

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri, salah satunya dengan menyelenggarakan proses pembelajaran yang memadai. Proses pembelajaran dapat berlangsung pada pendidikan formal maupun non formal. Bahkan dikenal pula dengan istilah “*long life education*” atau pendidikan sepanjang hayat, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan, keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani. Kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Melalui pendidikan nasional diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan martabat manusia yang beriman, berpengetahuan, berketampilan, dan memiliki rasa tanggung jawab.

Menurut Diningsih (2017: 2) “salah satu tantangan berat bangsa Indonesia adalah menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu manusia cerdas, unggul dan berdaya saing. Kualitas manusia Indonesia dapat dihasilkan melalui penyelenggaraan pendidikan yang bermutu”. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, diperlukan suatu model dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan

siswa baik kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pada kenyataannya model pembelajaran yang kerap kali digunakan oleh guru adalah model pembelajaran langsung. Akibatnya kesempatan siswa untuk mengalami proses penemuan bahan yang diajarkan tidak ada dan hal ini berdampak kepada perolehan hasil yang tidak memadai. Media pembelajaran juga sangat penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran bisa membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Guru berperan penting dalam proses belajar-mengajar. peran fungsional guru dalam pembelajaran aktif yang utama adalah sebagai fasilitator, yaitu membantu siswa untuk belajar dan memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru menyediakan fasilitas bagi pengembangan dan pembangunan struktur kognitif siswanya. Dengan kata lain, guru wajib dan harus menguasai teori pendidikan dan metode atau model pembelajaran serta mampu dalam penguasaan bahan ajar agar pembelajaran aktif dan berjalan dengan lancar. guru juga perlu menguasai media pembelajaran agar bisa memudahkan guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa dan juga membuat suasana a kelas yang menarik. Namun kenyataan masih banyak guru-guru yang menggunakan metode atau model mengajar secara monoton, menggunakan media yang tidak variatif. Pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah dan hanya guru saja yang berperan aktif, sedangkan siswa berperan pasif sebagai pendengar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau

lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. Salah satunya yaitu SMKN 1 Pasean. di SMKN 1 Pasean terdapat 3 Jurusan salah satunya yaitu teknik komputer dan jaringan (TKJ). Terdapat beberapa mata pelajaran produktif salah satunya yaitu mata pelajaran sistem komputer. sistem komputer adalah mata pelajaran produktif yang baru di terapkan di kelas X, khususnya kelas X TKJ.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis pada jum'at 02 maret 2018 kepada bapak Hendri Purnomo Sidiq S.Kom selaku guru yang mengampu mata pelajaran sisitem komputer di SMKN 1 Pasean, mengatakan dalam pembelajaran beliau menggunakan model pembelajaran langsung, metode pembelajaran ceramah, kelompok, namun kurang variatif. Hal ini dapat ditinjau dari setelah guru selesai memberikan materi. Pertama, siswa dituntut untuk mengerjakan tugas atau latihan yang diberikan oleh guru dalam mengerjakan latihan siswa merasa kebingungan. Kedua, dalam pembelajaran guru cenderung tidak melibatkan siswa secara aktif dan guru mengajar menggunakan model yang kurang menarik. Ketiga, tidak ada rasa tanggung jawab siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru. Hal ini bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kelas X TKJ dalam pelajaran sistem komputer, proses pembelajaran masih di dominasi oleh guru atau *teacher centered*. Siswa belum semua aktif dalam proses pembelajaran, siswa belum ditempatkan sebagai subjek belajar yang harus dibekali kemampuan bekerja sama, memiliki tanggung jawab akan tugasnya, serta mampu menghargai orang lain seperti siswa masih banyak berbicara dengan temannya disaat pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang mendengarkan apa yang guru sampaikan dan membuat siswa kurang memahami materi yang di ajarkan oleh guru.

Pada semester ganjil terdapat dua kelas yaitu kelas X TKJ 1 dan TKJ 2, masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75, dari seluruh siswa kelas X TKJ 1 yang berjumlah 29 siswa, hanya ada 10 orang siswa yang memiliki nilai 75 atau setara dengan KKM sekitar 40% siswa yang sudah mencapai KKM, dan 19 siswa lainnya masih jauh dibawah KKM yaitu sekitar 60% siswa masih belum mencapai KKM. Disisi lain kelas X TKJ 2 yang berjumlah 25 siswa, ada 15 orang siswa yang memiliki nilai 75 yaitu setara dengan KKM atau sekitar 60% siswa yang telah mencapai KKM dan 10 orang lainnya masih jauh dibawah KKM yaitu sekitar 40% siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu peneliti memilih kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKJ 2 sebagai kelas kontrol.

Setelah mengetahui permasalahan diatas, perlu adanya solusi untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ di SMKN 1 Pasean. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran dengan berbantuan *mind mapping* yang mampu menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, membuat siswa terlihat memiliki rasa tanggung jawab akan tugasnya serta menghargai orang lain sehingga bisa membuat siswa memahami materi pelajaran dengan mudah, *mind mapping* digunakan agar memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *take and give*.

“Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran”

(Fathurrohman, 2015: 44). Dengan bekerja sama siswa mampu belajar lebih banyak materi pelajaran dan mampu menerima perbedaan pendapat yang ada dalam teman satu kelompoknya. Dengan bekerja bisa mendorong siswa belajar dengan teman sebayanya tidak hanya guru yang berperan aktif tetapi juga siswa bisa berperan aktif.

“Model pembelajaran *take and give* menuntut siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman lainnya” (Imas dan Berlin, 2016: 102). Model pembelajaran *take and give* adalah model menerima dan memberi yang bertujuan untuk menerima informasi dan memberikan informasi sesama temannya. Model pembelajaran *take and give* memiliki media pembelajaran berupa kartu dengan ukuran 10 X 15 cm untuk semua siswa yang mengikuti pembelajaran dikelas. Kemudian masing-masing kartu berisi nama siswa, bahan belajar atau sub materi dan nama yang diberi informasi, kompetensi, dan sajian materi. Media kartu tersebut diberikan kepada masing-masing siswa untuk saling bertukar informasi. Dengan kata lain model pembelajaran ini dapat membantu siswa agar bisa berkomunikasi dengan baik, terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa lainnya.

Model pembelajaran *take and give* dalam pembelajarannya mempunyai banyak keunggulan yang bisa membantu seorang guru dalam kegiatan pembelajarannya. diantaranya guru bisa memberikan materi dan siswa juga mendapatkan materi dari siswa lain, hal ini bisa lebih menambah pemahaman siswa terhadap materi. Mendorong siswa untuk lebih aktif sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru. dengan demikian model pembelajaran *take and give* diharapkan bisa meningkatkan

hasil belajar siswa, bisa membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan siswa bisa memahami materi yang di ajarkan oleh guru.

Menurut Shoimin (2014: 105) mengatakan

otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, symbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. *mind mapping* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik ini dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan. *mind mapping* juga memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.

Mind mapping adalah salah satu cara mencatat materi yang memudahkan siswa belajar namun sekarang *mind mapping* juga bisa disebut dengan media karena *mind mapping* mempunya soft ware untuk membuatnya, yaitu *mind maple*. Menurut Putra dkk, *mind mapping* cocok digunakan guru saat penyampaian materi karena media *mind mapping* membantu siswa mempelajari konsep materi secara sistematis dan mengkaitkan konsep dengan konsep lain yang saling berhubungan sehingga konsep-konsep yang baru diajarkan lebih mudah dipahami dan diingat siswa dalam waktu yang relatif lama.

Berdasarkan Penelitian terdahulu yang dilakukan Oleh Sugiantari dkk (2016) dalam judul Penerapan *take and give* Berbantuan *mind mapping* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kelas IV mengatakan terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *take and give* berbantuan media *mind mapping* pada siswa kelas IV SDN 2 Banjar Tegal Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan persentase rata-rata hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar IPA siswa adalah 13,55

dengan persentase rata-rata 67,75% (kriteria sedang) Pada siklus II, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 16,15 dengan persentase rata-rata 80,75% (kriteria tinggi), dengandemikian tingkat hasil belajar siswa dari hasil siklus I sampai pada hasil siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 13%.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ di SMKN 1 Pasean”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat di uraikan rumusan masalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar sistem komputer siswa kelas X TKJ SMKN 1 Pasean ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran sistem komputer menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping* di kelas X TKJ SMKN 1 Pasean ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping* pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X TKJ SMKN 1 Pasean ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar sistem komputer siswa kelas X TKJ SMKN 1 Pasean.
2. Untuk mengetahui aktivitas keterlaksanaan pembelajaran sistem komputer menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping* di kelas X TKJ SMKN 1 Pasean.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping* pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X TKJ SMKN 1 Pasean.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pada mata pelajaran sistem komputer dalam materi pelajaran arsitektur komputer, struktur dan fungsi utama komputer serta komponen-komponen pendukung sistem minimal komputer (RAM, ROM, perangkat I/O, dan decoder).
2. Subyek penelitian ini pada kelas X TKJ SMKN 1 Pasean yang terdiri dari dua kelas yaitu TKJ 1 dan TKJ 2.
3. Hasil belajar siswa yang digunakan hanya pada ranah kognitif.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian eksperimen ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak:

1. Siswa
 - a. Model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping* diharapkan dapat saling membantu memecahkan masalah serta saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi dan juga bekerjasama.
 - b. Model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping* diharapkan dapat menjadikan siswa aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* Berbantuan *mind mapping*.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan model yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.
3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SMK, khususnya di SMKN 1 Pasean.
4. Peneliti
 - a. Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan dan menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai pendekatan pembelajaran.

- b. Memberikan bahan pertimbangan bagi peneliti yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantuan *mind mapping*.