TKJ di SMK AL-HIKAM.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar siswa pada materi perakitan komputer kelas X TKJ di SMK Al-Hikam..

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini memiliki arah dan ruang lingkup yang jelas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut:

1. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Al-Hikam Bangkalan.
2. Mata pelajaran pada penelitian ini adalah perakitan computer
3. Hasil belajar siswa terbatas pada ranah kognitif
4. Keterlaksanaan pembelajaran ini ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Bagi Siswa

1. Meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Meningkatkan kerja sama antar siswa.
3. Berbagi wawasan gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang tepat.

B. Bagi Guru

1. Menambahkan model pembelajaran bagi guru untuk kegiatan belajar mengajar.
2. Menjadi acuan untuk digunakan dalam kegiatan belajaran mengajar yang lebih interaktif.

C. Bagi Peneliti

1. Pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat diterapkan sebagai bekal mengajar setelah selesai pendidikan formal.

2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.
3. Menambah wawasan peneliti.