

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 penting dalam 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, pasal 3, tentang sistem pendidikan nasional yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kehidupan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut yaitu dengan memperbaiki sistem pendidikan. Komponen suatu sistem pendidikan meliputi masukan (*input*), proses, dan produk (*output*). 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 Pemrograman Dasar dimana mata pelajaran ini mempelajari tentang rangkaian instruksi-instruksi dalam bahasa komputer yang disusun secara logika dan sistematis. 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 pula. Untuk mencapai keberhasilan dalam mata pelajaran Pemrograman Dasar 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, atau strategi pembelajaran yang tepat, agar dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan siswa tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran di kelas. Dengan begitu siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMK AL-Hikam Bangkalan, dalam proses pembelajaran yang berlangsung siswa terlihat pasif tidak ada interaksi siswa ke guru. Guru hanya menyampaikan materi dan siswa diam mendengarkan. Keaktifan siswa dalam pembelajaran pemrograman dasar ini sangat kurang, karena siswa sulit memahami dalam pelajaran. Padahal dalam mata pelajaran pemrograman dasar siswa dituntut untuk aktif. Hal ini dapat dilihat pada saat guru bertanya siswa hanya diam dan ketika diberi soal siswa lama mengerjakannya.

Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami pelajaran membuat siswa kesulitan dalam praktikum membuat program dengan tepat. Hanya beberapa siswa yang cepat paham dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Dalam praktikum pelajaran pemrograman dasar siswa berkelompok dikarenakan kurangnya jumlah komputer yang ada. Walaupun pembelajaran berkelompok siswa masih terlihat pasif. Padahal guru sudah mencoba untuk mengaktifkan siswa dengan cara tanya jawab, tetapi siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

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 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 2013: 14), hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu: (1) Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan; (2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap; dan (3) Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan. Perubahan tingkah laku dari kegiatan belajar dapat mengakibatkan siswa memiliki penguasaan dan pemahaman terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan melakukan penelitian tentang penerapan suatu metode pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa, membuat minat belajar siswa meningkat dan dapat memudahkan siswa dalam memahami

materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan diatas dan yang sesuai dengan karakteristik siswa SMK Al-Hikam Bangkalan. Dimana siswa SMK tersebut sulit memahami materi pelajaran sehingga jika diberi soal membuat program mereka kurang bisa dengan tepat. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *Scramble*.

Melalui metode pembelajaran *Scramble* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Kharismayanti (2016:12) *Scramble* dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan siswa. Menurut Robert B. Taylor (dalam Huda. 2014:303), *Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa, dan juga mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Selain itu siswa tidak hanya diminta untuk menjawab soal, akan tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak. Ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan metode pembelajaran *Scramble*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Adi Fajar Wijayanto dalam skripsi yang diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang (2015) hasil penelitian ini menyebutkan bahwa: (1) penggunaan metode *Scramble* siswa dapat lebih mudah memahami materi dan melatih siswa lebih aktif: 2) terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan eksperimen. Hal ini terbukti dengan nilai $t_{hitung} = 9,605 > t_{tabel} = 1,66$. Sejalan juga dengan penelitian Kharismayati Intan (2016). Penelitian ini

menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *scramble* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn. Persentase aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I mendapat katagori “Aktif”, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi “Sangat Aktif”. Hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I termasuk dalam katagori “Sedang”, kemudian pada siklus II meningkat menjadi “Sangat Tinggi”.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X TKJ SMK AL-HIKAM Bangkalan”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana keterlaksanaan metode pembelajaran *Scramble*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap metode pembelajaran *Scramble*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan metode pembelajaran *Scramble*.
3. Untuk mengetahui repon siswa terhadap metode pembelajaran *Scramble*.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah perlu adanya pembatasan masalah untuk pengaruh penelitian yang akan dilakukan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengaruh metode pembelajaran *Scramble* terhadap hasil belajar siswa.
2. Keterlaksanaan metode pembelajaran *Scramble*.
3. Respon siswa terhadap metode pembelajaran *Scramble*.

1.5 Asumsi

1. Metode pembelajaran *Scramble* akan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran percabangan dalam mata pelajaran pemrograman dasar.
2. Metode pembelajaran *Scamble* dapat mengatasi rasa bosan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Penggunaan metode pembelajaran *Scramble* akan meningkatkan nilai hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran pemrograman dasar materi percabangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Siswa
 - a. Dengan penerapan metode pembelajaran *Scramble* siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya terhadap mata pelajaran pemrograman dasar.
 - b. Dengan penerapan metode pembelajaran *Scramble* diharapkan dapat memberikan suasana bagi siswa yang variatif dalam pembelajaran.

- c. Diharapkan dapat mengatasi rasa bosan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Penelitian diharapkan mampu memberikan informasi dan menambah wawasan tentang penerapan metode pembelajaran *Scramble*, 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 metode pembelajaran *Scramble* diharapkan dapat membantu sekolah dalam menambah inovasi model pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a. Modal awal sebagai sarjanah dan pengetahuan dalam penerapan metode pembelajaran *Scramble* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan penerapan metode pembelajaran *Scramble* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar siswa SMK kelas X.