

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan menjadi ladang investasi dalam membangun dan membentuk yang beradab dan berkualitas. Pendidikan adalah upaya masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi muda untuk keberlanjutan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan. Keberlanjutan seperti itu dapat ditandai dengan warisan budaya dan karakter yang dimiliki orang dan bangsa (Rahayu, Fujiati, & Dewi, 2018). Sedangkan menurut (Undang Undang No 20, Tentang Pendidikan Nasional, 2013) yang dimaksud Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri.

Berdasarkan pelaksanaannya pendidikan dapat terjadi di sekolah maupun di luar sekolah. Pendidikan di sekolah tidak dapat dilepaskan dengan kegiatan pengajaran. Kegiatan pengajaran di sekolah pada umumnya terjadi melalui jenjang-jenjang pendidikan yang ada. Jenjang pendidikan formal dibagi dalam pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan menengah dapat berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) (Undang Undang No 20, Tentang Pendidikan Nasional, 2013). Pemerintah saat ini sedang mengarahkan pendidikan tingkat satuan pendidikan menengah atas berbasis kerja, yaitu sekolah menengah kejuruan. Pemerintah berencana akan mengubah pola pendidikan Indonesia dengan perbandingan 70% untuk SMK dan 30% untuk Sekolah Menengah Atas (Sujarwo, 2008).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap salah satu guru di SMK N 1 Cisarua, mata pelajaran Sistem Komputer merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit bagi siswa kelas X (sepuluh) bidang keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Jumlah jam pelajaran yang singkat disetiap minggu ditambah jumlah materi yang banyak menjadi salah satu kendala dalam proses belajar mengajar pada pelajaran Sistem Komputer. Persentase siswa yang mampu melampaui kriteria

ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran Sistem Komputer hanya 30%. Hal ini juga sesuai dengan hasil angket survei untuk siswa. Dari 25 siswa yang mengisi angket 76% siswa mengatakan bahwa materi Sistem Komputer merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami. Selain itu, 60% siswa mengatakan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sistem Komputer tidak menarik. Dalam Pelajaran Sistem Komputer, terdapat beberapa materi yang dianggap sulit oleh siswa. Sebanyak 52% siswa mengatakan materi Relasi Logik dan Fungsi gerbang Logika sebagai materi yang sulit, 36% siswa mengatakan *Arithmetic Logic Unit* (ALU) sebagai materi yang sulit, dan 8% materi Sistem bilangan, serta 4% Operasi Aritmetika.

Mata pelajaran Sistem Komputer Menurut kurikulum SMK merupakan pada mata pelajaran kelompok C kejuruan, pada bidang keahlian RPL. Sistem komputer merupakan mata pelajaran yang memberikan pembekalan kepada siswa mengenai komponen serta sistem yang terdapat dalam komputer. Sistem Komputer bertujuan agar siswa mampu mengoptimalkan aplikasi komputer, serta lebih memahami tentang perangkat keras serta sangat mendukung dalam mengatasi permasalahan yang timbul dalam penggunaan sehari-hari (Haryanto & Sucipto, 2013). Hal ini menurut Sudrajat (2008) berarti bahwa sistem komputer merupakan mata pelajaran dasar bagi siswa untuk belajar mengenai komputer.

Rendahnya jumlah siswa yang mampu melampaui KKM merupakan dampak dari kesulitan yang dihadapi siswa terhadap mata pelajaran Sistem Komputer. Hal ini menunjukkan perlu adanya perbaikan dalam proses belajar-mengajar di dalam kelas guna meningkatkan hasil belajar siswa, agar mampu mencapai KKM. KKM merupakan kriteria paling rendah yang menyatakan ketuntasan peserta didik dalam sebuah materi pembelajaran (Sudrajat, 2008). Menurut Sunarti (2014) KKM merupakan kriteria minimal untuk menentukan kelulusan peserta didik, sehingga peserta didik dan orang tua peserta didik berkepentingan untuk mengetahui standar kelulusan tersebut. Dengan kata lain siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM dinyatakan tidak tuntas atau tidak lulus.

Dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa agar dapat mencapai KKM, metode pembelajaran menjadi salah satu aspek yang penting. Metode pembelajaran adalah landasan dalam pembelajaran yang merupakan turunan dari psikologi

pendidikan dan teori belajar (Suprijono, 2009). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi agar siswa tidak kesulitan dalam menghadapi soal (Sasongko, 2012). Metode pembelajaran digunakan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kompetensi dasar (KD) yang akan dicapai, agar peserta didik mampu mencapai KD (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 65, 2013).

Paradigma pola guru tahu, murid tidak tahu, lalu guru memberi tahu kepada murid, murid menerima informasi dari guru, hingga membuat guru lebih aktif dan murid menjadi pasif dalam proses belajar mengajar, masih terus dipraktikkan (Munirah, 2015). Paradigma ini membuat proses pembelajaran yang dilakukan adalah dengan metode ceramah dibantu dengan buka pegangan siswa dan papan tulis, lalu diakhiri dengan penyimpulan materi. Metode pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru membuat siswa cenderung tidak menarik bagi siswa. Saat ini metode pembelajaran yang dapat diterapkan sangat banyak dan bervariasi. Terdapat banyak metode dan model pembelajaran berpusat pada siswa yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran di kelas. Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Bruce Joy dalam (Huda, 2011) mengatakan diantara model-model yang dikembangkan saat ini adalah *Cooperative Learning*, *Advance Organizer*, *Concept Attainment*, *Inductive Learning*, dan *Assist to Memory*. Beberapa metode yang saat ini dikembangkan dalam *Cooperative Learning* adalah *Student Teams-Achievement Divisions*, *Jigsaw*, *Cooperative Integrated Reading and Composition*, dan *Cooperative Script*.

