

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hidup. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting terhadap kehidupan manusia, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit untuk berkembang dan bahkan akan terbelakang. Pendidikan juga memegang peranan penting dalam mewujudkan pembangunan bangsa. Pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia merupakan realisasi dari salah satu didirikannya Negara Indonesia, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan akan lahir manusia-manusia yang mampu memberikan sumbangan kepada Negara dengan potensi dan bakat yang dimiliki (Azmi, 2014: 1).

Negara Indonesia mencantumkan tujuan pendidikan ke dalam alenia ke-3 UUD 1945 yang diimplementasikan pada UU nomor 2 tahun 1989 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantab dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”. Menurut Azmi (2014), untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut di atas pemerintah

menyelenggarakan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila sebagai pedoman kehidupan bangsa dengan mengadakan pembelajaran di sekolah.

Menurut Susanti (2013:1) Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks dan didalam pelaksanaannya melibatkan banyak pihak, sehingga hasil dari pendidikan tersebut juga diwarnai dengan berbagai hal atau factor yang berpengaruh baik secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung tujuan pendidikan adalah perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga dengan pendidikan diharapkan siswa dapat belajar dan mampu memberikan perubahan kualitas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Yamin (dalam Susanti, 2013:1) kemampuan kognitif yaitu kemampuan mental seorang untuk berfikir, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Sedangkan kemampuan afektif yaitu sikap atau perilaku. Sikap seseorang dapat mengalami perubahan apabila telah memiliki kemampuan kognitif. Selain kemampuan kognitif dan afektif juga harus memiliki kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang berhubungan dengan seluk beluk yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot oleh pikiran sehingga diperoleh tingkat keterampilan fisik tertentu.

Dalam proses pendidikan, diperlukan adanya pengelolaan kegiatan pembelajaran yang efektif pada semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Pemrograman Dasar. Pemrograman Dasar memiliki upaya untuk membangkitkan minat dan kemampuan dalam mengembangkan IPTEK. Pemrograman adalah sebuah seni dalam menggunakan satu atau lebih

algoritma yang saling berhubungan dengan menggunakan sebuah bahasa pemrograman tertentu sehingga mmenjadi program komputer.

Hasil observasi yang dilakukan di SMKN 2 Bangkalan selama peneliti melakukan PPL II pada mata pelajaran Pemrograman Dasar ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya siswa merupakan anak yang tergolong pasif, siswa enggan mengajukan pertanyaan kepada guru tetapi jika ditanyakan tidak bisa menjawab, siswa sulit memahami materi jika hanya guru yang berperan aktif. Sedangkan hasil observasi dengan guru mata pelajaran pemrograman dasar yaitu Ibu Rindah Indira. S.P pada tanggal 31 Oktober 2017 pukul 09.41 ditemukan permasalahan bahwa, masih ada sebagian siswa yang tidur dan tidak mendengarkan penjelasan guru, bahkan ada juga yang sering izin keluar. Jika siswa perempuan yang izin mungkin mereka ke toilet, berbeda dengan siswa laki-laki. Ketika mereka sudah bosan di kelas mereka izin keluar ke kamar mandi namun mereka bukan ke kamar mandi melainkan pergi ke kantin untuk sekedar duduk dan bersantai. Adapun model pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran ceramah kemudian jika ada materi praktik kemudian dilanjutkan dengan sedikit praktik. Sehingga siswa akan sedikit merasa jenuh karena karakteristik siswa dalam 1 kelas tidak semua menyukai praktik dan tidak semua menyukai teori yang banyak.

Pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan perilaku manusia karena adanya pengalaman atau masukan informasi. Hal ini dapat dianggap sebagai

hasil. Selain itu juga dipandang sebagai suatu proses yang terlihat. Aspek pembelajaran yang paling penting adalah perubahan. Pembelajaran juga dicapai melalui eksperimen-eksperimen individu yang memungkinkan pengetahuan masa lalu berintegrasi dengan pengetahuan saat ini untuk memunculkan pengetahuan baru (Faryadi, 2017:2).

Terdapat beberapa model pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif di dalam kelas. Namun, salah satu model pembelajaran yang dirasa relevan dan cocok digunakan untuk menanggulangi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran *Cooperative Script*, karena model pembelajaran *Cooperative Script*, selain menuntut siswa untuk aktif juga menuntut siswa untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran *Cooperative Script* merupakan salah satu bentuk atau model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Cooperative Script* dalam perkembangannya mengalami banyak adaptasi sehingga melahirkan beberapa pengertian dan bentuk yang sedikit berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Model pembelajaran *Cooperative Script* adalah skenario pembelajaran kooperatif. Artinya, setiap siswa mempunyai peran yang mendalam saat diskusi berlangsung (Shoimin, 2014: 49).

Berdasarkan masalah tersebut, solusi yang dapat digunakan adalah menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* yang nantinya diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran dengan cara belajar berpasangan, sehingga akan meningkatkan motivasi

belajar siswa. Siswa belajar dalam berpasangan dapat saling bertukar pendapat, dengan cara ini siswa akan mampu menemukan konsep yang dipelajari bersama pasangannya. Dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fardilla 2013 yang berjudul “Pengaruh Strategi *Cooperative Script* dengan Media Gambar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII MTs Al-Raisiyah Sekarbela Tahun Ajaran 2013/2014”. Dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh tetapi tidak signifikan, hal ini dibuktikan dengan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 77,77 % dengan kategori termotivasi, sedangkan kelas kontrol diperoleh sebesar 70,09 % dengan kategori termotivasi. Sedangkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rifatun pada 2014 yang berjudul “Penerapan Metode *Cooperative Script* Dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II MI Ma’arif Tanjungsari Borobudur Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014”. Dapat diambil kesimpulan bahwa metode *Cooperative Script* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fiqih materi shalat fardhu di kelas II MI Ma’arif Tanjungsari Borobudur Kabupaten Magelang, hal ini dibuktikan dengan terjadinya peningkatan rata-rata motivasi belajar kelas II pada Pra Siklus – Siklus I sebesar 0,06. Sedangkan peningkatan kumulatif rata-rata motivasi belajar

siswa di kelas itu sebelum tindakan dan sesudah tindakan atau Pra Siklus – Siklus II sebesar 0,22.

Berdasarkan uraian diatas, penulis berniat melakukan penelitian kuantitatif dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Script* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Materi Struktur Percabangan Kelas X di SMKN 2 Bangkalan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap motivasi belajar siswa ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Script* ?

1.3 Tujuan

Sesuai permasalahan diatas, tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Script*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Cooperative Script*.
2. Materi yang dipilih adalah struktur percabangan kelas X
3. Penelitian dilaksanakan di SMKN 2 Bangkalan tahun ajaran 2017-2018.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan utamanya dalam hal model pembelajaran, alat pembelajaran, dan sumber belajar agar memenuhi kriteria yang tertuang pada penelitian ini. Sebagai bahan masukan untuk menentukan kebijakan dalam upaya mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik khususnya mata pelajaran bahasa pemrograman.

b. Bagi siswa

Memberikan suasana baru dalam pembelajaran pemrograman dasar, sehingga motivasi belajar akan meningkat. Dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak akan bosan dan jenuh saat belajar di kelas.

c. Bagi guru

Memberikan solusi model pembelajaran yang kreatif sehingga tidak menimbulkan kebosanan siswa. Di samping itu, guru akan lebih profesional dalam menghadapi berbagai tipe atau belajar siswa sehingga masing-masing siswa dapat terjembatani kepentingannya, dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam peningkatan pembelajaran pemrograman dasar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

d. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan model pembelajaran yang berpengaruh pada motivasi belajar siswa.