

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Di Indonesia pendidikan diatur dalam undang-undang tersendiri mengenai sistem pendidikan nasional (sisdiknas) seperti yang tercantum dalam undang-undang sisdiknas tahun 2003 bahwa :

“pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan, untuk berkembangnya profesi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Pendidikan secara maha luas, pendidikan sama dengan hidup. Pendidikan adalah segala situasi dalam hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang. Pendidikan adalah pengalaman belajar, sehingga pendidikan sebagai keseluruhan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidupnya, pendidikan juga berlangsung tidak dalam batas usia tertentu, tetapi berlangsung sejak manusia itu lahir sampai mati (Mujtahidin, 2012:3). Pentingnya pendidikan untuk manusia memang sangat berarti, dengan pendidikan itu lah manusia dapat mengasah otak dan menambah pengetahuan lebih banyak lagi. Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya (Mujtahidin, 2012:4)

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia sebab pendidikan berlangsung sepanjang hidup manusia (Harun, 2012:23). Pendidikan memiliki peranan penting,

maka dari itulah ketika manusia dilahirkan orang tua bertanggung jawab memberikan pendidikan yang baik. Orang tua berhak berperan serta dalam memilih satuan pendidikan dan memperoleh informasi tentang perkembangan pendidikan bagi anaknya, orang tua dari anak usia wajib belajar berkewajiban memberikan pendidikan dasar kepada anaknya (Mujtahidin, 2012:9).

Dalam pendidikan, anak akan berada di lingkungan sekolah yang akan membuat mereka mengenal dan mempelajari ilmu yang ada di kehidupan maupun ilmu yang menambah pengetahuan anak. Di dalam sekolah, ada seorang pendidik yang mengajari anak tentang berbagai pengetahuan yang bisa membekali kehidupan di masa depan. Seorang anak akan termotivasi oleh guru yang memiliki keterampilan yang baik sehingga anak akan mencontoh perilaku yang dimiliki oleh guru. Guru diharapkan bisa memiliki perilaku yang baik. Guru menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

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 (Rusman, 2014:58). Kegiatan di dalam kelas yang terjadi merupakan proses pembelajaran yang berlangsung baik dan kurang baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan baik jika ada timbal balik antara guru dan peserta didik ketika guru memberikan arahan dan penjelasan mengenai materi yang disampaikan. Peserta didik bisa memahami dan diharapkan menerapkan ilmu yang didapat di dalam proses

pembelajaran. Guru juga diharapkan selain memberikan pengetahuan tetapi guru diharapkan pula dapat menjadi contoh yang baik dalam perilaku. Hubungan antara guru dan peserta didik bisa dikatakan hal yang penting dikarenakan jika guru bisa memahami dan membimbing peserta didik maka sesuatu yang baik, seperti jika siswa mengalami kesulitan peserta didik bisa konsultasi dengan guru tersebut tanpa adanya rasa takut. Proses pembelajaran kurang baik bisa dilihat ketika peserta didik tidak paham dengan penyajian materi yang diberikan tetapi peserta didik hanya diam. Hal tersebut terjadi karena hubungan antara guru dan siswa yang kurang baik.

Peran seorang guru sangatlah penting dalam dunia pendidikan yaitu menjadi pengajar sekaligus pendidik bagi muridnya. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tapi juga memiliki kemampuan praktis untuk mengelola kelas agar kelas dalam keadaan yang menyenangkan yang berujung pada hasil belajar yang tinggi dan siswa mudah untuk menyerap materi yang diajarkan. Proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa harus diterapkan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran dasar desain grafis.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan berbagai macam komponen didalamnya, antara lain : siswa, guru, sarana dan prasarana pendidikan. Dalam hal ini guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk memperhatikan berbagai komponen dalam sistem pembelajaran yang meliputi ; menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan materi yang relevan, merancang metode yang

disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, menyediakan sumber belajar dan media (Aqib Zainal, 2002:22).

