

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut 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, ketrampilan, 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, dan berpengetahuan, berketrampilan, dan memiliki rasa tanggung jawab.

Menurut Sudjana (dalam Anam, 2015: 1) pendidikan adalah suatu interaksi manusia antara pendidik atau guru dengan anak didik atau siswa yang dapat menunjang pengembangan manusia seutuhnya yang berorientasi pada nilai-nilai dan pelestarian serta pengembangan kebudayaan yang berhubungan dengan usaha-usaha pengembangan manusia tersebut. Pendidikan dipandang sebagai salah satu faktor utama yang menentukan pertumbuhan ekonomi, yaitu melalui peningkatan produktivitas tenaga kerja terdidik, dan juga pendidikan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa. Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu: kualitas proses dan produk.

Salah satu dari indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya seorang individu yang cakap dan mandiri melalui proses belajar. Belajar merupakan proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Keberhasilan pendidikan juga dapat dilihat dengan hasil belajar individu tersebut. Pada dasarnya pendidikan seseorang dimulai dari dia lahir hingga akhir hayatnya. Tapi pada umumnya pendidikan dimulai dari beberapa tahapan, yakni pendidikan anak usia dini (PAUD), taman kanak-kanak (TK), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) dan perguruan tinggi (PT).

Sekolah menengah kejuruan atau yang sering kita kenal dengan SMK, SMK sederajat dengan SMA. Sekolah menengah kejuruan merupakan lanjutan dari sekolah menengah pertama. Sama halnya dengan sekolah menengah atas, sekolah menengah kejuruan ditempuh selama 3 tahun, hanya saja di sekolah menengah kejuruan siswa disiapkan agar setelah lulus dapat langsung bekerja. Terdapat beberapa mata pelajaran nonproduktif di sekolah menengah kejuruan di kelas X, antara lain sistem komputer, desain grafis, dan simulasi digital.

Mata pelajaran simulasi digital merupakan mata pelajaran yang diterima oleh kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Al-Hikam Bangkalan. Materi yang diajarkan pada mata pelajaran simulasi digital difokuskan pada pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Sebagai mata pelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk kemudahan belajar siswa. Proses pembelajaran simulasi digital dirancang agar berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan kreatif.

Guru mempunyai peranan penting dalam penyelenggaraan pembelajaran. Guru harus mengetahui model, metode ataupun strategi pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Bukan hanya dalam pembelajaran tapi guru juga harus mengetahui karakteristik dari siswanya. Apalagi siswa SMK Al-Hikam Bangkalan yang mempunyai karakteristik yang lebih aktif dengan sederajatnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Narasumber (lampiran 1.2) selaku guru mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Al-Hikam Bangkalan pada Tanggal 06 November 2017, Jam 11.30 WIB di sekolah tersebut mengatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung. Ketika guru bertanya tentang pelajaran yang telah disampaikan hanya beberapa siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Sehingga muncul tanda tanya apakah siswa mengerti materi yang telah disampaikan atau tidak.

Beliau menyatakan bahwa perbandingan siswa yang memiliki nilai tuntas dan siswa yang memiliki nilai tidak tuntas dalam kelas X TKJ Al-Hikam Bangkalan adalah 40% berbanding 60%. Hal tersebut terjadi dikarenakan guru saat pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah untuk materi yang berkaitan dengan teori sedangkan materi yang berkaitan dengan praktik guru menggunakan metode demonstrasi. Jika guru menggunakan metode ceramah maka siswa akan merasa bosan, sehingga siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Beliau juga menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran tidak menerapkan model pembelajaran. Seharusnya dalam membuat Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) guru harus menentukan model apa yang digunakan. Hal ini dikarenakan beliau lulusan nonpendidikan. Padahal saat ini sudah banyak model-model pembelajaran terbaru.

Oleh karena itu, alternatif yang dapat digunakan untuk permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Menurut Gunawan dan Darmani (2017: 39-40) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja sama antar peserta didik dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif dirancang untuk membangkitkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi. Bila dibandingkan dengan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang diberikan. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. Banyak sekali model pembelajaran kooperatif, salah satu contohnya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC).

