

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan, peranan pendidikan sangat penting untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh manusia menjadi lebih baik. Menurut Basri (dalam Harun, 2014:2) bahwa “pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, mambantu, serta membimbing seorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik”. Poerwadarminta (dalam Harun, 2014: 2) mengatakan bahwa “pendidikan berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasaakan melalui upaya pelajaran dan pelatihan. Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam kemajuan suatu bangsa karena pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan itu merupakan sasaran pembangunan saat ini”.

Dewantara (dalam Harun, 2014:11) menjelaskan bahwa tujuan akhir pendidikan adalah agar anak sebagai manusia (individu) dan sebagai anggota masyarakat (manusia sosial), dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa proses pendidikan merupakan perubahan baik yang terjadi pada seseorang setelah melakukan pembelajaran. Arikunto (dalam Mujtahidin, 2014: 5) menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses

penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Belajar merupakan tanggung jawab setiap siswa untuk dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Menurut Gagne (dalam Ramansyah, 2012: 3), “belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu”.

Dari penjelasan di atas, dikatakan bahwa belajar tidak hanya terjadi perubahan pada intelektual saja akan tetapi mengenai seluruh pribadi anak termasuk pada perilaku atau tingkah laku anak. Menurut Nata (2010:159), seorang peserta didik dikatakan belajar apabila dapat mengetahui sesuatu yang tidak dapat dipahami sebelumnya, dapat melakukan atau menggunakan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat digunakannya termasuk sikap tertentu yang mereka miliki. Sebaliknya, seorang pendidik dikatakan telah mengajar apabila dia telah membantu peserta didik untuk memperoleh perubahan yang dikehendaki.

Guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar bertugas menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Sebelum mengajar, guru harus merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis, sehingga dapat terampil dalam proses belajar mengajar. Menurut nata (2010:161) Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan yang ingin di capai, materi yang diajarkan, pendidik dan peserta didik yang berada dalam suatu hubungan

sosial tertentu, kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana kegiatan belajar yang tersedia.

Selama ini masih terdapat guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik, inovatif serta kreatif. Sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Menurut Arends (2009: 46) “model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Oleh karena itu, model pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan model pembelajaran siswa juga akan lebih aktif dan memahami materi yang disajikan oleh guru pada waktu proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital yang merupakan salah satu mata pelajaran bidang keahlian Teknik Komputer dan Jaringan khususnya pada Kurikulum 2013 (K13).

Simulasi dan komunikasi digital merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang 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 Kurikulum 2013 menjadi bagian dari kelompok kejuruan. Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital adalah pengelolaan informasi digital, kelas maya, visualisasi konsep, dan buku digital. Dalam proses

pebelajarannya, peserta didik diajak untuk mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Utomo yang merupakan guru pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Negeri 1 Labang pada tanggal 08 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa ada kendala dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Labang. Kendala yang dihadapi diantaranya adalah siswa yang tidak terkondisi rame sendiri, ngobrol sama temennya dan main *Handphone*. Kendala tersebut dikarenakan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan juga kurangnya pembaharuan terkait perangkat pembelajaran, akibatnya respon siswa pada waktu pembelajaran tidak semua baik ada yang tidak baik. Sehingga siswa terkesan pasif dan siswa juga kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi berpikir kreatif untuk mengkreasikan kemampuan yang diperoleh pada waktu pembelajaran. Padahal peran guru sangatlah penting dalam keberhasilan belajar siswa dan mengondisikan suasana kelas, maka ketepatan guru dalam menggunakan perangkat pembelajaran dari model pembelajaran yang digunakan sangatlah penting agar keberhasilan belajar dapat tercapai dengan baik. Kendala lain yaitu siswa kelas X TKJ juga sangat lambat dalam memahami materi pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital sehingga berdampak pada nilai hasil belajar siswa kelas X TKJ yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan tingkat kemampuan siswa masih mencapai 55% pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital.

Solusi yang dapat membantu untuk mengatasi kendala yang telah dipaparkan di atas yaitu agar proses pembelajaran menyenangkan maka guru harus bisa menyesuaikan cara penyampaian materi dengan menggunakan model pembelajaran, media pembelajaran dan juga penggunaan perangkat pembelajaran yang menarik agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat diterima dengan baik. Perangkat pembelajarana yang menarik dari model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan Pendidikan. Menurut Rusman, (2013:133) Model pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu komponen yang penting dalam proses keberhasilan pembelajaran. Pemilihan perangkat dari model pembelajaran yang baik dan tepat merupakan salah satu solusi dari kreativitas seorang guru agar siswa tidak bosan pada saat menerima materi.