Perangkat pembelajaran yang meliputi : silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, media *powerpoint*, dan lembar kerja Kelompok (LKK) merupakan sesuatu yang sangat penting yang harus dibuat serta harus diperhatikan oleh guru, karena perangkat pembelajaran berperan penting untuk kesuksesan proses pembelajaran. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, kreatif dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Depdiknas, 2007).

Pelajaran dasar desain grafis terdiri dari beberapa materi pembelajaran, salah satunya adalah manipulasi gambar bitmap. Gambar bitmap digunakan untuk gambar-gambar yang memiliki gradasi yang sangat tinggi dan memiliki kompleksitas yang tinggi. Manipulasi gambar bitmap merupakan penerapan gambar raster pada photoshop materi ini dianggap sulit oleh peserta didik, karena dalam materi membutuhkan kreatifitas dan kesabaran dalam menggunakannya sehingga kurang diminati. Manipulasi gambar bitmap kesulitan dalam memanipulasi gambar tipe bitmap adalah terlalu banyak penggunaan efek dalam hal penambahan atau pengurangan sebuah objek digambar yang diinginkan. Guru lebih suka memberikan ceramah mengenai materi-materi yang harus dipelajari siswa. Hal ini menjadikan belajar dasar

desain grafis kurang bermakna dan tidak menarik bagi siswa. Selain itu, terdapat peserta didik yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang meningkatkan pemahaman mereka mengenai materi dasar desain grafis yang sedang dipelajari. Media pembelajaran yang guru gunakan kurang bervariasi karena hanya menggunakan papan tulis dan terkadang menggunakan *power point* sederhana sebagai medianya yang membuat peserta didik merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Dari kondisi ini dapat disimpulkan bahwa siswa kurang memiliki motivasi belajar yang baik, hal ini terlihat dari kurang aktifnya sebagian besar siswa pada saat proses belajar. Pencapaian prestasi belajar yang tinggi diperlukan perangkat pembelajaran untuk menunjang keterlaksanaan proses pembelajaran.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Roger, dkk (1992) dalam Huda (2014:29) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah : 1) belajar bersama dengan teman; 2) selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman; 3) saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok; 4) belajar dari teman sendiri dalam kelompok; 5) belajar dalam kelompok kecil; 6) produktif

berbicara atau saling mengemukakan pendapat; 7) keputusan tergantung siswa aktif; 8) siswa aktif (Taniredja, 2015:59).

Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Menurut Slavin (2008:164) TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menggunakan games, turnamen akademik, dan sistem skor kemajuan individu. Shoimin (2014 0:2003) pembelajaran menyatakan kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu cara tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reiforcement*. TGT membentuk siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3 sampai 5 siswa yang heterogen, seperti prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Penggunaan model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik (Shoimin 2014:208).

Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkan hasil belajar dan penguasaan materi yang dihadapi peserta didik. Salah satu perangkat yang bisa dikembangkan adalah instrument penilaian, yang perlu disesuaikan juga dengan perkembangan jaman dengan model pembelajaran yang digunakan. Perkembangan jaman pada saat ini banyak aplikasi pembuat instrument penilaian yang berbasis website yang

memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Aplikasi berbasis website yang dapat digunakan dalam perangkat pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam model *teams games tournaments* adalah *website Kahoot*. *Website Kahoot* ini merupakan aplikasi berbasis website yang dapat memudahkan guru dalam membuat perangkat pembelajaran berupa kuis, yang dapat diterapkan dalam model TGT. Peneliti memilih media kahoot karena mudah diakses dan dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan kedalam kelas

Hasil penelitian Rohendi (2010) menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, memenumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan siswa aktif dalam belajar bersama kelompoknya. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif TGT sangat relevan digunakan sesuai dengan karakteristik dari pembelajaran dasar desain grafis di SMK.

Keberhasilan suatu pembelajaran juga tergantung pada persiapan guru. Pembelajaran dasar desain grafis tidak cukup hanya dilakukan dengan mengintegrasikan model pembelajaran, tapi juga diperlukan perangkat pembelajaran dasar desain grafis sesuai dengan karakteristik Kurikulum 2013. Rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik tentunya disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu faktor penyebab nya karena peserta didik kurang memahami dan kurang terlatih dalam menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan materi dasar desain grafis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti bahwa perangkat pembelajaran yang digunakan guru dasar desain grafis SMK Al-Hikam Burneh di Kabupaten Bangkalan, belum cukup mampu memfasilitasi guru untuk mempersiapkan antisipasi terhadap kemungkinan beragamnya respon siswa dalam pembelajaran. RPP yang digunakan belum dispesifikasikan sesuai respons dengan kebutuhan siswa di sekolah yang bersangkutan.

Terdapat penelitian yang mendukung antara lain menurut Nelfi Erlinda dalam penelitian yang berjudul “ *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada mata pelajaran fisika kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung*” mengungkapkan bahwa dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas siswa pada 8 aspek yang diamati pada siklus pertama dan siklus kedua. Rata-rata hasil belajar siswa pada penelitian naik sebesar 60,99% dari rata-rata hasil belajar siswa sebelum penelitian.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Andi (2016) dengan judul penelitian “ *pengembangan perangkat pembelajaran bahasa indonesia (CERPEN) model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada siswa kelas X SMA NEGERI 11 MAKASSAR*” skor rata-rata yang diperoleh siswa pada tes hasil belajar adalah 87,68 dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 4,91. Dimana 39 dari 41 siswa atau 92,6% memenuhi ketuntasan individu.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Alfa (2018) dengan judul penelitian “ *keefektifan pembelajarab kooperatif tipe TGT berbantuan media*

kahoot untuk topic persamaan kuadrat pada siswa kelas x SMA IPH 2 SURABAYA” diperoleh rata-rata peningkatan hasil belajar melebihi 12 poin dari biasanya, berdasarkan ketercapaian ketuntasan secara klasikal aktivitas siswa efektif, kemampuan guru mengelola pembelajaran efektif, serta respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kahoot positif.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti akan meneliti lebih lanjut mengenai “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif tipe *Tour Games Tournaments* (TGT) Berbantuan Kahoot pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Siswa SMK”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe TGT Berbantuan Kahoot pada mata pelajaran ini adalah:

1. Menghasilkan perangkat pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis yang layak digunakan sebagai acuan mengajar bagi guru untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien
2. Mengetahui kualitas perangkat pembelajaran yang dihasilkan.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berpedoman dengan silabus yang sudah ada untuk

mata pelajaran dasar desain grafis, Soal Tes Hasil Belajar, Lembar Observasi guru dan siswa, dan Lembar Kerja Kelompok (LKK) berisi soal dengan materi yang diajarkan, angket respon siswa. menggunakan model kooperatif tipe TGT.

2. Perangkat pembelajaran yang disusun dapat memenuhi kriteria penilaian sehingga dapat dikategorikan sebagai perangkat pembelajaran yang berkualitas baik.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek uji coba pengembangan perangkat pembelajaran adalah SMK Al-Hikam Burneh
2. Pengembangan terdiri dari RPP, LKK, THB, angket respon siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa
3. Pengembangan perangkat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
4. Pengembangan ini menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bahan ajar yang telah tersedia dan dapat dijadikan sumber belajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

a. Bagi guru

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan dijadikan sebagai pedoman dalam menciptakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif sehingga dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

b. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mencapai atau lebih dari nilai KKM yang telah ditetapkan serta menciptakan sikap kemandirian dan percaya diri siswa.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini sangat menginspirasi, menambah kreativitas sebagai mahasiswa untuk terus berkarya dan menghasilkan media-media baru dalam pembelajaran agar produktivitas juga terasah.