

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (1) adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Keberhasilan dalam pendidikan akan terwujud apabila terdapat proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Miarso (dalam Uno, 2016: 173-174) pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Definisi tersebut mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan guru untuk membelajarkan siswanya. Sehingga dengan pembelajaran efektif diharapkan berdampak positif terhadap siswa karena pembelajaran terfokus pada siswa.

Menurut Purwanto (dalam Pariani, 2004: 1) pembelajaran efektif dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal adalah faktor yang berkaitan dengan diri siswa meliputi kemampuan, minat, motivasi dan keaktifan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor dari luar diri siswa, antara lain model pembelajaran, media pembelajaran, sarana, dan kelas. Oleh karena itu agar tercapainya pembelajaran yang efektif, maka guru seharusnya menerapkan salah satu faktor pembelajaran efektif dalam pembelajaran yaitu

dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat/ sesuai. Model pembelajaran yang diterapkan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, tempat, dan waktu. Di samping itu, proses pembelajaran yang berlangsung diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif karena tingkat keaktifan siswa terhadap materi yang diajarkan meningkat.

Menurut Sardiman (2012:40) seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Karena Slavin (dalam Uno, 2015: 193-194), mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu prasyarat yang paling penting dalam belajar. Bila tidak ada motivasi, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi dan motivasi dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Sesuai dengan pendapat Usman (dalam Novalinda dkk, 2017:117) menyatakan bahwa semakin tinggi motivasi dalam belajarnya maka semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh. Dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat penting dalam pembelajaran, karena motivasi dapat mempengaruhi hasil/ prestasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 9 maret 2018 yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru produktif yang bernama Moh.Johari, A. Md. pada kelas X jurusan TKJ yang mengampu mata pelajaran Sistem Komputer di SMKN 1 Arosbaya menyatakan bahwa “ iya bapak menerapkan model pembelajaran, namun hanya menggunakan model pembelajaran konvensional, rata-rata guru produktif juga menggunakan model pembelajaran tersebut, karena guru produktif

di SMK, 75% lulusan sarjana komputer dan kurang mengerti akan model pembelajaran”.

Selain data wawancara dengan guru mata pelajaran Sistem Komputer, peneliti juga melakukan observasi dengan memberikan lembar angket wawancara dan lembar angket motivasi kepada siswa kelas X TKJ pada tanggal 9 Maret 2018 yang memperoleh hasil bahwa dari lembar angket wawancara, dari 46 siswa 32 siswa menyatakan bahwa cara mengajar guru mata pelajaran Sistem Komputer membosankan karena lebih dari 80% dalam pertemuan atau 14 kali dari 18 pertemuan guru menggunakan model pembelajaran konvensional, 35 siswa menyatakan bahwa dalam pembelajaran guru mata pelajaran Sistem Komputer tidak pernah menggunakan permainan. Sedangkan lembar angket motivasi memperoleh hasil bahwa dari 46 siswa, 25 siswa motivasinya tergolong lemah.

Berdasarkan hasil wawancara guru mata pelajaran Sistem Komputer dan observasi pada kelas X TKJ tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru mata pelajaran Sistem Komputer di SMKN 1 Arosbaya tidak sepenuhnya menggunakan macam-macam model pembelajaran, sehingga lebih dari 80% dalam pertemuan atau 14 kali dari 18 pertemuan guru menggunakan model pembelajaran konvensional dan tidak pernah menggunakan permainan karena beliau kurang mengerti permainan apa yang cocok dalam pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran konvensional yang dilakukan secara terus-menerus menyebabkan siswa mengeluh karena beliau selalu menggunakan model pembelajaran yang sama, nilai UTS yang mencapai KKM pada mata pelajaran Sistem Komputer hanya 59% atau 27 siswa dari 46 siswa dan membuat siswa merasa bosan karena dalam pembelajaran siswa hanya mencatat dan

mendengarkan, namun guru yang lebih aktif menjelaskan materi pembelajaran. Serta dapat mengakibatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran belum maksimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih variatif yang dapat memotivasi siswa, mengaktifkan siswa untuk belajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif. Menurut Pariani (2014: 4) salah satu model pembelajaran yang mendukung aktivitas belajar yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari banyak tipe, sehingga dengan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka peneliti akan memilih salah satu yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* yang akan diterapkan dalam pembelajaran di SMKN 1 Arosbaya kelas X TKJ pada mata pelajaran Sistem Komputer. Menurut Kurniasih dan Sani (2017:77) model pembelajaran *snowball throwing* ‘bola salju bergulir’ merupakan model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran diantara sesama anggota kelompok.

Model kooperatif tipe *snowball throwing* inilah yang berpusat pada siswa, dimana siswa aktif dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan bahwa siswa bukan hanya mencatat dan mendengarkan saja, tetapi siswa juga melakukan aktivitas berupa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola, siswa juga berdiskusi dengan temannya mengenai materi yang telah diajarkan, sehingga peneliti mengharapkan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* tersebut, peneliti mengetahui adanya pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan siswa mengalami perubahan yang baik untuk pembelajaran kedepannya.

Pendapat peneliti merujuk pada berbagai hasil penelitian yang relevan pada penelitian-penelitian terdahulu, penelitian yang dilakukan Mayasari (2016), yang telah memperoleh hasil bahwa model pembelajaran *snowball throwing* mempengaruhi motivasi belajar siswa, karena dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* siswa merasa lebih tertarik dan lebih termotivasi. Sedangkan dalam penelitian Ernawati dkk (2016) yang memperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar IPA.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* pada dasarnya dapat mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dan pengujian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Materi Pengantar Organisasi dan Arsitektur Komputer”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Pada Materi Pengantar Organisasi dan

Arsitektur Komputer Kelas X TKJ ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?

2. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Materi Pengantar Organisasi dan Arsitektur Komputer?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Pada Materi Pengantar Organisasi dan Arsitektur Komputer Kelas X TKJ ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa.
2. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Materi Pengantar Organisasi dan Arsitektur Komputer.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti akan membatasi masalah-masalah penelitian, agar masalah yang akan dikaji dalam penelitian lebih terarah dan fokus, batas-batasannya sebagai berikut:

1. Mata Pelajaran : Sistem Komputer
 - KD : Memahami Organisasi dan Arsitektur Komputer
 - Materi : Pengantar Organisasi dan Arsitektur Komputer

2. Kelas/ Semester : X TKJ/ Genap
3. Sekolah : SMKN 1 Arosbaya

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, maka diharapkan hasil dari penelitian ini, dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi atau masukan bagi guru dan dunia pendidikan serta dapat dijadikan pendukung teori untuk melakukan kegiatan penelitian selanjutnya khususnya pada mata pelajaran Sistem Komputer pada Sekolah Menengah Kejuruan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.
2. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
3. Meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

1. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Membuka wawasan guru mengenai keberagaman model pembelajaran.
3. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

1. Untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dan dapat mencari solusi untuk pemecahannya.
2. Menambah wawasan dalam melakukan penelitian.