

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal terpenting yang dibutuhkan oleh setiap manusia di dunia ini untuk menjadi seseorang yang dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku yang bernilai positif didalam masyarakat. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 (dalam Hasbullah, 2012:4) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pelaksana pendidikan yang berada pada tingkat paling dekat dengan siswa yaitu guru merupakan subjek yang sangat berpengaruh terhadap hasil pendidikan. Maka dibutuhkan pengajaran yang bersifat efektif untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dunn R dan Dunn L (dalam Huda, 2013:7) menyatakan agar pembelajaran lebih efektif, pembelajaran seharusnya dipahami lebih dari sekedar penerima pasif pengetahuan, melainkan seseorang yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang diarahkan oleh guru menuju lingkungan kelas yang nyaman dan kondisi emosional, sosiologis dan fisiologis yang kondusif.

Menurut Arikunto (dalam Mujtahidin, 2014:5) “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Belajar merupakan tanggung jawab setiap siswa untuk dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Menurut Gagne (dalam Ramansyah, 2012:3) “belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang berupa itu”. Maka dapat disimpulkan bahwa belajar tidak hanya terjadi perubahan pada intelektual saja akan tetapi mengenai seluruh pribadi anak termasuk pada perilaku atau tingkah laku anak.

Guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar bertugas menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Sebelum mengajar, guru harus merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis, sehingga dapat terampil dalam proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (dalam Mc.Donald, 2015:48) “mengajar adalah usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa”. Setiap lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, pendidik dan peserta didik yang berada dalam suatu hubungan sosial tertentu, kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana kegiatan belajar yang tersedia.

Selama ini masih terdapat banyak guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik, inovatif serta kreatif. Sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Menurut Arends dalam Suprijono,

(2016:65) “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Dengan menggunakan model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Dari penjelasan diatas dapat dikatakan model pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa juga akan lebih aktif dan memahami materi yang disajikan oleh guru pada waktu proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran sistem komputer yang merupakan salah satu mata pelajaran bidang keahlian Teknik Komputer dan Jaringan khususnya pada kurikulum 2013 (K13). Sistem komputer merupakan pembelajaran mengenai masalah bagaimana suatu komputer bekerja, dan mengenai perangkat-perangkat yang diperlukan agar suatu komputer dapat menyala dengan sempurna. Mata pelajaran ini juga membahas perangkat-perangkat komputer terbaru dan perkembangannya. Pembelajaran sistem komputer mengenai materi memori semikonduktor merupakan ilmu yang mempelajari tentang pengertian pengantar memori semikonduktor, *random access* memori (organisasi memori, sel memori statis, sel memori dinamis), *read only* memori, *programmable read only* memori, *erasable programmable read only* memori, dan alamat data pada memori yang dinyatakan dalam bilangan hexa dan biner.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin tanggal 28 oktober 2019 pukul 10.30 WIB dengan Bapak Suherman S.Kom mata pelajaran sistem

komputer yang telah dilakukan di SMKS Al-Hikam Bangkalan diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sistem komputer masih dikatakan cukup rendah. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran siswa saat ditanya oleh guru masih cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, kurangnya semangat belajar siswa karena pada proses pembelajaran yang disampaikan sebelumnya guru belum pernah mendalami serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik dalam proses belajar, sehingga proses belajar siswa monoton, guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional atau disebut dengan metode ceramah dan juga tanpa menggunakan perangkat pembelajaran, akibatnya respon siswa pada waktu pembelajaran tidak semua baik dan yang tidak baik. Selain itu di sekolah SMKS Al-Hikam basisnya pondok dan siswa masih mengutamakan agamanya, sehingga siswa kesulitan dan masih kurang memahami dalam pembelajaran. padahal peran guru sangatlah penting dalam keberhasilan belajar siswa dan mengondisikan suasana kelas, maka ketepatan guru dalam menggunakan perangkat pembelajaran dari model pembelajaran yang digunakan sangatlah penting agar keberhasilan belajar dapat tercapai dengan baik. Kendala lain yaitu siswa kelas X TKJ juga sangat lambat dalam memahami materi pada mata pelajaran sistem komputer sehingga berdampak pada nilai hasil belajar siswa kelas X TKJ yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dapat di lihat dari hasil Ujian Tengah Semester (UTS). Karena sebagian besar siswa masih banyak yang melakukan remidi untuk memperbaiki nilai hasil belajarnya.