Dalam Penelitian ini, peneliti ingin menerapkan perangkat pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif metode *Listening Team* dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X TKJ SMK Negeri 1 Labang . Menurut Silberman (2009:106) “Metode *listening team* merupakan sebuah cara untuk membantu peserta didik agar tetap fokus dan siap siaga selama pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini tim pendengar menciptakan kelompok-kelompok kecil bertanggung jawab menjelaskan materi pembelajaran”.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran Kooperatif Metode *Listening Team* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Hal tersebut didasarkan pada penelitian sebelumnya oleh Jon Efrian (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan

Modul Pembelajaran Biologi Berorientasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Listening Team* Terintegrasi Kemuhammadiyah” menyimpulkan bahwa hasil validasi dinyatakan valid, untuk praktikalitas termasuk dalam kategori sangat praktis dan untuk efektivitas ditinjau dari analisis aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul ini dikategorikan aktif sekali. Hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri Koto Dian telah mencapai nilai KKM yaitu 84,38 setelah menggunakan modul dalam proses pembelajaran. Har (2016) dalam jurnalnya yang berjudul “Model Pembelajaran Koperatif Metode *Listening Team* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekologi Hewan” juga menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mahasiswa semester V dalam pembelajaran Ekologi Hewan. Hal ini terlihat pada siklus I rata-rata persentase proses dosen 67,5% pada siklus II menjadi 83,3%. rata-rata persentase proses mahasiswa 66,9% pada siklus II menjadi 83%. Persentase ketuntasan hasil belajar mahasiswa siklus I yaitu 68,7% meningkat pada siklus II menjadi 87,5%. Sedangkan rata-rata hasil belajar mahasiswa siklus I yaitu 68,28 meningkat siklus II 80,47.

Untuk mengimplementasikan pembelajaran kooperatif di kelas, diperlukan perangkat pembelajaran yang sesuai. Perangkat pembelajaran tersebut harus disusun mengacu pada pembelajaran kooperatif. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Listening Team* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMKN 1 Labang”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, terdapat perbedaan kondisi riil dan kondisi ideal yang diharapkan. Kondisi riil yang terdapat di lapangan yaitu kurangnya perangkat pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan penjelasan materi pelajaran tentang simulasi komunikasi dan digital kepada siswa sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran. Kondisi ideal yang diharapkan yaitu adanya perangkat pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa tentang simulasi komunikasi dan digital dan siswa aktif mengikuti pelajaran serta dapat memfasilitasi siswa dalam belajar.

Melihat adanya perbedaan antara kondisi riil dan kondisi ideal, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berupa perangkat pembelajaran pada model pembelajaran Kooperatif Metode *Listening Team* pada materi Simulasi dan Komunikasi Digital. Sehingga, dengan adanya pengembangan produk berupa perangkat pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta dapat memfasilitasi siswa dalam belajar secara mandiri.

1.3 Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk yang berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), Lembar Observasi Aktivitas Guru, Lembar Observasi Aktivitas Siswa

dan Tes Hasil Belajar yang digunakan untuk proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Labang pada materi Simulasi dan Komunikasi Digital.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian, karena adanya adanya pertimbangan keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan lain sebagainya sehingga peneliti memberikan Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran dari model pembelajaran Kooperatif Metode *Listening Team* yang berupa RPP, Lembar Observasi Aktivitas Guru, Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan Tes Hasil Belajar.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada materi Komunikasi dalam jaringan sinkron dan asinkron.
3. Target penggunaan perangkat pembelajaran ini adalah siswa SMK Negeri 1 Labang Kelas X TKJ.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan perangkat pembelajaran model pembelajaran Kooperatif Metode *Listening Team* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMKN 1 Labang ini adalah untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi riil. Kondisi idealnya adalah adanya acuan atau referensi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran sehingga mempermudah guru dalam

melaksanakan pembelajaran. Kondisi riilnya belum adanya acuan atau referensi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran.