

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era perkembangan teknologi yang semakin cepat ini, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sering diabaikannya faktor sumber daya manusia inilah yang juga membuat bangsa ini kalah dari bangsa yang lain. Untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas ini banyak faktor yang harus dipenuhi. Salah satu faktornya adalah pembelajaran.

Menyelenggarakan pembelajaran yang baik adalah salah satu tugas utama guru. Menurut Sutikno (2014:14) pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat peserta didik belajar melalui pengaktifan berbagai unsur dinamis dalam proses belajar. Jadi guru harus mampu membuat peserta didik belajar agar dapat memanfaatkan dan mengembangkan teknologi yang ada. Salah satu elemen yang memberikan peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah simulasi digital.

Menurut Ratih dan kawan-kawan (2013:1) mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui media digital, dengan tujuan menguasai teknik mengomunikasikan gagasan atau konsep. Tujuan akhir setelah siswa mempelajari berbagai keteknikan dan cara bekerja yang terkait dengan mata pelajaran kejuruan, siswa mampu mengomunikasikan gagasan atau

konsep yang ditemukannya sendiri atau modifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi digital kelas X RPL SMKN 1 Labang pada tanggal 13 November 2018, bahwa guru menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam proses belajar mengajar. Saat guru menerapkan model *discovery learning* ada siswa yang mengeluh karena tidak paham dengan penjelasan dari guru. Menurut Sani (2015:97) pembelajaran *discovery* menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Peserta didik harus menemukan pengetahuan sendiri inilah yang menjadi kesulitan bagi peserta didik karena bagi siswa yang tidak pandai, akan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Jadi siswa yang tidak pandai akan tertinggal jauh dalam masalah memahami materi.

Kemudian pada wawancara kedua pada tanggal 13 Agustus 2019 menghasilkan bahwa guru simulasi digital mulai mengkombinasikan pembelajaran dengan menggunakan kelompok diskusi kecil. Menurut Lie (dalam Taniredja, 2011:56) bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Hasil belajar siswa kelas X RPL sebanyak 44,44% nilai siswa yang memenuhi batas KKM yang sudah ditentukan, dan sisanya kurang dari batas KKM yang sudah ditentukan. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran

discovery learning pada pembelajaran Simulasi Digital tidak efektif dan tidak memiliki dampak yang signifikan bagi hasil belajar siswa.

Menurut Rusman (2012:222) model pembelajaran kooperatif dipandang sebagai proses pembelajaran yang aktif, sebab siswa akan lebih banyak belajar melalui proses pembentukan (*constructing*) dan penciptaan, kerja dalam kelompok dan berbagi pengetahuan serta tanggung jawab individu tetap merupakan kunci keberhasilan pembelajaran. Menurut Shoimin (2017:80) model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menekankan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Dan menurut Sutikno (2014:79) tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (investigasi kelompok) adalah untuk mengembangkan kemampuan berpartisipasi dalam proses sosial demokratis dengan mengkombinasikan perhatian-perhatian pada kemampuan antar-personal (kelompok) dan kemampuan rasa ingin tahu yang akademis. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (investigasi kelompok) peserta didik dapat saling berpartisipasi dalam proses belajar untuk memahami materi.

Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* dipilih oleh peneliti untuk diajukan sebagai penelitian karena didukung penelitian sebelumnya oleh Nurhasanah dan Nurmalasari. Penelitian dari Nurhasanah pada tahun 2017 di SD Negeri Langkap 2 Burneh dengan judul penelitian “Pengaruh Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model *Group Investigation* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Larkap 2 Burneh” menghasilkan $t_{hitung} = 18,206$ dan $t_{tabel} = 2,08$ dan setelah dibandingkan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini adalah Pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Group Investigation* memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Langkap 2 Burneh.

Pada penelitian dari Nurmalasari pada tahun 2016 di MAN Indrapuri Aceh Besar dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Sistem Koloid di MAN Indrapuri” menghasilkan $t_{hitung} = 5,036$ dan $t_{tabel} = 1,673$ dan setelah dibandingkan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga pada penelitian ini diterima kebenaran bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan adanya pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* pada materi sistem koloid dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada materi sistem koloid.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mengadakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMKN 1 Labang".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X RPL pada mata pelajaran simulasi digital di SMKN 1 Labang?

2. Bagaimanakah aktivitas guru dan aktivitas siswa kelas X RPL pada mata pelajaran simulasi digital dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* di SMKN 1 Labang?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas X RPL antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Group Investigation*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Group Investigation* terhadap hasil belajar siswa kelas X RPL pada mata pelajaran simulasi digital di SMKN 1 Labang.
2. Untuk mengetahui aktivitas guru dan aktivitas siswa kelas X RPL pada mata pelajaran simulasi digital dengan menggunakan model pembelajaran *Group Investigation* di SMKN 1 Labang.
3. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa kelas X RPL pada mata pelajaran simulasi digital setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Group Investigation* di SMKN 1 Labang.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Peneliti memfokuskan pada mata pelajaran Simulasi Digital materi jenis dan fungsi fitur perangkat lunak presentasi.
2. Hasil belajar siswa dijadikan variabel untuk melihat dampak penerapan model pembelajaran *Group Investigation* pada materi jenis dan fungsi fitur perangkat lunak presentasi.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif dan gambaran bagi penelitian berikutnya yang ada hubungannya dengan hasil belajar dan model pembelajaran terutama model pembelajaran *Group Investigation*.

2. Manfaat praktis

- a. Diketuinya model pembelajaran yang tepat diharapkan guru mampu mengatasi kesulitan atau kasus yang dihadapi.
- b. Sebagai bahan pemikiran bagi guru untuk mengetahui peranan model pembelajaran terhadap hasil belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajarpun lebih optimal.
- c. Sebagai tambahan informasi kepada lembaga pendidikan khususnya SMK dalam rangka meningkatkan kualitas belajar mengajar.