

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Melalui pendidikan seseorang dapat tumbuh menjadi manusia yang berkualitas dalam membangun sebuah bangsa. Melalui pendidikan juga manusia akan dapat mengetahui segala sesuatu yang tidak atau belum diketahui sebelumnya.

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 (1) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Dalam hal ini tentu saja diperlukan adanya pendidikan profesional yakni guru disekolah-sekolah dasar dan menengah, serta dosen diperguruan-perguruan tinggi sebagai mana yang tersirat dalam Bab XI Pasal 39 (2) UU Sisdiknas tersebut.

Dalam upaya pendidikan, proses pembelajaran merupakan aktivitas yang sangat penting, karena melalui proses itulah tujuan pendidikan akan dicapai dalam bentuk perubahan perilaku siswa. Proses pembelajaran juga sangat menentukan kualitas pendidikan. Menurut Ramansyah (2012: 10) dalam proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas

siswa, guru, tujuan, isi pelajaran, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Pada proses pembelajaran tersebut, guru memegang peranan yang penting untuk menentukan keberhasilan siswa dalam belajar.

Menurut Setiyowati (2014: 156) keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Guru sebagai pendidik merupakan salah satu faktor eksternal dalam menentukan keberhasilan siswa. Guru sebagai seorang pendidik berperan sebagai penyalur informasi dalam kegiatan pembelajaran oleh karena itu guru berkewajiban merencanakan dan menerapkan suatu model dan metode pembelajaran yang efektif, aktif, dan bermakna bagi siswa dalam mencapai keberhasilan belajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang sekolah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Ada dua program pembelajaran di SMK yaitu program produktif dan non produktif. Di SMK Negeri 1 Pasean mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital merupakan pelajaran program produktif yang wajib ditempuh di jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) sedangkan pada kenyataannya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini terbukti dari hasil ujian tengah semester siswa yang tidak tuntas atau dibawah standar KKM yang ditentukan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada hari Sabtu tanggal 3 Maret 2018 dengan Narasumber I selaku guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital beliau mengatakan bahwa, nilai ujian tengah semester dari 2 kelas X TKJ yaitu kelas TKJ 1 dan TKJ 2 dengan jumlah 54 siswa masih terdapat nilai siswa yang tidak memenuhi standar KKM yang ditetapkan.

Di SMK Negeri 1 Pasean memiliki standar KKM yaitu 75 sedangkan pada nilai simulasi dan komunikasi digital hanya 5% yang memenuhi standar KKM dan 95% yang tidak memenuhi standar KKM. Hasil wawancara dapat dilihat pada (lampiran 9).

Selama ini guru juga menyampaikan materi pelajaran menggunakan metode ceramah karena dianggap mudah dan efektif dalam penggunaannya. Pembelajaran dengan metode ceramah pada pelajaran teori akan semakin membuat siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa kurang ikut berpartisipasi. Diketahui bahwa siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena siswa hanya duduk, mendengar, mencatat dan mengerjakan tugas. Selain itu, pelajaran teori kebanyakan memang tidak disukai oleh siswa apalagi penyampaian kurang menarik dan bila terlalu lama akan membosankan yang nantinya akan berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Dalam menyampaikan pelajaran teori, guru juga bisa menggunakan media pembelajaran tertentu untuk mempermudah menyampaikan materi. Guru juga dituntut untuk dapat memilih model dan metode yang dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Ramansyah (2012: 4) mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan informasi yang sudah jadi dengan menuntut jawaban verbal melainkan suatu upaya integratif ke arah pencapaian tujuan pendidikan. Dalam konteks ini guru tidak hanya sebagai penyampai informasi tetapi juga bertindak sebagai *director and facilitator of learning*. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih metode ataupun model pembelajaran agar proses penyampaian dan transferasi ilmu dapat berjalan seperti yang diharapkan. Selain itu, pembelajaran

yang dapat menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung siswa benar-benar memperhatikan penjelasan dari guru yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa nantinya.

Untuk itu peneliti menawarkan sebuah alternatif model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada ranah kognitif dapat tercapai sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan. Dari berbagai macam model pembelajaran yang ada, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Think Talk Write* (TTW) karena pembelajaran dengan strategi *think talk write* ini dapat melatih siswa berpikir menemukan jawaban dari soal yang diberikan oleh guru, selanjutnya melatih keberanian siswa untuk mengemukakan pendapatnya saat berdiskusi dengan anggota kelompoknya, kemudian menuliskan jawaban hasil diskusinya kedalam lembar jawaban yang diberikan oleh guru yang membantu pemahaman siswa dan membuat siswa tidak cepat lupa. Menurut Hamdayama (2014: 217) strategi *think talk write* adalah sebuah pembelajaran yang dimulai dengan berpikir, melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi, dan alternatif solusi), hasil bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi, dan kemudian membuat laporan hasil presentasi.

