

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Definisi pendidikan di dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Mengacu dari pengertian tersebut pendidikan sangat berperan penting di dalam terbinanya kualitas siswa menjadi lebih baik. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat mewujudkan tujuan pendidikan itu sendiri, tujuan pendidikan yang dimaksud ialah tujuan yang tercermin dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran, guru sangat berperan penting guna mencapai tujuan yang diinginkan karena pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar. Dalam suatu kegiatan pembelajaran peran guru bukan hanya mentransferkan pengetahuan semata melainkan guru juga harus kreatif

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guna tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Guru sebagai orang yang memiliki posisi strategis dalam rangka pengembangan sumber daya manusia dituntut untuk terus mengikuti berkembangnya konsep-konsep yang berkaitan dengan profesi sebagai pendidik. Rancangan kurikulum yang telah disusun, secara teori memang sempurna. Namun pada pelaksanaannya, tidak semua guru dapat melaksanakannya dengan baik. Guru merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran, adalah suatu kewajiban yang sangat penting untuk mengusahakan pembelajaran yang memberikan hasil maksimal bagi siswa. Guru memiliki otoritas dalam mengembangkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Peran guru dan siswa tidak dapat dipisahkan, keduanya harus saling bersinergi untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut diperlukan usaha yang tidak mudah, untuk menghasilkan pemahaman tentang materi pelajaran, diperlukanlah sebuah pengembangan perangkat pembelajaran karena sangat penting dalam mendukung terlaksananya tujuan pendidikan. perangkat pembelajaran yang tepat sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dan keberhasilan proses belajar itu sendiri. guru sebagai seseorang yang memiliki pengetahuan didalam bidangnya masing-masing dituntut untuk melibatkan siswa secara aktif di dalam pembelajaran. Guru harus mampu menangani karakteristik siswa yang *heterogen* dengan menggunakan perangkat model pembelajaran yang baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswanya.

Pembentukan kurikulum 2013 merupakan upaya peningkatan upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia oleh pemerintah. Kurikulum 2013

memakai pendekatan saintifik dengan 5 M yakni mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan (Rusman, 2015), sejalan dengan pembaharuan tersebut, terdapat upaya konstruktif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, terutama dalam pemahaman konsep mata pelajaran sistem komputer yang dalam kurikulum 2013 yang diinteragaskan ke dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu sebagai pendidik, perlu melakukan teknik mengajar menggunakan model pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum 2013 seperti *Cooperative Script*, yang mempunyai kesesuaian dengan 5 M dalam kurikulum 2013 terutama dengan M ke-satu dan e-dua yakni Mengamati dan menanya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 18 September 2019 dengan guru mata pelajaran sistem komputer di SMKN 1 Omben, diperoleh data bahwa didalam proses pembelajaran perangkat pembelajaran belum adanya acuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan guru merupakan model pembelajaran tradisional dengan metode ceramah dikarenakan media untuk praktek sulit dan belum memadai. Selain itu guru juga menjelaskan beberapa kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran seperti siswa kurang motivasi belajar dan faktor dari lingkungan belajar.

Motivasi belajar siswa timbul dari keinginan untuk bertindak dan berhasil. Motivasi belajar memberikan kekuatan untuk tidak menyerah ketika menghadapi kesulitan. Motivasi belajar akan memberikan keyakinan pada siswa untuk berhasil dengan kemampuan yang dimilikinya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terlihat kerja sama yang dilakukan siswa ketika menyelesaikan tugas individu menunjukkan bahwa siswa kelas X Program Keahlian Multimedia

kurang percaya diri dalam mengerjakan tugas dan cenderung bergantung pada teman, hal tersebut juga menjelaskan bahwa siswa melakukan kebiasaan buruk yaitu mencontek.

Lingkungan Belajar merupakan segala sesuatu yang mengelilingi siswa saat melakukan kegiatan belajar. Faktor Lingkungan Belajar berasal dari lingkungan nonsosial dan lingkungan sosial. Lingkungan nonsosial yaitu faktor fisik yang meliputi tempat belajar, letak sekolah, alat-alat belajar, sumber belajar, kondisi bangunan sekolah, ruang kelas, kebersihan lingkungan sekolah dan fasilitas penunjang belajar, sedangkan faktor sosial meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sosial siswa di rumah, dan lingkungan sosial sekolah. Lingkungan Belajar yang kondusif tentu saja menciptakan suasana yang nyaman untuk belajar. Kondisi Lingkungan Belajar yang mendukung seperti tersedianya fasilitas fisik belajar, tempat belajar yang nyaman, suasana yang tenang, hubungan harmonis dengan lingkungan sosial dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar sehingga Prestasi Belajar siswa meningkat. Sebaliknya apabila kondisi Lingkungan Belajar kurang mendukung akan menurunkan semangat belajar siswa sehingga Prestasi Belajar siswa akan menurun.

Dari berbagai masalah yang dikemukakan di atas, perlu dicari strategi baru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa, memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata, oleh karena itu *Cooperative Script* di rasa tepat dalam membantu terlaksananya pembelajaran daring berbantuan *Google Classroom*. Sejak pandemi covid-19 pembelajaran daring menjadi alternatif pilihan guru

dalam menyampaikan materi pembelajaran, hal ini sesuai kebijakan pemerintah pada surat edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 .

Teknik pembelajaran *Cooperative Script* ini mendorong keaktifan siswa pada saat pembelajaran yang meliputi keberanian siswa dalam mengungkapkan ide yang mereka miliki, keberanian dalam mengajukan pertanyaan, melatih daya ingat siswa, serta kecepatan mereka dalam berpikir (Ginnis, 2008). Siswa melalui pembelajaran model *Cooperative Scripts* dapat lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dengan memakai bahasa pergaulannya sendiri dikarenakan taraf pengetahuan serta pemikiran mereka yang sejalan dan sepadan” (Miller, 2008). Menurut Slavin (2011) *Cooperative Scripts* adalah pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara oral.

Pandemi virus Corona memaksa seluruh sektor negara untuk berhenti beroperasi khususnya pendidikan, Indonesia yang saat ini terus menerus mengalami peningkatan kasus positif Corona mengharuskan pengalihan sistem pendidikan yang sebelumnya tatap muka menjadi daring/online. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) secara normal di beberapa daerah atau zona di Indonesia belum bisa dilaksanakan secara tatap muka sehingga alternatif belajar melalui daring atau online pun digunakan untuk memberlakukan proses KBM berlangsung. Salah satu alternatif belajar online adalah dengan menggunakan produk *Google* yaitu *Google Classroom*.

Penelitian terdahulu yang relevan terhadap permasalahan di atas adalah penelitian yang dilakukan oleh *Novi Agustiningrum* (2015) yang meneliti siswa kelas XI-IPA II SMA Lumajang dalam pelajaran matematika dan hasil yang

diperoleh yaitu model pembelajaran *Cooperative Script* meningkatkan hasil belajar siswa terbukti dengan meningkatnya ketuntasan belajar klasikal dari 78,95% menjadi 92%.

Shalihati (2016), penelitian tersebut menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitiannya memiliki kualitas baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didasari oleh beberapa aspek yaitu: (1) Guru sudah mampu menguasai siswa dan mengontrol semua kelompok sehingga siswa sudah banyak yang bertanya dan mulai aktif (2) LKS dan THB yang telah dikembangkan pada subtema Lingkungan Tempat Tinggalku adalah efektif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan jumlah 28 siswa yang dan 4 siswa tidak tuntas. Dan juga meningkatkan pada tes akhir yaitu 93,75%.

Thoriq Aziz (2015), penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *cooperative script* dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V MI Al-Khoiriyah Mendoh, terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa (THB) yang sudah dilaksanakan menunjukkan terdapat peningkatan hasil tes dengan presentase ketuntasan 85,71% hal ini didasari beberapa aspek: (a) RPP terlaksana dengan baik (b) Aktivitas siswa selama KBM menunjukkan bahwa siswa aktif dalam pembelajaran, aktivitas siswa yang paling menonjol adalah terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *cooperative script* telah terlaksana dengan efektif. (c) Respon siswa dalam pembelajaran positif. (d) Hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dapat mencapai ketuntasan individu maupun klasikal.

Erina Wulansari (2018), penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan berbantuan *Google Classroom* sudah efektif ditinjau dari kemandirian belajar siswa diperoleh data bahwa 29,41% siswa termasuk kedalam kategori sangat positif (SP), 67,65% siswa termasuk kedalam kategori positif (P), dan 2,94% siswa termasuk kategori Netral (NT)

Berdasarkan beberapa temuan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran *Cooperative Script* Berbantuan *Google Classroom* Pada Hasil Belajar.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian yang diharapkan adalah :

1. Untuk menghasilkan perangkat dan mendeskripsikan hasil validasi, efektivitas pembelajaran dengan model *Cooperative Script* berbantuan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Kelompok (LKK) dan Tes Hasil Belajar (THB).

1.4 Batasan Penelitian

Untuk memudahkan dalam penelitian maka diperlukan pembatasan permasalahan yang akan diteliti dan dikerjakan selama penelitian. Dalam penelitian ini batasan permasalahan yang dibahas oleh peneliti yaitu :

1. Perangkat pembelajaran pada mata pelajaran sistem komputer
2. RPP yang digunakan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan *Google Classroom*
3. Materi yang dijadikan penelitian adalah materi sistem komputer

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan perangkat pembelajaran ini untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa yang dibawah KKM. Dimana kondisi idealnya bisa dijadikan acuan atau referensi untuk guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran RPP, LKK, dan THB menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan *Google Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan kondisi riilnya belum adanya acuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKK dan THB menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan *Google Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.