

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu pendidikan perlu dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan sehingga menjadi pendidikan yang berkualitas. Dalam dunia pendidikan permasalahan selalu muncul bersamaan dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan peserta didik, situasi dan kondisi lingkungan yang ada, pengaruh informasi dan kebudayaan, serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam era yang modern sekarang ini semua perkembangan sangatlah maju. Mulai dari teknologi yang setiap hari menghasilkan teknologi baru. Begitu juga dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang paling penting di suatu Negara. Karena dengan adanya pendidikan maka suatu Negara akan terhindar dari kebodohan. Dalam menghadapi perkembangan dunia pendidikan yang semakin maju ini, perlu menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Peran pemerintah juga sangat penting dalam mendukung keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu pemerintah berupaya mencerdaskan kehidupan bangsa dengan melalui pendidikan.

Hal ini, sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab 2, bab 3, tentang sistem pendidikan nasional yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kehidupan membentuk watak serta peradaban bangsa, mengembangkan potensi peserta didik yang beriman dan bertaqwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut yaitu dengan memperbaiki pendidikan. Komponen suatu sistem pendidikan meliputi masukan , proses, dan produk. Proses pendidikan yaitu berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan selama berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) kelas X Salah satunya adalah Mata pelajaran Perakitan Komputer. Dengan hal ini guru harus pandai menyampaikan materi dengan baik, karena pada kelas X yang baru mengenal tentang informatika diharapkan dapat menerima materi pelajaran dengan baik dan pemahaman yang baik juga. Untuk mencapai keberhasilan dalam materi perakitan komputer hendaknya guru menyampaikan materi dengan memberikan inovasi dalam pembelajaran. Inovasi ini dapat dilakukan melalui pemilihan model pembelajaran, metode pembelajaran, atau strategi pembelajaran yang tepat.

Pada perkembangan pendidikan yang maju ini dengan kurikulum yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dan seorang guru sebagai fasilitator. Guru harus siap menjadi fasilitator yang baik. Dengan menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran maupun strategi pembelajaran yang tepat, agar dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan siswa tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran dikelas. Dengan begitu siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

SMK Negeri 1 Arosbaya merupakan salah satu sekolah negeri yang mempunyai kompetensi kejuruan Teknik Komputer Jaringan. Berdasarkan Hasil wawancara

dengan Bapak Makki, S.Pd., yakni salah satu dari guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri 1 Arosbaya pada tanggal 26 Juli 2019, guru mengemukakan bahwa motivasi siswa dianggap masih kurang, hal itu di kemukakan karena hasil dari angket pra penelitian motivasi siswa itu sendiri hanya mencapai 47% sedangkan untuk mencapai hasil yang maksimal harus melebihi dari 75%. Motivasi itu sendiri nantinya akan berkesinambungan dengan hasil belajar siswa. Dan berdasarkan nilai hasil belajar siswa yang telah menempuh mata pelajaran perakitan komputer rata-rata masih belum semua mencapai KKM yakni 75, kurang lebih hanya 40% yang bisa mencapai KKM tersebut. Serta mungkin kurangnya ketersediaan media ataupun Lap terpadu khusus untuk materi tersebut membuat siswa menjadi malas jika tidak adanya sumber belajar ataupun media. Kurangnya media ataupun fasilitas di sekolah membuat guru sedikit kesulitan saat menjelaskan materi- materi di kelas terlebih siswa tidak ada buku sebagai sumber belajar selain guru itu sendiri.

Upaya guru dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah dengan melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif. Metode pembelajaran merupakan komponen yang penting, karena siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran melalui perencanaan metode pembelajaran yang matang oleh guru. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat diharapkan siswa mudah memahami pelajaran, dapat memotivasi siswa agar lebih giat belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh seseorang akibat belajar. Menurut Benjamin Bloom (Dalam Asep dkk 3013: 14), hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu : (1) Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan; (2) Ranah Afektif

berkaitan dengan sikap; (3) Ranah Psikomotor berkaitan dengan keterlampiran. Perubahan tingkah laku dari kegiatan belajar dapat mengakibatkan siswa memiliki penguasaan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya solusi untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa secara maksimal. peneliti akan menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa, memberikan motivasi, yang nantinya dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK Negeri 1 Arosbaya, Dimana siswa tersebut sedikit kesulitan untuk memahami materi pelajaran yang dijelaskan sehingga jika diberikan soal membuat mereka kurang bisa menjawab dengan tepat. Salah satu cara yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together*. Alasan diterapkannya Model pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* karena model pembelajaran ini lebih mengedepankan pada aktivitas peserta didik dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya di presentasikan di depan kelas.