Media yang digunakan peneliti pada model pembelajaran kooperatif dengan strategi *think talk write* (TTW) ini adalah dengan membuat lembar kerja siswa (LKS) yang dijadikan bahan bacaan sekaligus bahan pengujian pemahaman siswa dan lembar jawaban sesuai keperluan yang digunakan untuk menulis laporan hasil presentasi. Pembelajaran dengan menggunakan strategi *think talk write* juga dinilai memiliki berbagai manfaat. Menurut Hamdayama (2014: 220-221)

manfaat strategi *think talk write* dalam pembelajaran yaitu dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik, siswa dapat mengkomunikasikan atau mendiskusikan pemikirannya dengan temannya, dan dapat melatih siswa untuk menuliskan hasil diskusinya ke bentuk tulisan secara sistematis sehingga siswa akan lebih memahami materi.

Menyadari akan manfaat pembelajaran dengan strategi *think talk write* (TTW) yang mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Melatih keberanian dan ketepatan dalam mencari untuk menemukan jawaban dalam lembar kerja. Tentu saja yang ditekankan disini adalah dalam berpikir efektif menentukan jawaban mana yang paling tepat dan juga melihat kenyataan bahwa pembelajaran dengan strategi *think talk write* (TTW) belum banyak digunakan pada proses pembelajaran di sekolah, maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut pengaruh penggunaan model pembelajar kooperatif dengan strategi *think talk write* (TTW) terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Kurniasih (2010) dengan judul Pengaruh Implementasi Strategi Pembelajaran *Think Talk Write* terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa pada Siswa SMK jurusan Bisnis Manajemen Kota Madya Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar matematika siswa dalam menyelesaikan soal cerita antara strategi pembelajaran *Think Talk Write* dengan strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Dari rata-rata marginalnya, menunjukkan bahwa

rataan pada strategi pembelajaran *Think Talk Write* lebih baik daripada strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada strategi pembelajaran *Think Talk Write* lebih baik daripada strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada siswa kelas X SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kota Madya Surakarta.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian Pratama (2014) dengan judul Keefektifan Penggunaan Strategi *Think-Talk-Write* (TTW) dalam Pembelajaran Menulis Karangan Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Purworejo menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keefektifan yang signifikan antara kelas yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi *think-talk-write* dengan kelas yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi *think-talk-write*. Perbedaan tersebut ditunjukkan dari hasil penghitungan uji-t skor *pascates* kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16.0. Dari hasil uji-t data tersebut, diketahui besarnya thitung sebesar 4,124, dengan db = 62, dan diperoleh nilai p sebesar 0,000. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p = 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan skor menulis karangan eksposisi kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Think Talk Write* (TTW) berbantuan LKS terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Pasean”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran simulasi dan komunikasi digital menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Think Talk Write* (TTW) berbantuan LKS di SMK Negeri 1 Pasean?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Think Talk Write* (TTW) berbantuan LKS terhadap hasil belajar simulasi dan komunikasi digital di SMK Negeri 1 Pasean?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Think Talk Write* (TTW) berbantuan LKS pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Negeri 1 Pasean?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Pasean menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Think Talk Write* (TTW) berbantuan LKS.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Think Talk Write* (TTW) berbantuan LKS terhadap hasil belajar simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Pasean.

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Think Talk Write* (TTW) berbantuan LKS pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Pasean.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, penelitian ini dibatasi pada:

1. Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital mengenai materi merancang dokumen tahap pra-produksi di kelas X TKJ.
2. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif karena pencapaian hasil belajar yang akan diukur adalah keterampilan teknis dalam ilmu pengetahuan dan pemecahan masalah.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa
 - a. Model pembelajaran kooperatif dengan strategi *think talk write* (TTW) berbantuan LKS diharapkan dapat membuat siswa senang dan tidak merasa bosan saat mengikuti pelajaran.
 - b. Mendapatkan hasil belajar yang bagus karena proses pengerjaan tugasnya yang menyenangkan.

2. Guru

- a. Diharapkan dapat menjadi informasi penggunaan model pembelajaran tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *think talk write* (TTW) berbantuan LKS.
- b. Diharapkan sebagai masukan bagi guru yaitu cara untuk menciptakan suasana proses belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswanya.

3. Sekolah

- a. Sekolah akan terpacu untuk menerapkan model-model pembelajaran guru dalam rangka untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SMK Negeri 1 Pasean maupun Sekolah Menengah Kejuruan lainnya.

4. Peneliti

- a. Sebagai wawasan peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran di sekolah, bagaimana pelaksanaan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *think talk write* (TTW) berbantuan LKS.
- b. Penelitian ini juga dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan.