

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sesuatu penting dan mutlak yang harus dipenuhi untuk pengembangan diri siswa. Melalui pendidikan, siswa dapat mewujudkan semua potensi diri baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Pemerintah membuat aturan sistem pendidikan nasional tentang pengertian pendidikan pada Undang-Undang No 20 tahun 2003 menjelaskan tentang pengertian pendidikan, yaitu “suatu sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif agar siswa dapat aktif dalam pengembangan potensi diri yang dimiliki.

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/siswa yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien” (Ramansyah, 2012: 08). Sedangkan menurut Rusman, (2014: 58) “Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, di mana dalam proses tersebut terkandung multiperan dari guru”. Oleh karena itu, apa yang direncanakan, diprogramkan dan dilaksanakan oleh guru harus konsisten agar dapat diterima oleh siswa saat belajar di kelas.

Adapun Kurikulum yang diterapkan pemerintah Indonesia saat ini ialah Kurikulum 2013 (K-13). Sesuai dengan Kurikulum 2013 yang dilaksanakan

sekarang ini, seluruh siswa dituntut untuk belajar secara aktif, kegiatan belajar berpusat pada siswa dan guru sebagai motivator dan fasilitator dalam pembelajaran. Namun, yang terjadi sekarang ini proses pembelajaran di sekolah kurang meningkatkan kreativitas siswa. Guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Jadi pembelajaran terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan saat ini, cenderung pada pencapaian target materi saja. Guru dalam pembelajaran lebih mementingkan pada hafalan konsep, bukan pemahaman yang akan didapat oleh siswa. siswa hanya duduk, mencatat, kemudian mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru di kelas. Penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat mempengaruhi kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Proses belajar yang kaku dan monoton dapat mengurangi minat dan motivasi siswa untuk belajar, maka akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara pada awal bulan Oktober 2019 dengan Ibu Zulfa, peneliti memperoleh data nilai siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X TKJ tahun 2018/2019 di SMK Al Muhajirin Bangkalan. Dari hasil nilai keterampilan UAS siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer, jumlah keseluruhan 22 siswa, nilai KKM sebesar 75 untuk mata pelajaran Sistem Komputer ini, nilai rata-rata yang didapat oleh siswa adalah 65 di bawah nilai KKM. Dari nilai tersebut, dapat diketahui bahwa siswa belum memahami materi pelajaran secara maksimal. Hal ini dikarenakan siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada akhirnya hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Berdasarkan pengamatan di kelas X TKJ pada

awal oktober 2019, kegiatan pembelajaran mata pelajaran Sistem Komputer ini masih di dominsi menggunakan metode ceramah. Serta terdapat beberapa fakta bahwa guru menguasai materi yang akan disampaikan akan tetapi tidak bisa menguasai kelas sehingga pada proses pembelajaran tidak terasa menyenangkan. guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa berbantuan perangkat pembelajaran seperti RPP dan LKK. Pembelajaran masih didominasi oleh guru dan kurang terpusat oleh siswa. Metode ceramah umumnya digunakan karena guru menganggap metode ini paling efektif untuk menyampaikan seluruh materi, namun penerapannya tidak melibatkan siswa secara aktif. Guru mengatakan bahwa ia hanya menggunakan metode ceramah dan model pembelajaran berkelompok tanpa menggunakan sebuah Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan pembelajaran hanya terpaku pada buku materi saja. Siswa hanya diberi penjelasan materi dan diberi tugas saat pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa menjadi penyebab siswa kurang merespon selama kegiatan pembelajaran berlangsung karena siswa merasa bosan, jenuh, mengantuk dan kurang dilibatkan dalam proses belajar mengajar.

Sumber dari Nurhayati menganggap bahwa apa yang disampaikan oleh guru sudah baik. Mereka hanya bergantung pada penyampaian materi yang diberikan oleh guru saja. Salah satu penyebab terjadinya masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang belum tepat dalam proses pembelajaran. Selain itu, masih banyak materi pelajaran yang belum tersampaikan secara maksimal kepada siswa dan kurangnya perangkat pembelajaran. Hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang optimal dalam mencapai ketuntasan belajar. Permasalahan lain yang dialami oleh guru adalah kesulitan

untuk mengaktifkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran di kelas X TKJ. Masih banyak ditemui siswa yang kurang paham dengan materi yang disampaikan, tidak aktif bertanya atau berdiskusi dengan guru maupun sesama siswa.

