

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa:

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.

Terdapat beberapa hal penting yang dapat dikritisi dalam definisi pendidikan menurut UU Sisdiknas di atas yaitu: (1) pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, (2) dalam pendidikan antara proses dan hasil belajar harus berjalan secara seimbang, (3) proses pendidikan harus berorientasi kepada peserta didik (*student active learning*), dan (4) proses pendidikan harus diupayakan kepada pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan/intelektual dan pengembangan keterampilan peserta didik (Sanjaya, 2011: 2-3).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari satuan pendidikan formal yang ada di Indonesia yang dapat membantu mewujudkan tujuan pendidikan yang dimaksud dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. Mulyasa (2016: 21) menjelaskan tentang tujuan pendidikan menengah kejuruan

.... c. memiliki penalaran yang baik (untuk mengerjakan keterampilan khusus, inovatif dalam arah tertentu, kreatif di bidangnya, banyak inisiatif di bidangnya serta bertanggung jawab terhadap karyanya) dan keterampilan sebagai penekanannya; d. memiliki kemampuan berkomunikasi/sosial (tertib, sadar aturan dan hukum, dapat bekerja sama, mampu bersaing, toleransi, menghargai hak orang lain, dapat berkompromi);

Oleh sebab itu, peserta didik SMK diharapkan memiliki bekal keahlian khusus menjadi tenaga kerja terampil dan mandiri saat terjun di Dunia Usaha atau Dunia Industri (DU/DI).

Berdasarkan pemaparan mengenai tujuan pendidikan kejuruan di atas, diharapkan dengan adanya SMK akan tercipta lulusan yang siap untuk bersaing serta mampu memenuhi kompetensi keahlian sesuai dengan kebutuhan DU/DI. Selain dibekali ilmu pengetahuan umum yang diperoleh di sekolah, peserta didik SMK juga dibekali *skill* atau keahlian sesuai dengan minat dan bakat serta program keahlian yang dipilihnya. Salah satu program keahlian yang ada di SMK yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMK TKJ khususnya pada Kurikulum 2013 (K13) yaitu simulasi dan komunikasi digital.

Simulasi dan komunikasi digital merupakan suatu upaya mengkomunikasikan gagasan dan konsep melalui presentasi digital dan sebagai alat bantu untuk presentasi bidang kejuruan/vokasi yang relevan. Simulasi dan komunikasi digital juga merupakan alat bantu untuk persiapan pembelajaran abad 21 dimana kolaborasi, komunikasi, berfikir kritis dan kreatif saling dibutuhkan satu sama lain. Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada K13 menjadi bagian dari kelompok kejuruan, pada sub kelompok dasar bidang keahlian (C1). Adapun Kompetensi Dasar (KD) yang diajarkan dalam mata pelajaran simulasi

dan komunikasi digital adalah pengelolaan informasi digital, kelas maya, visualisasi konsep, dan buku digital.

Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital adalah pengelolaan informasi digital, kelas maya, visualisasi konsep, dan buku digital. Dalam proses pembelajarannya, peserta didik diajak untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital. Tujuannya agar peserta didik “mampu mengomunikasikan gagasan atau konsep dengan tepat, mencerminkan kecerdasan berpikir dan dapat meningkatkan penguasaan terhadap gagasan atau konsep” (Tim Seamolec, 2013: 2). Oleh karena itu, dalam penyampaianya diperlukan suatu cara yang tepat dalam pembelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Hari Senin tanggal 23 Oktober 2017 peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X TKJ tahun ajaran 2017/2018 yaitu (identitas terlampir pada lampiran 9.2) di SMK Nurul Amanah. Narasumber merupakan guru yang baru mengajar selama 4 (empat) bulan menggantikan salah satu guru yang mengampu mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Nurul Amanah. Berdasarkan wawancara tersebut diperoleh hasil bahwa: (1) peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi berpikirnya terutama aspek kognitifnya seperti pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, serta (3) hasil belajar mata pelajaran simulasi digital kurang maksimal. Rekap rata-rata nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil tahun ajaran 2017/2018 kelas X TKJ Putra (Pa) 59,94 dan X TKJ Putri (Pi) 75,88 dengan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas X TKJ Pa sebanyak 7 dari 31 peserta didik dan kelas X TKJ Pi sebanyak 11 dari 17 peserta didik. Artinya, sebagian besar rata-rata nilai hasil belajar mata pelajaran simulasi digital terlihat masih rendah. Sehingga dapat diambil suatu kesimpulan terkait hubungan suatu model pembelajaran dengan hasil belajar yang kurang memuaskan, maka dirasa perlu untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran di SMK Nurul Amanah khususnya mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Solusi yang dapat membantu untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Nurul Amanah. *Example non example* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dalam proses pembelajarannya menyajikan sebuah contoh, kasus, atau gambar yang relevan dengan KD. Peserta didik diberikan kesempatan dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan contoh gambar yang diberikan oleh guru kemudian mempresentasikan hasil diskusi di hadapan teman-temannya. Penggunaan gambar tersebut disusun dan dirancang agar peserta didik dapat menganalisis gambar menjadi sebuah bentuk deskripsi singkat mengenai apa yang ada di dalamnya. Hal tersebut menjadi alasan peneliti untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurpendah (2017) dengan judul *“Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Example and Non Example terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas XI Jurusan IPS di SMAN 6 Padang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017”* menunjukkan hasil uji hipotesis didapat bahwa nilai $t_{hitung} = 5,286 > t_{tabel} = 1,999$ yang berarti hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *example non example* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas XI di SMA Negeri 6 Padang tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Islamiah (2016) dengan judul *“Efektivitas Model Example Non Example terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem”* menunjukkan bahwa rata-rata prosentase keaktifan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *example non example* pada materi ekosistem 97,5% (sangat aktif) dan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 16,90 dengan rata-rata skor awal 13,35 dan mengalami peningkatan sebesar 3,55.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Wulandari (2015) dengan judul *“Pengaruh Metode Pembelajaran Example Non Example terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”* menunjukkan bahwa metode pembelajaran *example non example* mempunyai pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Budhi Warman II Jakarta. Hal tersebut dibuktikan dari adanya hasil pengolahan data dengan uji t didapat nilai $t_{hitung} = 4,11 > t_{tabel} = 1,70$.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* terhadap hasil belajar peserta didik dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* terhadap Hasil Belajar Siswa SMK pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Nurul Amanah?
2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Nurul Amanah?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Nurul Amanah?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Nurul Amanah.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Nurul Amanah.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Nurul Amanah.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan dengan maksud agar dapat lebih terarah dan mencapai tujuan yang tepat. Berikut batasan masalah dalam penelitian ini.

1. Pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dalam materi video presentasi dan proses pengambilan gambar.
2. Penelitian ini dilakukan di lingkungan SMK Nurul Amanah, Tanah Merah tahun ajaran 2017/2018.
3. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Nurul Amanah, Tanah Merah.

4. Penelitian ini terbatas pada model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X TKJ SMK Nurul Amanah, Tanah Merah.
5. Hasil belajar peserta didik sesuai dengan ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom yang dibatasi pada ranah C₁ sampai C₃ yang berbentuk soal pilihan ganda.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* sebagai model pembelajaran kelompok yang dalam proses pembelajarannya peserta didik diajak untuk membangun sebuah konsep dari gambar yang sesuai dengan materi yang relevan, sehingga diharapkan peserta didik dapat menyerap pelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

a. Bagi Guru

Dapat digunakan oleh guru sekolah dalam upaya pengembangan inovasi pembelajaran, dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran kooperatif tipe *example non example* dan penerapannya dalam pembelajaran

simulasi dan komunikasi digital, dan meningkatkan usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Memudahkan peserta didik dalam mengikuti dan memahami materi pembelajaran simulasi dan komunikasi digital dengan baik sebagaimana yang terdapat dalam K13. Memberikan keuntungan bagi peserta didik agar dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas akademis dan upaya meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajarnya.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat berguna bagi peneliti agar dapat mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama kegiatan kuliah dan diterapkan dalam kehidupan di masyarakat terutama untuk pengembangan dunia pendidikan. Selain itu juga sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran di SMK khususnya pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital dan umumnya pada semua mata pelajaran yang ada di SMK.