

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu keharusan dan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap individu. Di dalam pendidikan proses belajar mengajar dan proses pembelajaran merupakan inti pendidikan yang di dalamnya melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Sehingga dalam proses belajar mengajar terjadi suatu interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lain. Melalui proses belajar ini akan tercapai tujuan pendidikan yaitu terjadi perubahan tingkah laku dan tercapainya hasil pembelajaran yang optimal. Suatu pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan peserta didik agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dalam kerangka inilah perlunya kreativitas guru, agar mereka mampu menjadi fasilitator, dan mitra belajar bagi peserta didik (Mulyasa, 2013: 42).

Hasil belajar saat ini sangat menentukan ketuntasan belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Sehingga siswa harus mempunyai semangat untuk tetap belajar dan harus mengetahui waktu yang baik untuk belajar dan bermain. Proses pembelajaran menuntut siswa harus berkonsentrasi penuh tanpa harus memikirkan hal-hal lain seperti bermain. Sehingga hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa juga bisa dilihat dari sikap siswa terhadap proses belajar yang berupa penerimaan, penolakan, atau pengabaian kesempatan belajar. Pada kondisi pembelajaran yang masih

menerapkan pembelajaran konvensional, siswa cenderung melakukan pengabaian terhadap kesempatan untuk belajar. Hal tersebut tentu berpengaruh pada hasil belajarnya.

Rendahnya perhatian atau konsentrasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, kurangnya keaktifan siswa dalam berpendapat (baik yang sifatnya bertanya atau menjawab) saat menerima materi pelajaran, selain karena dampak karakteristik mata pelajaran, juga karena faktor intern siswa dan guru sebagai manajer kelas. Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, artinya untuk mencapai tujuan tersebut guru sangatlah ikut berperan dalam mewujudkan tujuan pendidikan tersebut. Indonesia sekarang ini membutuhkan guru yang profesional dan harus ahli dalam bidangnya.

Guru adalah pendidik yang menjadi tokoh, panutan dan identifikasi bagi para peserta didik, dan lingkungannya. Oleh karena itu guru harus memiliki standar kualitas tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa, guru yang profesional pasti memiliki ide-ide kreatif untuk memudahkan siswanya dalam menerima pelajaran. Berbagai macam model, strategi serta media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan model, strategi serta media pembelajaran tersebut juga digunakan agar dapat membuat siswa lebih aktif dan juga dapat memberikan semangat kepada siswa dan mengatasi kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran agar proses pembelajaran lebih bervariasi.

Penggunaan model pembelajaran yang baik dan benar akan berpengaruh baik terhadap proses belajar mengajar dan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran sehingga memungkinkan tercapainya prestasi belajar bagi siswa. Selain itu, penggunaan model pembelajaran haruslah disesuaikan dengan pokok bahasan yang akan disampaikan. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi model dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Banyak pelajaran yang harus dipahami oleh siswa untuk melanjutkan pada tingkatan yang lebih tinggi. Pelajaran sistem operasi merupakan salah satu pelajaran wajib yang ada di kelas X SMK dan merupakan mata pelajaran baru yang ada di kelas X SMK dengan kurikulum K13.

Mata pelajaran sistem operasi di sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu mata pelajaran yang mengedepankan hasil belajar didalam membekali siswa. Untuk berpikir kritis, mampu memecahkan permasalahan yang diberikan di sekolah dan yang terjadi di lingkungan masyarakat, serta mampu untuk bersaing dalam mengembangkan potensi pada masing-masing siswa. Seorang guru hendaknya mampu merancang pembelajaran di kelas secara kreatif dan inovatif. Tugas guru adalah sebagai manajer dan membantu siswa agar mampu mengkontruksikan pengetahuan sesuai dengan situasi yang konkrit di dalam kelas serta mampu mencari dan menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik sehingga materi dapat tersampaikan dengan lebih mudah. Selain itu tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi harus kreatif memberikan layanan dan kemudahan belajar (*facilitate learning*) kepada seluruh peserta didik agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani

mengemukakan pendapat secara terbuka (Mulyasa, 2013:42). Untuk itu diperlukanlah model pembelajaran yang tepat untuk membimbing siswa lebih mudah memahami pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas X Produktif (Ibu Camelia, S.kom) di SMKN 1 Kamal, sebagian besar guru dalam pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang banyak didominasi ceramah, siswa kurang diajak berkomunikasi, dan berkontribusi dalam pembelajaran atau dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran guru hanya melakukan ceramah secara berulang-ulang mengenai materi yang diajarkan. Sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang lebih menarik, dikarenakan kalau hanya guru menggunakan model ceramah saja tanpa diselingi dengan model pembelajaran yang lain strategi tersebut ternyata kurang menarik perhatian siswa dan kurang meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa cepat merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan adanya suatu pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, membuat aktif peserta didik dan tidak membosankan yang dapat menumbuhkan interaksi dengan peserta didik lain guna mencapai tujuan pembelajarannya. Menurut Bern dan Erickson (dalam Rusman, 2016: 201) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Slavin (dalam Rusman, 2016:201) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan, dan

memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika didalam proses pembelajaran (Rusman, 2016: 201).

Model pembelajaran kooperatif ada beberapa macam, salah satunya adalah tipe *snowball throwing*. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran ini sebagai upaya dalam meningkatkan kompetensi sistem operasi. Pada dasarnya model ini dirancang untuk memotivasi peserta didik agar saling membantu antara peserta didik satu dengan yang lain dalam menguasai keterampilan atau pengetahuan yang disajikan oleh guru, model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari *game* fisik dimana segumpalan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain, dalam konteks pembelajaran, *snowball throwing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru. Model ini digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dalam materi tersebut (Huda, 2013: 226).

Pembelajaran haruslah dikemas secara menarik dan menyenangkan agar siswa lebih tertarik dalam pelajaran yang akan diajarkan. Dengan demikian perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang efektif dan efisien agar siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* pada materi sistem operasi, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa akan merasa tidak bosan dalam pelajaran yang diajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Listya Isnainy 2015 dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Metode Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas Iv Di Sdn Banyuajuh 5 Kamal*”. Kesimpulan pada penelitian tersebut terdapat pengaruh penggunaan metode *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Banyuajuh 5 Kamal.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Muhaedah Rasyid & Sumiati Side 2011 dengan judul “*Pengaruh Penerapan Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN I Bajeng Kab. Gowa (Studi pada Materi Pokok Senyawa Hidrokarbon)*” penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan Model pembelajaran *Snowball throwing* berpengaruh terhadap hasil belajar terlihat dari hasil pengujian statistika dengan ANACOVA diperoleh signifikansi 0,000. yang artinya penerapan model berpengaruh positif.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti ingin melakukan pengkajian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Sistem Operasi Siswa Kelas X SMKN 1 Kamal ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* pada mata pelajaran sistem operasi kelas X RPL SMKN 1 Kamal?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* pada mata pelajaran sistem operasi kelas X RPL SMKN 1 Kamal?

3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem operasi kelas X RPL SMKN 1 Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* pada mata pelajaran sistem operasi kelas X RPL SMKN 1 Kamal.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* pada mata pelajaran sistem operasi kelas X RPL SMKN 1 Kamal.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem operasi kelas X RPL SMKN 1 Kamal.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penulis membatasi permasalahan dengan maksud agar dapat lebih terarah dan mencapai tujuan yang tepat. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pada mata pelajaran sistem operasi dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* untuk mengaktifkan siswa dan akan dilihat peningkatan hasil belajarnya
2. Penelitian dilakukan di SMKN 1 Kamal pada kelas X RPL tahun ajaran 2017-2018

3. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif siswa

1.5 Asumsi

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penelitian ini dapat diasumsikan sebagai berikut:

1. Guru telah melaksanakan pembelajaran sistem operasi di kelas X RPL SMKN 1 Kamal.
2. Model pembelajaran menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswapaada mata pelajaran sistem operasi di kelas X RPL SMKN 1 Kamal.
3. Siswa kelas X RPL SMKN 1 Kamal memiliki variasi dalam belajar

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* sebagai model pembelajaran kelompok sambil bermain yang dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

a. Bagi Sekolah

Sebagai referensi dalam menerapkan model-model pembelajaran yang mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran sistem operasi serta sebagai masukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran sistem operasi.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan oleh guru sekolah dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran dan dapat menjadi pengetahuan baru dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dalam pembelajaran sistem operasi.

c. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran sistem operasi sebagaimana yang terdapat dalam kurikulum 2013. Memberikan keuntungan bagi siswa agar dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas akademis dan meningkatkan hasil belajar, motivasi dan minat siswa dalam belajar.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh dan menambah wawasan serta pengetahuannya tentang model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dan mendapatkan pengetahuan tentang cara memodifikasi dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai karakter siswa.