

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 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.

Menurut Mujtahidin & Rasyid (2012) pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Pada umumnya semua orang bisa mendidik, namun cara mereka mendidik belum tentu berhasil. Hal itu membuat manusia membutuhkan banyak ilmu dan pengalaman tentang cara mendidik yang benar.

Pendidikan sangatlah penting bagi semua orang. Pendidikan diharapkan dapat membawa perubahan yang lebih baik. Maka dari itu, pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan. Menurut Sani (2017) pendidikan yang berkualitas tentunya melibatkan siswa untuk aktif belajar dan mengarahkan terbentuknya nilai-nilai yang dibutuhkan oleh siswa dalam menempuh kehidupan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 (PP 32/2013) tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan

pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 merupakan perbaikan dari KTSP. Kurikulum 2013 diharapkan dapat merubah pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik. Kurikulum 2013 juga diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam kurikulum 2013 guru tidak dijadikan sebagai sumber belajar melainkan menjadi seorang fasilitator yang dapat membantu siswanya untuk aktif. Siswa tidak dapat menerima pembelajaran hanya dengan metode ceramah saja. Siswa dituntut untuk lebih aktif dan mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013 (Permendikbud 70/2013) tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan bahwa kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Di Bangkalan, belum semua sekolah menerapkan Kurikulum 2013. Hanya beberapa sekolah saja yang menerapkan Kurikulum 2013. Salah satunya adalah SMKN 1 Kamal, sekolah ini telah mencoba menerapkan Kurikulum 2013 sejak tahun pelajaran 2016/2017. Untuk kelas X menggunakan Kurikulum 2013 revisi, kelas XI menggunakan Kurikulum 2013, sedangkan untuk kelas XII tetap menggunakan KTSP.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan Pak Haertanto, S.Kom. yang merupakan salah satu guru produktif yang mengajar mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 1 Kamal pada tanggal 26 Oktober 2017 menyatakan bahwa guru tersebut menggunakan model pembelajaran problem based learning. Karena model tersebut dianggap sesuai dengan proses pembelajaran di SMKN 1 Kamal. Meskipun sudah dianggap sesuai dengan proses pembelajaran, model tersebut masih kurang efektif karena sebagian siswa masih meminta untuk materinya dijelaskan terlebih dahulu. Dan siswa cenderung masih pasif sehingga materi pembelajaran akan sulit diterima. Hal ini dibuktikan dengan adanya siswa yang sering mengantuk selama proses pembelajaran, dan respon siswa rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya alternatif model pembelajaran lain yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat membuat siswa lebih bersemangat sehingga dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar seperti model pembelajaran kooperatif metode *two stay two stray*, model pembelajaran *treefinger*, model pembelajaran *group investigation*, model pembelajaran *snowball throwing*, dan lainnya. Dalam penelitian ini, salah satu cara untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar tersebut yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif metode *two stay two stray*. Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray* dilakukan pada materi permasalahan perangkat keras komputer. Pada materi tersebut membahas tentang permasalahan perangkat keras pada komputer seperti permasalahan pada keyboard, monitor, prosesor, dan lain-lain.

Pendapat tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model tersebut tepat untuk digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Anam (2015) yang berjudul pengaruh penerapan model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada materi sejarah siswa kelas X SMKN NU 01 Kendal, disimpulkan bahwa pembelajaran IPS materi sejarah siswa kelas X SMK NU 01 Kendal menggunakan model pembelajaran TSTS lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran IPS materi sejarah yang tidak diberikan model pembelajaran TSTS. Sedangkan penelitian lain yang dilakukan oleh Anam dan Haryudo (2016) yang berjudul pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik kelas X TPTU SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permasalahan Perangkat Keras Kelas X SMK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray* pada materi permasalahan perangkat keras ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?

2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada materi permasalahan perangkat keras kelas X SMK?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray*?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray* pada materi permasalahan perangkat keras ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar siswa pada materi permasalahan perangkat keras kelas X SMK.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray*.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka peneliti akan membatasi masalah-masalah penelitian agar masalah yang akan dikaji lebih fokus dan terarah, batasan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada materi permasalahan pada perangkat keras kelas X RPL di SMKN 1 Kamal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray*.

2. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif.
3. Kompetensi dasar pada penelitian ini adalah menganalisis permasalahan pada perangkat keras.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi oleh pihak yang berkepentingan sehingga dapat menambah wawasan dalam melakukan proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

1. Membentuk siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Memberikan pengalaman baru tentang model pembelajaran yang belum pernah digunakan (dalam hal ini model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray*).

3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru :

Model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah :

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam upaya mewujudkan keberhasilan belajar komputer dan jaringan dasar setelah penelitian ini dilakukan.

d. Bagi peneliti :

Memperoleh pengalaman dan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *Two Stay Two Stray*.