Menurut Shoimin (2014, 87-88) model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) adalah model pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar yang diawali dengan pembentukan kelompok besar dalam kelas yang terdiri dari kelompok lingkaran dalam dan kelompok lingkaran luar. Anggota kelompok lingkaran luar berdiri menghadap ke dalam. Antara anggota lingkaran dalam dan lingkaran luar saling berpasangan dan berhadap-hadapan, dimana siswa saling membagi informasi pada saat bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Kemudian, siswa berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua

langkah searah jarum jam sehingga masing-masing siswa mendapat pasangan baru. Adapun informasi yang saling dibagikan merupakan isi materi yang mengarah pada tujuan pembelajaran. Pada saat berbagi informasi, semua siswa akan saling memberi dan menerima informasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini adalah melatih siswa belajar mandiri dan berbicara menyampaikan informasi kepada orang lain. Selain itu juga melatih kedisiplinan dan ketertiban.

Pemilihan model tersebut, dikarenakan berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu. Salah satu contohnya adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Megawati dkk, (2014) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Tahun Ajaran 2013/2014 di Gugus VII Kecamatan Sawan”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) dan kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen sebesar 19,44 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 15,40. Selain itu, analisis data menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung}=14,49$ lebih besar dibandingkan dengan $t_{tabel}=2,007$ pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif *Inside Outside Circle* (IOC) berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V tahun pelajaran 2013/2014 di gugus VII Kecamatan Sawan.

Adapun penelitian lain yang terdahulu, yang dilakukan oleh Kurniyati, (2015) dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Inside-*

Outside Circle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IIS 4 SMAN 1 Boja Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2014/2015”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu 81,50 dan rata-rata kelas kontrol yaitu 72,92. Hasil uji hipotesis (uji *t* dan uji regresi sederhana) nilai *posttest* diperoleh nilai $t_{hitung}=4,4888 > t_{tabel}=1,68$, maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan siswa pada kelas kontrol. Sedangkan uji regresi sederhana diperoleh nilai $r_{xy}=0,833$, dengan $\alpha=5\%$ dan $N=26$, diperoleh nilai $r_{tabel}=0,36$. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan sebesar 0,833 antara model pembelajaran *Inside-Outside Circle* terhadap hasil belajar siswa. Koefisien determinasinya $r^2=0,833^2=0,69$. Hal ini berarti 69% hasil belajar sejarah siswa ditentukan oleh model pembelajaran *Inside-Outside Circle*, melalui persamaan regresi $Y=44,421+0,481X$, sisanya 31% ditentukan oleh faktor lain. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal kelas eksperimen yaitu $80,77\% \geq 85\%$, sedangkan hasil belajar klasikal kelas kontrol $46,12\% < 85\%$. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Inside-Outside Circle* telah mencapai ketuntasan hasil belajar klasikal.

Berdasarkan pemaparan dari penelitian dan permasalahan diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital di SMK Al-Hikam Bangkalan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Al-Hikam Bangkalan?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Al-Hikam Bangkalan?
3. Bagaimana respon siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Al-Hikam Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Al-Hikam Bangkalan.
2. Untuk mengetahui bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Al-Hikam Bangkalan.

3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside-Outside Circle* (IOC) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Al-Hikam Bangkalan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian adalah :

1. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.
2. Kelas : X TKJ SMK Al-Hikam Bangkalan
3. Mata Pelajaran : Simulasi Digital.
Kompetensi Dasar
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian adalah:

- a. Bagi siswa :
 1. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC).
 2. Membentuk siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC).

3. Dapat memberikan stimulus dan respon yang baik dalam menerima materi. Karena dengan adanya model belajar yang efektif siswa akan menjadi lebih memahami materi serta memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru :

1. Memberikan pertimbangan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat memilih model pembelajaran apa yang paling tepat digunakan.
2. Diharapkan sebagai masukan bagi guru untuk menciptakan suasana proses belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah :

1. Sebagai masukan dalam pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SMK Al-Hikam Bangkalan maupun SMK lainnya.

d. Bagi Peneliti :

1. Memperoleh wawasan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Inside Outside Circle* (IOC) pada mata pelajaran simulasi digital.