

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hamalik (2016:79) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa, dan negara. Sehingga, melalui pendidikan siswa dapat mewujudkan dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki dan dapat menerapkannya pada diri sendiri maupun ke warga masyarakat.

Pendidikan memiliki peran yang sangat besar pada suatu negara. Semakin baik pendidikan pada suatu negara, semakin berkembang dan maju negara tersebut. Pengaruh pendidikan yang sangat besar tersebut harus dapat menghasilkan manusia yang berkualitas, memiliki budi pekerti luhur yang baik, serta memiliki aspek kognitif, psikomotor dan afektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Pada pencapaian tersebut, dibutuhkan suatu proses

pembelajaran. Jihad dan Haris (2013:11) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Pada penjelasan tersebut, kedua aspek akan berkolaborasi menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Interaksi dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan atas.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu tingkatan Sekolah Menengah Atas yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat berbagai macam kejuruan yaitu Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Multimedia, dan lain sebagainya. SMK memiliki tujuan khusus yaitu mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang siap kerja dan diimbangi dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bidangnya. SMK terdapat mata pelajaran produktif atau kejuruan yang harus ditempuh ditingkat pendidikan, salah satunya adalah mata pelajaran sistem komputer. Sistem komputer merupakan mata pelajaran produktif yang wajib ditempuh di kelas X, pada Sekolah Menengah Kejuruan bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk paket keahlian RPL, TKJ, dan Multimedia. Pada mata pelajaran sistem komputer ini akan mempelajari tentang suatu jaringan elektronik yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras yang melakukan tugas tertentu (menerima input, memproses

input, menyimpan perintah-perintah, dan menyediakan output dalam bentuk informasi). Oleh karena itu, belajar sistem komputer sangat penting bagi siswa SMK terutama jurusan TKJ, karena dasarnya TKJ dari sistem komputer, siswa harus mampu berfikir secara logis, kritis, dan kreatif, sehingga akan mudah mengatasi beberapa permasalahan yang ada.

Zamroni (dalam Ramansyah (2012:4) mengatakan bahwa guru adalah kreator proses belajar mengajar. Ia adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batasan norma-norma yang ditegaskan secara konsisten. Guru dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, seperti halnya pada mata pelajaran sistem komputer dibutuhkan peran seorang guru yang dapat mendorong siswanya dapat memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Tujuan dari sistem komputer adalah mendorong siswa berfikir kritis, logis, dan kreatif. Karena sistem komputer harus diajarkan dengan cara tepat dan baik, serta melibatkan siswa untuk berperan aktif didalamnya. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan model pembelajaran yang tepat agar siswa semangat dalam mendengarkan pelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa yang tinggi, baik dalam pengerjaan tugas, serta memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga, dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa, selain itu juga dibutuhkan keefektifan pada penerapan model pembelajaran tersebut. Karena keefektifan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang besar pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Arosbaya pada tanggal 4 September 2018, diskusi dengan kurang lebih 30 siswa yang ada di kelas X TKJ, menyatakan bahwa dari 70% siswa sangat kesulitan memahami materi pada mata pelajaran sistem komputer. Selain itu, ditinjau dari cara mengajar, guru lebih banyak menjelaskan materi di depan kelas, sehingga menambah kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada akhirnya minat belajar siswa sangat kurang dan ditambah keaktifan siswa dalam penyelesaian permasalahan yang diberikan masih sangat kurang. Sehingga banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Hasil wawancara yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Arosbaya pada tanggal 4 September 2018 pukul 10.00 dengan Bapak Moh.Johari selaku guru mata pelajaran sistem komputer kelas X menyatakan bahwa pada proses pembelajaran sistem komputer beliau menerapkan metode ceramah, selain menjelaskan materi ke siswa dalam proses pembelajaran juga memberikan penugasan ke siswa. Akan tetapi, hasil belajar siswa masih di bawah KKM. Terbukti dengan banyaknya siswa yang kurang paham dengan materi sistem komputer yang sudah disampaikan, terutama materi konversi, gerbang logika, perangkat keras, perangkat lunak. Beliau menyatakan bahwa dalam setiap kelas kurang lebih 7 sampai 10 siswa saja yang paham. Perbandingannya antara siswa yang paham dan kurang paham dengan materi yang telah diberikan guru adalah 30% banding 70%. Maka membuktikan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru masih rendah. Dari masalah di atas, peran guru sangat menentukan keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran

kreatif, efektif, dan inovatif yang tidak hanya mengirimkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga mampu membuat siswa untuk berpikir kritis, mandiri, dan lebih aktif di kelas.

Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Treffinger*. Shoimin (2014:218) menyatakan bahwa model *Treffinger* merupakan salah satu sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana cara memberikan keterpaduan. Dengan melibatkan keterampilan kognitif dan afektif pada setiap tingkat pada model ini, *Treffinger* menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif. Treffinger (dalam Huda, 2013:318) menyatakan bahwa digagasnya model ini adalah karena perkembangan zaman yang terus berubah dengan cepat dan semakin kompleksnya permasalahan yang harus dihadapi. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan cara memperhatikan fakta-fakta penting yang ada di lingkungan sekitar lalu memunculkan berbagai gagasan dan memilih solusi yang tepat untuk kemudian diimplementasikan secara nyata. Model pembelajaran ini terdiri atas 3 komponen penting, yaitu *Understanding Challenge* (memahami tantangan), *Generating Ideas* (membangkitkan gagasan), dan *Preparing for Action* (mempersiapkan tindakan).

Sudah ada beberapa penelitian yang lain, menyatakan bahwa model tersebut tepat diterapkan. Penelitian yang diterapkan oleh Muhaiminu dan Nurhayati (2016), dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan lembar kerja siswa efektif terhadap hasil belajar siswa

kelas XI IPA pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan siswa kelas XI IPA setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Treffinger* berbantuan lembar kerja siswa. Sedangkan pada penelitian lain yang dilakukan oleh Janah (2017), dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Treffinger* lebih efektif dari pada pembelajaran langsung terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII di SMP N 1 Bambanglipuro.

Berdasarkan latar belakang di atas, diharapkan model pembelajaran *Treffinger* dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Treffinger* pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK Negeri 1 Arosbaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimanakah efektivitas penerapan model pembelajaran *Treffinger* pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 Arosbaya?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah “Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Treffinger* pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 Arosbaya”.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam efektivitas penerapan model pembelajaran *Treffinger* pada mata pelajaran sistem komputer di SMK Negeri 1 Arosbaya antara lain:

1. Model yang digunakan adalah model pembelajaran *Treffinger*.
2. Mata Pelajaran : Sistem Komputer
3. Materi pada sistem komputer yang digunakan pada penelitian ini yaitu:
KD : 3.5 Menerapkan elektronika dasar (kelistrikan, komponen elektronika dan skema rangkaian elektronika).
4. Hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar ranah kognitif.
5. Subjek pada penelitian ini adalah kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Arosbaya

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
Sebagai bahan acuan referensi bagi penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat memperkuat teori yang sudah ada mengenai efektivitas model pembelajaran *Treffinger* pada mata pelajaran sistem komputer.
2. Praktis
 - a. Bagi guru, menambah wawasan tentang penerapan model pembelajaran *Treffinger* dan dapat dijadikan acuan alternatif dalam pertimbangan pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman konsep dan pemecahan masalah.
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di sekolah.