

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwasanya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Menurut Ramansyah (2012: 02) belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami suatu yang di pelajari. Belajar adalah proses atau interaksi dalam diri individu atau dengan orang lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan baik dalam segi kognitif, afektif, dan meliputi psikomotorik kemudian mampu menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan/masyarakat atau untuk memecahkan masalah yang ada.

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan di sekolah-sekolah dipengaruhi banyak faktor diantaranya adalah faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam antara lain sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar keinginan menggali hasil belajar dan kebiasaan belajar. Faktor dari luar antara lain sarana dan prasana pembelajaran, lingkungan sosial, kurikulum di sekolah serta kebijakan

penelitian. Beberapa faktor tersebut dapat digunakan sebagai bahan untuk mengatur dan mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar sedemikian rupa sehingga dapat terjadi proses belajar dan mengajar yang optimal.

Berdasarkan wawancara dengan guru pada tanggal 15 April 2017. Guru mengatakan bahwa pembelajaran di sana masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang menimbulkan interaksi antara siswa dengan guru maupun antar siswa dengan siswa yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa. Selama proses Pembelajaran, peneliti menemui rendahnya aktivitas belajar yang dilakukan siswa. Siswa lebih banyak duduk mendengarkan penjelasan guru dan kurang merespon materi yang disampaikan guru dan terkesan kurang bersemangat. Keberanian siswa untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru juga kurang. Metode tersebut menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran sehingga menyebabkan aktivitas belajar siswa menjadi rendah. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah pada kenyataan belum sesuai dengan harapan, saat ini masih banyak ditemui proses pembelajaran di sekolah yang berpusat pada guru. Guru lebih mendominasi pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, siswa hanya sebagai pendengar pasif sehingga kegiatan yang merangsang aktifitas belajar siswa kurang maksimal, oleh karena itu adanya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran perlu ditingkatkan agar hasil belajar yang diperoleh siswa juga meningkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya suatu solusi untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan

hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk mengatasi adanya pemusatan proses pembelajaran pada guru dan rendahnya hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan pembelajaran kooperatif atau (*cooperative learning*). Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu langkah tepat untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar meningkat. Menurut Rusman (2012: 202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. hal tersebut mendorong adanya interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa. Pembelajaran kooperatif ini lebih menekankan pada aktifitas siswa karena kegiatan didominasi oleh siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu langkah tepat untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar meningkat. Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yang bisa di terapkan dalam pembelajaran system operasi, salah satunya adalah *Snowball Throwing*. Pemilihan model tersebut dilandasi dari penelitian Azzahra dkk (2016), hasil pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *snowball throwing* lebih tinggi dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional, dan kemauan siswa dalam bertindak lebih aktif dalam kegiatan yang dikerjakan secara kelompok sehingga belajar lebih hidup. Adapun penelitian lain yang ditulis Wihendra (2016), mengemukakan hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa dan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Menurut Huda (2013: 226) model *Snowball Throwing* (ST) atau yang juga sering dikenal *Snowball Fight* merupakan pembelajaran yang diadopsi pertama kali dari game fisik dimana segumpalan salju dilempar dengan maksud memukul orang lain. Dalam konteks pembelajaran, *Snowball Trowing* diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjukan siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru prinsipnya model pembelajaran kooperatif ini membagi siswa untuk menjadi beberapa kelompok kecil. setiap kelompok mempunyai satu orang ketua yang akan bertugas untuk menjelaskan materi yang diberikan guru kepada anggota kelompoknya. Lalu setiap siswa yang lain, dengan metode ini siswa dirangsang untuk belajar secara aktif sehingga pembelajaran tidak lagi berjalan satu arah dengan guru sebagai pusat pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur Sistem Operasi *Open Source* Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan Di Smkn 1 Arosbaya”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang melatar belakangi dilakukanya penelitian ini dapat di tuliskan tentang identifikasi masalah senbagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ sangat signifikan?
2. Bagaimana aktifitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap materi struktur sistem operasi *open source*?

3. Bagaimana respon siswa selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap materi struktur sistem operasi *open source*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa terhadap materi struktur sistem operasi *open source*.
2. Untuk mengetahui aktifitas siswa selama model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* terhadap materi struktur sistem operasi *open source*.
3. Untuk mengetahui respon siswa selama pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* terhadap materi struktur sistem operasi *open source*.

1.4 Batasan Masalah

Karena terdapat banyaknya masalah yang terjadi, maka peneliti perlu membatasi masalah, Hal ini dilakukan agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas, sehingga informasi yang diperoleh akan lebih maksimal. Peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada materi pembelajaran struktur sistem operasi *open source* kelas X TKJ di SMKN 1 Arosbaya dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

2. Hasil belajar siswa yang digunakan hanya pada ranah kognitif.
3. Kopetensi dasar yang digunakan yaitu memahami struktur sistem operasi *open source* dan menyajikan strukur sistem operasi *open source*.

1.5 Asumsi

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran struktur sistem operasi *open source*.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Setiap penelitian tentunya ada manfaat yang diharapkan, karena manfaat inilah yang memiliki nilai positif juga terhadap penelitian yang dilakukan, adapun dari manfaat penelitian ini ialah:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat perbandingan bagi yang memerlukan sehingga dapat menambah wawasan dalam melakukan proses belajara mengajar

2. Manfaat praktis

a) Bagi siswa

Siswa dapat lebih memahami materi pelajaran Sistem Operasi dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

b) Bagi guru

Memberikan referensi mengenai model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Sistem Operasi.

c) Bagi peneliti

Sebagai bekal dalam menentukan model pembelajaran yang telah di pelajari di bangku kuliah salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*.