

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada sekolah menengah kejuruan (SMK) sekarang ini menggunakan kurikulum 2013, dan terdapat mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, yang merupakan salah satu mata pelajaran produktif untuk jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Merakit PC merupakan materi yang di ajarkan dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Tujuan pembelajaran dalam Materi ini yaitu untuk mengajak siswa mengenal dan memahami komponen-komponen komputer serta cara melakukan perakitan komputer. Sehingga siswa mampu untuk merakit komputer. Oleh sebab itu, penguasaan siswa terhadap materi tidak lepas dari peran model pembelajaran kooperatif yang di pilih seperti model pembelajaran kooperatif TPS (*Think Pair and Share*), STAD (*Student Team Achievement Division*), Jigsaw, *Group Investigation*, *Team Game Tournament*, *Mind Mapping*, dan masi banyak lagi model pembelajaran kooperatif lainnya yang dapat dipilih dan di terapkan oleh seorang guru sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan sangat baik dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di SMK N 1 Gorontalo, permasalahan dalam proses pembelajaran adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga tidak sesuai dengan kurikulum 2013, karena pembelajaran dengan kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Sedangkan pada saat proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru menggunakan model pembelajaran yang monoton seperti menjelaskan materi di depan kelas, sedangkan aktivitas siswa mendengarkan, mencatat materi yang di berikan oleh guru, kurang memberikan pertanyaan, dan memberikan tanggapan karena siswa merasa takut dalam menanyakan hal yang kurang jelas atau tidak dimengerti maupun untuk

menyatakan pendapat pada saat proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih banyak belajar secara individual, siswa cenderung pasif, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa masih merasa kesulitan memahami materi pelajaran akibat kurang optimalnya kreativitas berpikir siswa. Selain itu siswa cenderung belajar secara individu karena tidak adanya interaksi antar siswa untuk saling berbagi ide yang merupakan hasil dari pemikiran mereka. Kecenderungan sikap siswa yang pasif mengakibatkan kreativitas berpikir siswa menjadi tidak berkembang sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran di kelas yang mengakibatkan rendahnya nilai hasil belajar siswa pada materi merakit PC. Di mana terdapat 70% siswa kelas X TKJ 1 di SMK N 1 Gorontalo mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dalam materi merakit PC belum mencapai KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu masih banyak siswa yang belum bisa mencapai nilai 75 .

Pada penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2017) dalam kegiatan pembelajaran guru yang menjadi pusat pembelajaran. guru belum banyak menggunakan variasi model dalam pembelajaran, sehingga siswa mudah bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Frang Lyman dalam Handayani (2017) menyatakan bahwa *think pair share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Yaitu dengan cara mengubah model pembelajaran dari yang pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran yang dipilih dan diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair and Share*), karena model pembelajaran *think pair and share* dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu mempersiapkan diri baik secara individu maupun dalam

kelompoknya untuk dapat memahami setiap materi pembelajaran di kelas. serta dapat membangkitkan interaksi antar siswa dengan cara berpikir kemudian melakukan diskusi bersama, sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, untuk lebih memotivasi sekaligus untuk menunjang pendalaman materi pada siswa, maka di gunakan bantuan media video pembelajaran, karena media video adalah kumpulan materi yang terdapat suara, serta di kombinasikan dengan gambar bergerak. Karena untuk memperoleh informasi, awalnya lebih besar melalui indra penglihatan dan pendengaran. Dengan demikian, proses pembelajaran akan efektif sehingga berpengaruh pada nilai hasil belajar siswa. Dari uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair and Share* Untuk Meningkatkan Kreativitas Berpikir Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar ”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *think pair and share* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa ?

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Lokasi penelitian di SMK N 1 Gorontalo, sebagai tempat pengambilan data, materi, dan informasi lain yang di butuhkan.
2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus II.

3. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* serta menggunakan bantuan media video pembelajaran untuk lebih memotivasi sekaligus untuk menunjang pendalaman materi kepada siswa.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *think pair and share*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penerapan model pembelajaran kooperatif *think pair and share* secara praktis maupun secara teoritis sebagai berikut

##### **1.5.1 Manfaat Praktis**

1. Bagi siswa

Mampu mendorong siswa untuk lebih mengembangkan kreativitas berpikir sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Memberikan kemudahan bagi guru untuk lebih meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

##### **1.5.2 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya dalam penyusunan skripsi yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif dalam upaya meningkatkan kreativitas berpikir dan hasil belajar siswa.