

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 1989, Tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan Pendidikan Nasional adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Sebagai suatu sistem, Pendidikan nasional mempunyai tujuan yang jelas, seperti yang di cantumkan pada undang-undang Pendidikan bahwa Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (Ihsan 2010:115).

Dalam keseluruhan proses Pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan Pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar. Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi Pendidikan. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. (Slameto 2010:1-2).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Lembaga Pendidikan yang sudah dilatih *skill* dan keterampilan agar menghasilkan sumber daya manusia yang terampil dan siap dalam menghadapi dunia usaha

dan industri. Bentuk pelatihan di sekolah menengah kejuruan dapat juga melalui Pendidikan sistem ganda oleh karena itu siswa sudah dibekali pengetahuan mengenai dunia industri sejak berada di bangku sekolah hal ini sudah dijelaskan dalam UUSPN 20 Tahun 2003 Pasal 15 ayat 2 menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta belajar terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Oleh karena itu, siswa SMK diharapkan mampu bersaing di dalam dunia usaha dan dunia industri karena siswa sudah mendapat bekal *skill* dan keahlian yang di peroleh ketika duduk di bangku sekolah terutama pada saat melaksanakan Pendidikan Sitem Ganda. Berdasarkan penjelesan diatas mengenai tujuan pendidikan sekolah menengah kejuruan (SMK) pemerintah mengharapkan terciptanya generasi muda yang kompeten dan ahli dalam bidangnya yang juga diharapkan mampu bersaing menghadapi era revolusi industri 4.0. Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di bekali dengan *skill* dan keahlian, SMK di rancang untuk mencetak lulusan yang siap terjun langsung ke lapangan atau dunia kerja sesuai dengan program kejuruannya sehingga dapat berkolaborasi dengan dunia kerja, oleh karena itu program keahlian yang di pilih peserta didik harus sesuai dengan kemampuan dan minat bakat peserta didik. Salah satu program keahlian yang ada di SMK adalah Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) brdasarkan kurikulum K13 dalam program keahlian tersebut terdapat salah satu mata pelajaran yang wajib di tempuh peserta didik yaitu komputer dan jaringan dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 28 Februari 2020 Pukul 09:45 WIB dengan Narasumber, yaitu guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X TKJ SMK Nurul Amanah, peneliti menyimpulkan terdapat beberapa masalah yang menarik perhatian peneliti. Salah satu dari masalahnya adalah metode yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar hanyalah menggunakan metode ceramah sehingga hal

ini yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dengan materi yang di sampaikan oleh guru selain itu hal ini juga menyebabkan peserta didik lemah dalam mengingat materi yang sudah di ajarkan oleh guru, terkhusus nya pada materi Perakitan komputer. Sebagai guru produktif mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Nurul Amanah. Narasumber, juga mengalami permasalahan yang serupa ketika hanya menggunakan metode ceramah, dalam kegiatan proses pembelajaran maka hal ini dapat mendorong siswa untuk tidak terlalu aktif dan berfikir kritis di kelas karena metode ini hanya berpusat pada guru dan pada materi ini belum menggunakan media di saat pembelajaran berlangsung. Selain membuat peserta didik tidak terlalu aktif dan berfikir kritis metode ceramah ini akan membuat peserta didik bosan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), karena rasa bosan tersebut maka membuat peserta didik cenderung untuk tidak memperhatikan guru melainkan berbicara sendiri dengan temannya dan membuat keramaian di kelas.

Terdapat faktor lain yang mempengaruhi peserta didik dalam proses belajar yaitu, faktor psikologis yang terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan (Slameto 2010:55). Faktor ini sering mempengaruhi peserta didik kelas X TKJ karena peserta didik baru memasuki usia remaja, selain itu peserta didik merupakan siswa lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang mata pelajarannya merupakan mata pelajaran umum yang tidak menjurus ke pengetahuan tentang Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ), sehingga peserta didik sulit memahami materi yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sedangkan di SMK mereka baru mengenal mata pelajaran yang lebih menjerumus ke pengetahuan kejuruan dan peserta didik masih berfikir bahwa masuk pada jurusan TKJ itu hanya bisa belajar mengenai Microsoft saja, sehingga mereka tidak mengetahui bahwa di jurusan TKJ juga belajar mengenai kegiatan yang ada di dunia pekerjaan.

Dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar terdapat salah satu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik, materi tersebut adalah Perakitan Komputer. Pada materi Perakitan komputer ini peserta didik sulit dalam memahami macam-macam beberapa komponen-komponen komputer dan dalam mempraktikkan perakitan membutuhkan pemahaman tentang beberapa komponen yang ada dalam komputer. Sedangkan peserta didik sangat malas terhadap materi yang ada didalamnya, hal tersebut sangat terbukti saat berlangsungnya proses belajar mengajar (KBM) selain itu dapat terbukti ketika guru memberikan sebuah tugas mengenai materi perakitan komputer masih terdapat peserta didik yang tidak paham mengenai materi yang telah di sampaikan oleh guru melainkan masih bertanya dan meniru/menyontek kepada temannya sendiri. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti masalah tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas X TKJ SMK Nurul Amanah yang kurang memuaskan. data hasil belajar yang kurang memuaskan itu diperoleh dari nilai tugas yang telah di berikan oleh guru sebelumnya pada nilai tugas tersebut terdapat beberapa siswa belum mendapatkan hasil yang maxsimal. Dari data hasil belajar tersebut disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan proses belajar mengajar di SMK Nurul Amanah ini masih kurang baik.

Dalam menyikapi masalah tersebut peneliti berupaya untuk mengadakan penelitian dengan memilih mengembangkan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* yang diterapkan pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dimateri Perakitan komputer kelas X TKJ SMK Nurul Amanah. Alasan dipilihnya mengembangkan perangkat model pembelajaran *example non example* adalah karena model pembelajaran tersebut merupakan model yang menggunakan gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong peserta didik untuk belajar berfikir secara kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang sudah disediakan oleh

guru pengajar, dalam penelitian ini peneliti berupaya mengembangkan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dengan cara penyajian gambar yang berbeda dan lebih menarik. Penggunaan gambar pada pengembangan perangkat model pembelajaran *example non example* disusun dan dirancang agar peserta didik mampu menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah diskripsi singkat mengenai apa yang ada dalam gambar tersebut. Dalam hal pengembangan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* ini sudah menjadi pertimbangan yang sangat baik dan sangat matang oleh guru SMK Nurul Amanah, Jadi dalam pengembangan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* sangat cocok dan memenuhi syarat untuk di terapkan pada kelas X TKJ SMK Nurul Amanah, karena sebelumnya di kelas X TKJ pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dimateri Perakitan Komputer belum menerapkan dan mengembangkan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*.

Adapun hasil dari penelitian terdahulu dilatar belakangi oleh Basuni Lukar dengan judul penelitian “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Example Non Example Siswa Kelas X SMA*”. Menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS berbasis Example Non Example pada materi pantun dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan 4-D yang terdiri dari tahap define design, develop, dan disseminate. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan membantu dan memberikan kemudahan bagi penggunaanya. Rata-rata hasil lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menunjukkan persentase 93,33% dengan klasifikasi sangat baik dan hasil analisis nilai pretest dan post-test menunjukkan persentase ketuntasan siswa pada post-test sebesar 84%, sedangkan persentase ketuntasan siswa pada pretest sebesar 3%. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas efektif dan dapat membantu siswa mencapai kompetensi yang harus dimilikinya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Amir ddk dengan judul *“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Di SMPN 1 Sei Bingai*. Menyatakan bahwa Kemampuan spasial siswa yang diajar berbasis model pembelajaran example non example menggunakan perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan mengalami peningkatan, yaitu: nilai rata-rata kemampuan spasial pada uji coba I 81,94 meningkat sebesar 3,06 menjadi 85,00 pada uji coba II dan banyak siswa yang tuntas pada postes uji coba I 88,89% meningkat sebesar 2,29% menjadi 91,18% pada uji coba II. Karena Perangkat pembelajaran matematika berbasis model pembelajaran example non example yang dikembangkan telah memenuhi kriteria: Valid, dengan rata-rata validasi RPP adalah 3,5 kategori baik, Efektif, dengan ketuntasan belajar secara klasikal telah melebihi batas minimal yaitu pada uji coba I sebesar 86,11% dan pada uji coba II sebesar 91,18%, ketuntasan tujuan pembelajaran telah tercapai pada uji coba I dan II

Berdasarkan dari uraian diatas, maka peneliti berupaya untuk menyelesaikan permasalahan sebagaimana telah dijelaskan seperti diatas dengan itu peneliti akan mengetahui pengaruh penggunaan pengembangan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*. Untuk ini peneliti juga melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* Terhadap Siswa Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di materi Perakitan Komputer SMK Nurul Amanah”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran yang sudah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

1.3 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini dan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa:

1. Perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dapat digunakan oleh SMK Nurul Amanah.
2. Perangkat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat digunakan oleh peserta didik

1.4 Batasan Masalah

Untuk membahas lebih dalam tentang penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran meliputi RPP dengan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example*. Serta mata pelajaran yang digunakan adalah komputer dan jaringan dasar pada materi perakitan komputer di SMK Nurul Amanah Bangkalan

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya pengembangan Perangkat model pembelajaran koopeartif tipe *example non example* pada materi perakitan komputer adalah untuk menginovasi perangkat pembelajaran yang ada sebelumnya, agar siswa tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran sebelumnya.