Student Teams-Achievement Divisions atau yang sering disingkat STAD adalah sebuah metode pembelajaran yang memacu siswa agar saling mendorong dan membantu menguasai keterampilan yang diajarkan (Huda, 2011). Dalam upaya memahami materi pembelajaran STAD terfokus dalam kerja sama tim. STAD terdiri dari 5 (lima) komponen yaitu presentasi kelas, pembentukan kelompok, kuis, skor kemajuan perseorangan, dan penilaian kelompok.

Jika STAD terfokus terhadap tim, lain halnya dengan *Jigsaw*. *Jigsaw* memperlakukan masing-masing siswa sebagai sumber belajar. Pembelajaran dengan metode *Jigsaw* dilakukan dalam empat tahap yaitu, pendahuluan,

eksplorasi terfokus, melaporkan dan menyusun ulang, serta integrasi dan evaluasi (Huda, 2011). *Jigsaw* dapat dikembangkan untuk menjadi ahli dalam mata pelajaran dan membawa pemahaman itu kembali ke kelompok inti masing-masing.

Selain *Jigsaw* dan STAD, metode lain yang dikembangkan dalam model *Cooperative learning* adalah *Cooperative Integrated and Composition* atau yang sering disingkat dengan CIRC. CIRC dapat membantu siswa mengasah kemampuan dalam memahami suatu konsep penyelesaian masalah kemudian menyelesaikannya baik secara lisan maupun tertulis dengan prosedur atau langkah yang tepat (Irfangi, 2012).

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Cooperative Script*. *Cooperative Script* adalah suatu metode belajar dimana siswa bekerja secara kelompok dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari (Zamzani & Munoto, 2013). Metode pembelajaran *cooperative script* dapat diterapkan pada pembelajaran yang bersifat kognitif seperti mata pelajaran sistem komputer terutama materi relasi logik dan fungsi gerbang logika. pada pembelajaran dengan metode *cooperative script*, setiap peserta didik nantinya diberikan materi ajar secara lengkap, dibagi berpasang-pasangan dan masing-masing dari mereka bergantian secara lisan mengintisarkan materi yang telah diberikan, dan pasangan lainnya mengoreksi apakah benar pernyataan yang diungkapkan oleh temannya tersebut atau tidak.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa, bantuan alat peraga juga sangat dibutuhkan. Dengan adanya alat peraga, kegiatan pembelajaran akan terasa lebih menarik (Sasongko, 2012). Alat peraga dalam kegiatan pembelajaran digunakan sebagai media. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajaran yang menjurus kearah terjadinya proses belajar (Pasha, 2019). Dengan kata lain media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran.

Namun di sekolah jumlah alat peraga yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih minim terutama untuk mata pelajaran gerbang logika. Hal ini menuntut kreativitas guru agar mampu menciptakan alat peraga sebagai media

pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran dapat dikonversi menjadi banyak bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan (Hidayanto, dkk, 2017). M. Suyanto dalam (Pujiono, dkk, 2016) mengatakan Multimedia adalah penggunaan komputer sebagai alat untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan alat-alat yang memungkinkan pengguna menavigasi, berinteraksi, membuat, dan berkomunikasi. Multimedia telah digunakan di berbagai bidang, seperti bisnis, pendidikan, hiburan, serta berbagai kepentingan publik lainnya. Khusus untuk bidang pendidikan, multimedia saat ini memiliki peran yang sangat penting, yaitu untuk memperkaya dan memajukan proses pembelajaran (Rahayu, dkk, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah “Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Script* untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa di SMK Kelas X Berbantuan Multimedia Interaktif”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan dalam latar belakang, maka terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran sistem komputer dengan metode *Cooperative Script* berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan aspek kognitif siswa ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran dengan metode *cooperative script*?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *Cooperative Script* ini hanya dilakukan pada mata pelajaran sistem komputer.
2. Multimedia interaktif ini diperuntukan bagi siswa kelas X.
3. Aspek kognitif yang diteliti sampai ke tingkat ketiga yaitu tingkat aplikasi.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Peningkatan aspek kognitif siswa dengan menerapkan metode *Cooperative Script* berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran sistem komputer.
2. Respon siswa terhadap multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran dengan metode *Cooperative Script*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Siswa

Penggunaan metode *Cooperative Script* berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam aspek kognitif.

1.5.2 Bagi Guru

Sebagai solusi bagi guru dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa guna meningkatkan kemampuan siswa khususnya dalam aspek kognitif.

1.5.3 Bagi Peneliti

Mengetahui cara menerapkan metode *Cooperative Script* dalam pembelajaran dan memberikan gambaran mengenai dampak penggunaan metode *Cooperative Script* berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini berisi rincian urutan penulisan dari setiap bab dalam skripsi. Berikut ini merupakan rincian urutannya:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memberikan penjelasan terhadap topik atau permasalahan yang menjadi penelitian. Teori-teori dasar yang mendukung penulisan skripsi yang disampaikan oleh para ahli di bidangnya serta diakhiri dengan kesimpulan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang dilakukan seperti pendekatan penelitian, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data, hingga langkah-langkah analisis data.

BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disampaikan dua hal utama, yaitu (1) temuan penelitian berdasarkan hasil evaluasi menggunakan multimedia, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V : SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.