

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bagian yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Kualitas suatu sistem pendidikan dapat mempengaruhi kualitas suatu bangsa dimasa depan. Ketika suatu bangsa mengalami keterpurukan dengan sumber daya manusia (SDM) sering dikaitkan dengan lemahnya peran pendidikan dalam membentuk manusia yang unggul. Saat ini sudah semakin disadari bahwa pendidikan sangat penting bahkan di mulai sejak anak lahir. Bahwasannya sudah dijelaskan di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyebutkan: “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 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan yang mampu mendukung kemajuan suatu bangsa dimasa yang akan mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan akan mampu menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang akan dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi siswa (Trianto, 2009:1).

Shoimin (2017:15) mengemukakan “penyelenggara sistem pendidikan di Indonesia pada umumnya lebih mengarah pada model pembelajaran yang dilakukan secara masal dan klasikal, dengan

berorientasi pada kuantitas mampu melayani sebanyak-banyaknya peserta didik sehingga tidak dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik secara individual di luar kelompok. Pendidik hendaknya mampu mengembangkan potensi kecerdasan serta bakat yang dimiliki peserta didik secara optimal sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri yang dimilikinya sehingga menjadi potensi yang punya nilai jual. Sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan pada peserta didik dengan jaminan kemampuan yang diarahkan pada *life skill* dapat menopang kesejahteraan peserta didik untuk keluarga dan masa depannya. Tujuan pendidikan Nasional adalah pembangunan sumber daya manusia (SDM) yang mempunyai peranan sangat penting bagi pembangunan Nasional. Oleh karenanya yang menjadi syarat utamanya adalah peningkatan sumber daya manusia yang harus benar benar diperhatikan dengan diimbangi perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga selaras dengan tujuan pembangunan bangsa yang ingin dicapai”.

Seseorang bisa dikatakan mengalami proses belajar apabila di dalam diri seseorang telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti dan lain-lain. Siswa yang belum mempunyai sikap atau perilaku yang baik, mencerminkan bahwa siswa tersebut belum menjadi siswa yang berpendidikan, oleh karena itu di dalam proses pembelajaran siswa belajar tentang pendidik, sehingga siswa mempunyai pengetahuan, spritual dan akhlak. Karena pada dasar pendidikan merubah jati diri seseorang dari awalnya belum baik menjadi lebih baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran guru dituntut kreatif dalam proses pembelajaran baik dari segi penyampaian materi, model pembelajaran, media pembelajaran dan strategi pembelajaran. Sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan nyaman dan tidak merasa bosan, serta dibutuhkan pengelolaan kelas yang baik dari gurunya. Pengelolaan pembelajaran yang baik maka akan menimbulkan minat atau motivasi dari siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sampai selesai.

Ramansyah (2012:2) Mengungkapkan “belajar merupakan proses perubahan perilaku secara aktif, proses reaksi semua situasi yang ada disekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, melalui berbagai pengalaman, melihat, mengamati dan memahami suatu yang dipelajari. Belajar adalah proses atau interaksi dalam individu atau dengan orang lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik kemudian mampu menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan atau bermasyarakat untuk memecahkan masalah”.

Mustari (2014:53) mengungkapkan pandangan modern, kurikulum lebih dari sekedar rencana pelajaran. Kurikulum dalam pandangan modern meliputi segala sesuatu yang secara nyata terjadi dalam proses pendidikan yang merupakan pengalaman belajar bagi siswa. Karena semua kegiatan yang dilakukan siswa memberikan pengalaman belajar. Kurikulum merupakan perangkat dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dimuat *Journal of Education Technology* kurikulum yaitu:

“kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan peserta didik. Pemerintah saat ini mengeluarkan kebijakan kurikulum 2013 revisi. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek sikap. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, inovatif dan afektif serta berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia” (Handayani, Ganing dan Suniasih, 2017:176).

Sadirman, (2011:73) mengungkapkan “motivasi berasal dari kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual yakni dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat belajar”. Dimana seorang guru harus bisa memotivasi anak didiknya untuk meningkatkan daya

belajarnya di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, bukan hanya guru, orang tuapun juga memberi motivasi anaknya agar anak tersebut mempunyai semangat tinggi dalam mencari ilmu.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan kegiatan PLP II di SMK Negeri 1 Labang, guru menjelaskan materi dengan model konvensional, sehingga siswa-siswi kelas X TKJ SMK Negeri 1 Labang, masih banyak yang tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, pada mata pelajaran desain grafis. Adapun fasilitas yang ada di SMK Negeri 1 Labang kurang lengkap, sehingga juga menjadi kendala bagi siswa-siswi kelas X TKJ saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara siswa-siswi kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang, menunjukkan bahwa tidak semua siswa-siswi kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang yang diwawacara paham terhadap materi pada mata pelajaran desain grafis. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru yang mengajar mata pelajaran desain grafis di SMK Negeri 1 Labang, bahwa nilai siswa-siswi kelas X TKJ di mata pelajaran desain grafis hanya 60% yang tuntas. Sehingga guru yang mengajar mata pelajaran desain grafis ingin menambah nilai yang tuntas 60% menjadi 70% ke atas. Oleh sebab itu peneliti menawarkan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa-siswi kelas X TKJ pada mata pelajaran desain grafis di SMK Negeri 1 Labang dengan judul penelitian pengembangan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* pada materi penerapan perangkat lunak pengolah gambar bitmap di SMK Negeri 1 Labang. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Labang.

Apabila dari cara guru mengajar sudah tidak menyenangkan terhadap siswa-siswi, maka siswa-siswi akan merasa jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran. Karena pada dasarnya minat atau motivasi peserta didik dalam belajar tergantung bagaimana guru tersebut mengelola bahan atau media yang akan diajarkan. Adapun dengan keadaan seperti ini tentunya harus ada evaluasi dari guru. Maka peneliti ingin memberikan solusi untuk guru berupa pengembangan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*. Disini peneliti memilih pengembangan perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja kelompok (LKK) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*. Berdasarkan penelitian terdahulu model ini, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi siswa, sehingga peneliti ingin mengembangkan perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja kelompok (LKK) dengan menggunakan model ini di sekolah di SMK Negeri 1 Labang.

Adapun banyak model pembelajaran yang dikembangkan oleh ahli pendidikan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Salah satunya model pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif dalam meningkatkan aktivitas siswa-siswi dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah *picture and picture*, dalam penelitian yang dimuat mengungkap yaitu: “model pembelajaran ini diterapkan untuk muatan materi yang sifatnya berupa gambar. Model pembelajaran ini memiliki karakteristik yang inovatif, kreatif dan menyenangkan” (Handayani, Ganing dan Suniasih, 2017:176).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu Nurhayati (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan perangkat bahan ajar pada pembelajaran matematika realistik Indonesia untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis mahasiswa”, menunjukkan bahwa hasil perangkat yang dikembangkan dapat digunakan (layak). Adapun hasil penelitian terdahulu yang lain Utomo dan Noortjahja (2014) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 1 Kedungpring pada materi alat ukur listrik”, menunjukkan bahwa hasilnya telaah pembelajaran oleh dosen dan guru menyatakan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajara presentase silabus 86%, RPP 85%, LKS 86% dan buku siswa 82%. Adapun hasil penelitian yang lain Santi dan Santoso (2016) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik pada materi pokok geometri ruang di SMP”, menunjukan bahwa perangkat yang dikembangkan dengan menggunakan model 4D dapat digunakan (layak) di sekolah.

Kesimpulannya dari permasalahan di atas, dengan melihat penelitian terdahulu bahwasannya pengembangan perangkat model pembelajaran dilakukan peneliti terdahulu dapat dapat digunakan sebagai prangkat dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan perangkat model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* di SMK Negeri 1 Labang.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, dan melihat kondisi di lapangan, maka tujuan dari peneltian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja kelompok (LKK) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* pada materi penerapan perangkat lunak pengolah gambar bitmap. Adapun dengan adanya pengembangan produk pada perangkat pembelajaran di harapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa-siswi, dan siswa-siswi menjadi aktif dan semangat dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang telah disebutkan, perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dalam menggali informasi dan mengatasi masalah yang ada. Maka batasan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Penelitian ini mengembangkan perangkat berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja kelompok (LKK) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture*.
- b. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran desain grafis pada materi penerapan perangkat lunak pengolah gambar bitmap.
- c. Penggunaan perangkat pembelajaran ini adalah siswa-siswi kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti diharapkan bisa memberi manfaat terhadap orang lain, manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini, berguna sebagai masukan terhadap guru dalam melakukan proses pembelajaran di kelas.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini, dapat memberikan dampak positif bagi siswa-siswi dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini, dapat memberi masukan positif pada proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Labang.