Dari penjelasan permasalahan di atas timbul dugaan bahwa guru belum maksimal menggunakan metode yang tepat tanpa menggunakan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu menggunakan model pembelajaran yang bisa membuat siswa tertarik dan senang dalam menerima pelajaran terutama pada pelajaran sistem komputer adalah salah satu mata pelajaran yang wajib. Maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dengan adanya permasalahan tersebut, proses pembelajaran yang dapat diperbaiki ialah pada model pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, siswa diharapkan dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan. Model pembelajaran memiliki andil yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan pemahaman siswa dapat dipengaruhi dari pemilihan model pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik dan sesuai harapan.

“Ada salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa yaitu, model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran” (Fathurrohman, 2015: 44). Dengan bekerja sama, siswa mampu belajar lebih banyak materi pelajaran dan mampu menerima perbedaan pendapat yang ada dalam teman satu kelompoknya. Bekerja sama, bisa

mendorong siswa belajar dengan teman sebayanya, tidak hanya guru yang berperan aktif, tetapi juga siswa bisa berperan aktif.

Model pembelajaran kooperatif *take and give* pada dasarnya mengacu pada konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa itu sendiri aktif dan membangun pengetahuan yang akan menjadi miliknya. Menurut Suparno (2001: 10-11) mengajar bukan merupakan kegiatan memindah atau mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Peran guru dalam proses pembelajaran *take and give* lebih mengarah sebagai mediator dan fasilitator.

“Model pembelajaran kooperatif *take and give* merupakan model pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut peserta didik mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman sebayanya (peserta didik lain)” Aris Shoimin (2017 : 196). Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* peserta didik akan lebih cepat memahami penugasan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan peserta didik yang lain.

Penelitian terdahulu yang relevan terhadap permasalahan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ayu Denisa (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Lks Berbasis Poe (Predict-Observeexplain) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Tema 9 Subtema 3 Pembelajaran 3 Kelas Iv Uptd Sdn Blega 01, Bangkalan ” Penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan ini penelitian adalah mendekripsikan kelayakan LKS berdasarkan pendapat ahli, guru dan siswa. Hasil dari penelitian ini adalah LKS yang mempunyai kelayakan yang baik.

Adapun penelitian lain yaitu yang dilakukan oleh Felisitas Sayeka Purnama Utami (2012) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Problem Based Learning pada Materi Garis dan Sudut untuk siswa SMP kelas VII”. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tujuan penelitian adalah menghasilkan perangkat pembelajaran dengan pendekatan Problem Based Learning pada materi garis dan sudut dan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian serupa dengan judul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif tipe *Take and Give* Pada Materi Sistem Komputer Kelas X SMK ”**.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah : “Untuk mengetahui pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *take and give* pada materi Sistem Komputer kelas X TKJ SMK”.

1. Mengembangkan RPP pada mata pelajaran siskom kelas X TKJ di SMK Al Muhajirin
2. Mengembangkan LKK pada mata pelajaran siskom kelas X TKJ di SMK Al Muhajirin
3. Mengembangkan Modul pada mata pelajaran siskom kelas X TKJ di SMK Al Muhajirin

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah perrangkat pembelajaran berupa : Rencana Pelaksana Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok (LKK), observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa, serta test hasil belajar siswa.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian sangat diperlukan, karena adanya adanya pertimbangan keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan lain sebagainya sehingga peneliti memberikan Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagaia berikut :

1. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran dari model pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give .
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Sistem Komputer pada materi Perangkat Eksternal.
3. Target penggunaan perangkat pembelajaran ini adalah siswa SMK Al Muhajirin

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini dikemukakan beberapa manfaat yaitu :

1. Teoritis

Penelitian ini akan menambah ilmu pengetahuan dan sumbangan pemikiran di khasanah ilmu pengetahuan dan menambah penelitian di bidang Pendidikan Informatika.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan alternative dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan timbal balik yang positif terhadap motivasi belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan mampu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran sistem komputer.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada ranah kognitif.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan pikiran bagi guru khususnya pada pelajaran sistem komputer dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give*.