

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian terpenting bagi kemajuan suatu bangsa. Semakin maju suatu bangsa, maka semakin tinggi sumber daya manusia. Basri (dalam rasyid dan mujtahidin, 2014:2) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Inti Pendidikan adalah usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir batin), baik oleh dirinya sendiri maupun orang lain, dalam arti tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari.

Berdasarkan Undang- undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwasanya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinnya, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa beserta unsur yang ada di dalamnya. Peningkatan kualitas Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru memegang peranan

yang sangat penting. Salah satu peran utama guru adalah materi yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh peserta didik secara tuntas. Hal ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru.

SMK Muhammadiyah 1 Taman merupakan sekolah swasta yang memiliki banyak jurusan antara lain: Akuntansi, Administrasi perkantoran, dan Teknik Komputer dan Jaringan. Dalam penelitian ini mengambil mata pelajaran dasar desain grafis kelas X TKJ. Pada SMK tersebut terdapat 2 kelas TKJ yaitu TKJ 1 berjumlah 23 siswa dan TKJ 2 berjumlah 24 siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 03 Januari 2019 minat belajar siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Taman pada mata pelajaran dasar desain grafis, bahwa minat belajar yang rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran tersebut menggunakan pembelajaran konvensional sehingga siswa merasa bosan, mengakibatkan siswa mengantuk dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Minat belajar yang rendah dalam proses pembelajaran akan berdampak pada pengaruh hasil belajar.

Permasalahan tersebut juga dibuktikan dengan adanya hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti nilai hasil Ujian Tengah Semester (UTS) dasar desain grafis semester ganjil siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Taman yang terlihat masih banyak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran dasar desain grafis sebesar 76. Siswa yang memperoleh nilai tuntas atau sesuai KKM adalah sebanyak 12 dari 47 atau (25,54 %) dan jumlah yang belum tuntas atau tidak mencapai KKM yaitu 35 dari 47 siswa atau (74,46 %).

Melihat permasalahan tersebut minat dan hasil belajar siswa dapat dicapai secara optimal dengan penerapan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar. maka untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang lebih melibatkan peran siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk aktif dan dapat meningkatkan kualitas belajar pada siswa. Model yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dengan model pembelajaran yang sesuai diharapkan siswa menjadi aktif dan dapat berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi siswa dalam proses belajar mengajar yaitu model yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi.

Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja secara kelompok secara kalobaratif sehingga menciptakan interaksi. Ada beberapa macam model pembelajaran kooperatif yakni model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*, bertukar pasangan, tari bambu (*bamboo dancing*) dan lainnya. Peneliti ini menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*). Menurut Shoimin (2014:31) model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) bertujuan agar siswa dapat saling berbagai informasi bersama-sama dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur. Kegiatan saling bertukar informasi untuk mengaktifkan struktur kognitif yang di memiliki peserta didik. Huda (2017:147) berpendapat, keunggulan model pembelajaran kooperatif teknik tari Bambu (*bamboo dancing*) siswa untuk bersaling berbagi informasi dengan singkat dan teratur. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe

tari bambu (*bamboo dancing*) menuntut siswa aktif dengan mengeluarkan semua pendapat dan pengetahuan yang dimilikinya kemudian dibagi kepada teman – teman kelompok sehingga berbagi informasi.

Alasan peneliti, memilih model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) ada terdapat penelitian terdahulu yang menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*). Peneliti yang dilakukan oleh Sembiring(2017) pada penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Membaca Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu Pada Kompetensi Dasar Menanggapi Isi Cerita Secara Lisan di Kelas V SDN Negeri 06843 Medan Tuntungan” siklus I memiliki nilai rata-rata 44 (55%), sedangkan pada siklus II yaitu sebesar 69 (87%). Disimpulkan tes hasil belajar siklus I dengan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe tari bambu dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan menanggapi isi cerita secara lisan di Kelas V SD Negeri 068343 Medan Tuntungan.

Kemudian penelitian lain telah dilakukan oleh Herlina (2017) dengan judul “pengaruh model pembelajaran tari bamboo terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Prabumulih” Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan model Tari Bambu (kelas eksperimen) sebesar 23,3. Setelah menggunakan model tari bambu, hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 sebesar 71, disimpulkan bahwa penerapan model tari bambu meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan dari penelitian di atas bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu

(*bamboo dancing*) terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa di dalam kelas. Sehingga penelitian ini tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul” **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Tari Bambu (*Bamboo Dancing*) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 1 Taman**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Muhammadiyah 1 Taman?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) terhadap minat belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Muhammadiyah 1 Taman?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pelaksanaan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa di SMK Muhammadiyah 1 Taman.

2. Mengetahui model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Muhammadiyah 1 Taman.
3. Mengetahui model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) terhadap minat belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Muhammadiyah 1 Taman.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan tujuan penelitian diatas peneliti memiliki keterbatasan masalah dalam penelitian, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Taman.
2. Penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*).
3. Minat belajar dalam mata pelajaran dasar desain grafis.
4. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif siswa..
5. Penelitian menggunakan mata pelajaran dasar desain grafis.
6. Penelitian menggunakan materi perangkat lunak pengolah gambar *bitmap*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan di dalam Mata pelajaran dasar desain grafis , dan dapat memperkuat teori yang telah ada mengenai model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) terhadap kualitas belajar siswa, dan hasil penelitian ini diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk memberikan referensi kepada guru di SMK Muhammadiyah 1 Taman dan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*) sebagai mempermudah dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif yakni tari bambu (*bamboo dancing*) terhadap hasil dan minat belajar siswa kelas X TKJ.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran

b. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk peneliti lain yang akan meneliti penelitian ini lebih mendalam.

c. Bagi siswa

1. Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu(*bamboo dancing*).
2. Membantu Siswa lebih aktif dalam belajar melalui model pembelajaran kooperatif teknik tari bambu (*bamboo dancing*).
3. Memudahkan siswa dalam penguasaan materi dan tidak membuat jenuh sehingga senang mengikuti kegiatan proses pembelajaran.