Berdasarkan informasi dari hasil wawancara tersebut, solusi yang dapat membantu untuk mengatasi kendala yang telah dipaparkan diatas yaitu agar proses pembelajaran menyenangkan maka guru harus bisa menyesuaikan cara penyampaian materi dengan model pembelajaran, media pembelajaran dan juga penggunaan perangkat pembelajaran yang menarik agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat diterima dengan baik. Perangkat pembelajaran yang menarik dari model pembelajarann dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Suprijono (2016:65) Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Pemilihan perangkat dari model pembelajaran yang baik dan tepat merupakan salah satu solusi dari kreativitas guru agar siswa tidak bosan pada saat menerima materi, maka diperlukan upaya untuk mencari dan menentukan perangkat dari model pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran sistem komputer yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin menerapkan perangkat pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ di SMKS Al-Hikam. Menurut Trianto (Eggen and Kauchak, 1996:279) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, pembelajaran kooperatif adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa

bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Didalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam tipe, yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa dalam kelompok untuk bekerja sama menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cara menyusun huruf menjadi kata, kata menjadi kalimat, atau kalimat yang teracak menjadi sebuah paragraf yang utuh dan bermakna. Model *scramble* dikemukakan oleh komalasari (dalam Sudarmi dkk, 2017), bahwa *scramble* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban atau pasangan konsep yang dimaksud. Sedangkan menurut Taufina (dalam Sudarmi dkk, 2017), model *scramble* merupakan modifikasi dari metode tanya jawab yang merupakan kolaborasi dengan menggunakan lembar kerja yang susunan jawabannya diacak.

Keberhasilan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* telah dilakukan oleh penelitian terdahulu. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Sugiarta (2012) pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Saraswati Singaraja pada mata pelajaran ekonomi yang dapat disimpulkan

bahwa aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada siklus I diperoleh skor rata-rata aktivitas belajar 6,41 yaitu berada pada kategori cukup aktif, pada siklus II diperoleh skor rata-rata aktivitas belajar 8,39 yaitu berada pada kategori cukup aktif, sedangkan pada siklus III diperoleh skor rata-rata aktivitas belajar sebesar 10,66 pada kategori aktif. Dan pada hasil belajar siswa dapat dilihat pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 45,83%, pada siklus II hasil belajar siswa mencapai 79,17%, sedangkan pada siklus ke III hasil belajar siswa mencapai 100,000%. Hal ini berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sudah berhasil diikuti dengan baik oleh siswa.

Sudarmi (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman siswa kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis data yang telah dilakukan, dengan nilai *posttest* siswa setelah dilakukan uji-t pada masing-masing kelompok dengan hasil analisis data pada taraf signifikansi 0,05 dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat bahasa Jerman peserta didik H_1 pada hipotesis diterima dan H_0 ditolak.

Untuk mengimplementasikan pembelajaran kooperatif di kelas, diperlukan perangkat pembelajaran yang sesuai. Perangkat pembelajaran tersebut, harus disusun mengacu pada pembelajaran kooperatif. Berdasarkan pemaparan dari penelitian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Kooperatif**

Type Scramble Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ di SMKS Al-Hikam”.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, terdapat perbedaan kondisi riil dan kondisi ideal yang diharapkan. Kondisi riil yang terdapat di lapangan yaitu kurangnya perangkat pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan penjelasan materi dan semangat belajar siswa karena pada proses pembelajaran yang disampaikan sebelumnya guru belum pernah mendalami serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik dalam proses belajar, sehingga proses belajar siswa monoton, guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional atau disebut dengan metode ceramah dan juga tanpa menggunakan perangkat pembelajaran. Sedangkan kondisi ideal yang diharapkan yaitu adanya perangkat pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa tentang pengantar memori semikonduktor dan siswa aktif mengikuti pelajaran serta dapat memfasilitasi siswa dalam belajar.

Melihat adanya perbedaan antara kondisi riil dan kondisi ideal, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berupa perangkat pembelajaran pada model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada materi memori semikonduktor. Sehingga, dengan adanya pengembangan produk berupa perangkat pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta dapat memfasilitasi siswa dalam belajar secara mandiri.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja kelompok (LKK) dan tes hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* pada siswa kelas X SMKS Al-Hikam mata pelajaran sistem komputer. Tes yang telah dikembangkan terdiri dari kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan penilaian yang akan diberikan sudah valid dan reliabel.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas terdapat permasalahan yang perlu diselesaikan, namun karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan lain sebagainya sehingga peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan tes hasil belajar dari model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran sistem komputer pada materi memori semikonduktor.
3. Target penggunaan perangkat pembelajaran ini adalah peserta didik SMKS Al-Hikam kelas X TKJ.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* untuk meningkatkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran RPP, LKK, dan THB, dan mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi riil. Dimana kondisi idealnya adalah adanya perangkat pembelajaran yang digunakan guru untuk mengembangkan, mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Sedangkan kondisi riilnya kurangnya perangkat pembelajaran yang memudahkan dan mengembangkan guru dalam memberikan penjelasan materi pelajaran tentang sistem komputer kepada siswa mudah bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran.