

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bidang Pendidikan menjadi salah satu topik yang menarik atau sering mendapat perhatian dari masyarakat maupun pemerintahan. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Menurut Rini (2013) Pendidikan didefinisikan sebagai seluruh upaya yang dilakukan oleh masyarakat untuk meningkatkan kemampuan manusia, kekuatan spiritual dan keagamaan, kemandirian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi anggota dan warga masyarakat. Dapat dilihat bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mewujudkan masyarakat yang cerdas, berbudi luhur dan baik. pencapaian tujuan pendidikan tersebut memerlukan pembelajaran baik dalam pembelajaran formal maupun informal dan santai.

Salah satu proses pembelajaran formal terdapat di sekolah. Pembelajaran di sekolah melibatkan antara siswa dan guru. Proses pembelajaran di sekolah adalah suatu proses yang terstruktur, terkoordinir secara standar serta ukuran evaluasi yang benar dan jelas. Komponen penting pada proses pembelajaran

tak lepas dari peran guru. Guru memiliki peran penting untuk membuat pembelajaran yang aktif serta efektif (Kartika dkk., 2020) Maka dari itu interaksi antara guru dan siswa penting selama proses pembelajaran berlangsung.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tahapan lanjutan dari tingkat pertama atau lebih sering disebut dengan SMP. SMK lebih mempersiapkan siswa-nya memasuki lapangan kerja yang mana lebih ditekankan kedalam keterampilan, sikap dan norma-norma yang ada pada dunia kerja. Pada SMK terdapat banyak jurusan dari komputer, jaringan, tata boga, dan lain. salah satu nya ada jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) membahas tentang sistem Komputer. Dalam RPL terdapat mata pelajaran basis data yang memberikan konsep dasar tentang basis data seperti rancangan model data, merancang basis data yang baik sehingga dapat diterapkan dalam sistem informasi. Oleh karena itu mata pelajaran basis data merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang terdapat di RPL, siswa diharuskan untuk berpikir kritis, logis, serta kreatif agar memudahkan dalam memecahkan masalah.

Suatu keberhasilan proses belajar ditentukan oleh bagaimana seorang guru merancang pembelajaran dalam kelas. Menurut Muh. Zein (2016) menyatakan guru berkewajiban untuk mengembangkan tujuan pendidikan ke dalam rencana tindakan. Tujuan umum harus diterjemahkan ke dalam tujuan khusus dan operasional. Siswa dapat dilibatkan dalam desain untuk memastikannya relevan dengan perkembangan, kebutuhan, dan tingkat pengalaman siswa sendiri. Oleh sebab itu seorang guru memegang peranan yang penting, sama halnya dalam mata pelajaran basis data dibutuhkannya seorang guru yang

dapat membuat suasana kelas menyenangkan akan tetapi tujuan pembelajaran tetap tercapai untuk membantu para siswa dapat berpikir kritis, logis dan kreatif untuk memecahkan permasalahan. Oleh dari itu dibutuhkan model pembelajaran yang bisa memotivasi siswa agar lebih aktif lagi di dalam kelas sehingga akan berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Proses pembelajaran memerlukan jenis model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan semangat siswa terhadap proses pembelajaran dan tugas guru, serta memudahkan pemahaman pada materi akan diberikan guru. Sehingga dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan bisa memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan asistensi mengajar di SMKN 1 Kamal, menghasilkan siswa kelas XI RPL merasa sulit untuk memahami materi yang diajarkan dan sulit untuk konsentrasi selama pelajaran berlangsung. Ditinjau dari cara mengajar guru yang sudah memakai model pembelajaran kooperatif akan tetapi respon dari siswa kurang baik. Siswa cenderung lupa akan penjelasan yang diberikan oleh guru selama pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa yang di rasakan belum mencukupi standarisasi yang ditetapkan oleh sekolah.

Hasil wawancara dengan ibu Amalia Riskiyanti, S.Kom selaku pengampu mata pelajaran basis data kelas XI RPL di SMKN 1 Kamal pada tanggal 21 November 2022, beliau mengatakan bahwa untuk basis data tidak adanya modul untuk sumber belajar. Proses belajar masih memakai media PPT yang disediakan oleh guru dan informasi dari internet. Metode pembelajaran sendiri beliau memakai model pembelajaran kooperatif yang dimana saat beliau

dalam kelas membuat kelompok kecil untuk melaksanakan praktikum dalam kelas. Akan tetapi beliau menemui kendala dalam motivasi belajar siswa atau minat belajar siswa masih rendah sehingga belum dianggap belum efektif dalam kelas. Sehingga dianggap keefektifan model pembelajaran kooperatif yang dipakai sekarang 50% dalam keberhasilan yang dimana disebabkan berbedanya pemahaman antar siswa atau Kerjasama antar siswa yang masih dianggap belum kompak yang dianggap belum memenuhi. Untuk KKM pada mata pelajaran Basis Data memiliki nilai 72 yang dimana hanya sekitar 50% dari hasil belajar siswa yang dapat melewati KKM yang diberikan.

Berdasarkan pemaparan masalah ada beberapa model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut salah satu contohnya adalah model pembelajaran *scramble*. Dengan metode pembelajaran *scramble* akan lebih membimbing siswa untuk aktif dalam kelas. Pada model pembelajaran kooperatif Scramble ini, siswa diminta bekerja sama dalam kelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan (Naya dkk., 2018). Dapat dikatakan metode *scramble* ini mengubah pola pembelajaran dari yang hanya berpusat pada guru diubah menjadi berpusat pada siswa, dengan melakukan interaksi pada kelompok kecil yang telah dibuat sebelumnya. Dalam model pembelajaran *scramble* membutuhkan adanya media bantu, seperti *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan teka-teki dalam menyusun gambar yang terlebih dahulu gambar tersebut di acak.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu juga menyatakan bahwa pembelajaran ini tepat diterapkan. Penelitian yang sudah dilakukan Kartika, Iswahyudi, Yasa, dan Indawati (2020) memberi kesimpulan bahwa

bedasarkan dari hasil hipotesis uji t terdapat pengaruh signifikan anatara model pembelajaran *scramble* berbasis *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Bandungrejosari 3 kota malang. Sedangkan menurut Sembiring dkk., (2019) menghasilkan kesimpulan bahwa sangat dibutuhkannya kedisiplinan dalam melaksanakan model pembelajaran ini agar setiap Langkah dari model pembelajaran ini dapat terlaksanakan dengan benar dan efektif. Dalam penelitian ini juga menyimpulkan pembelajaran *scramble* dapat membantu guru dalam menciptakan suasana kelas menyenangkan serta belajar aktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari pemaparan berikut, diinginkan model pembelajaran *scramble* ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas XI di SMKN 1 Kamal. Maka dari itu, penulis berkeinginan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan *puzzle* terhadap hasil belajar siswa Pada Materi Bahasa SQL Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Pada penjabaran latar belakang di atas, masalahnya bisa diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana aktifitas terlaksananya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi bahasa SQL dasar ?
2. Bagaimana respon siswa pada pelaksanaan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi bahasa SQL dasar?

3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi bahasa SQL dasar ?

C. Tujuan Peneitian

Pada rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dapat ditetapkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktifitas terlaksananya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi bahasa SQL dasar.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan metode pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi bahasa SQL dasar.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari metode pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada materi bahasa SQL dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi bahan referensi untuk memperkuat teori yang sudah ada mengenai pengaruh dari metode pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, menambah pengetahuan terkait model pembelajaran *scramble*, Selain itu dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan tambahan saat memilih model pembelajaran dalam kelas.
- b. Bagi siswa, memberikan pengalaman baru selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah berkelompok mereka.
- c. Bagi sekolah, dapat memperkuat kualitas proses belajar mengajar yang menunjang hasil belajar di sekolah.

E. Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian dalam pengaruh dari model pembelajaran *scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar pada materi bahasa SQL dasar antara lain:

1. Tempat penelitian adalah SMK Negeri 1 Kamal
2. Mata pelajaran yang dipakai dalam penelitian pada SMKN 1 Kamal yaitu Basis Data.
3. Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menerapkan Bahasa SQL dasar untuk mengelola tabel dalam basis data.
4. Kelas yang menjadi penelitian adalah kelas XI RPL
5. Hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar ranah kognitif.

F. Definisi Istilah

Dalam penelitian, istilah-istilah berikut didefinisikan:

a. Scramble

Model pembelajaran *scramble* ini merupakan model pembelajaran menuntun siswa untuk bekerja secara berkelompok dan akan diberi soal lalu siswa akan mendapat lembar jawaban bertujuan untuk menyelesaikan jawaban.

b. Puzzle

Puzzle merupakan sebuah permainan teka-teki yang menggabungkan potongan-potongan gambar yang sebelumnya di acak dan akan di gabungkan menjadi suatu gambar, kalimat atau yang lainnya.

c. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan sebuah perubahan perilaku atau sikap yang terjadi pada siswa hasil belajar terdapat 3 ranah yaitu afektif, psikomotorik, dan kognitif.

d. Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah berkaitan dengan segala aktivitas otak seperti pada bidang pengetahuan dan kemampuan pada berpikir kritis siswa.