Melalui Model pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 1 Arosbaya menjadi lebih baik. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* dikembangkan oleh Kagan (1992) metode ini dapat memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk saling membagikan ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian tentang Model Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Number Heads Together* oleh Hawa (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Heads Together* Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 1 Arosbaya”, menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar. Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} = 2,4612 > t_{tabel} = 2,0484$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terhadap pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe kelas 10 TKJ di SMKN 1 Arosbaya. Hal ini juga dilihat dari hasil analisis uji gain ternormalisasi ternormalisasi memperoleh rata-rata 0,55 dengan kategori “sedang”. Begitupula hasil penelitian Widati (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together (NHT)* Dengan *Student Team Achievement Division (STAD)* pada kelas V SDN Magersari”, juga menyimpulkan bahwa tes hasil belajar yang dilakukan pada kelompok dengan model NHT dengan rata-rata nilai 86,91 dan model STAD dengan rata-rata nilai 79,26 yang apabila di konvensional mendapat nilai rata-rata 67,41 yang bisa dikatakan efektif. Selain itu juga ada hasil penelitian oleh Wafa (2019) yang menyatakan bahwa siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* lebih besar daripada siswa yang menggunakan model konvensional. hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} = 3,2747 > t_{tabel}$

=2,06865761, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terhadap pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* terhadap motivasi belajar dan diperkuat dengan hasil uji gain ternormalisasi yang masuk dalam kategori rendah dimana mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,18968 yang masuk dalam kategori rendah. Peningkatan tersebut didapat oleh 1 orang siswa berkategori tinggi, 7 orang siswa berkategori sedang, 14 orang siswa berkategori sedang dan 3 orang siswa tidak terjadi peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada serta diitinjau dari beberapa penelitian terdahulu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ Mata Pelajaran Perakitan Komputer Di SMK Negeri 1 Arosbaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas X mata pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 1 Arosbaya?
2. Apakah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran Perakitan Komputer di SMK Negeri 1 Arosbaya?

3. Bagaimana keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* pada mata pelajaran Perakitan Komputer kelas X di SMK Negeri 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Permasalahan diatas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Arosbaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Arosbaya.
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* pada mata pelajaran perakitan komputer siswa kelas X di SMK Negeri 1 Arosbaya.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah perlu adanya batasan masalah untuk pengaruh penelitian yang akan dilakukan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together*.
2. Motivasi belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Arosbaya.
3. Hasil belajar siswa yang diteliti hanya ranah kognitif.

4. Data penelitian berupa motivasi siswa, aktivitas guru, aktivitas siswa dan tes hasil belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi siswa
 - a) Dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar terhadap mata pelajaran Perakitan komputer.
 - b) Dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* diharapkan dapat memberikan suasana baru bagi siswa.
 - c) Dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* diharapkan siswa dapat bertukar ide, pendapat, masukan dan lebih aktif saat proses belajar mengajar berlangsung.
2. Bagi Guru
 - a) Penelitian diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah wawasan tentang penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together*, agar pembelajaran lebih bervariasi.
 - b) Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang lebih efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

3. Bagi Sekolah

- a) Diharapkan dapat menambah informasi bacaan tentang metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mata pelajaran yang diajarkan di sekolah.
- b) Dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* diharapkan dapat membantu sekolah dalam menambah inovasi model pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a) Menambah wawasan tentang pembelajaran yang baik dan benar.
- b) Modal awal sebagai sarjana dan pengetahuan dalam penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Number Head Together* untuk meningkatkan hasil belajar.
- c) Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* pada mata pelajaran Perakitan Komputer siswa SMK Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Arosbaya.