

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 di desain agar peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan aktif menanya, mengamati, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, kurikulum 2013 memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk dapat memperkaya pengetahuan dari berbagai sumber, seperti buku, internet, dan lingkungan sosial masyarakat. Peran guru dalam kurikulum 2013 hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, yang fungsinya mengarahkan peserta didik untuk mencapai target pembelajaran sesuai dengan yang ditetapkan. Dunia pendidikan membutuhkan terobosan-terobosan baru, seperti yang tercetus dalam kurikulum 2013 untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Dari sisi pendekatan, penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah yang disebut dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik mengarahkan peserta didik untuk aktif mengamati, menanya, menegosiasi, mengkomunikasikan, dan mencipta. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru masih sulit meninggalkan gaya lama, yaitu model pembelajaran *teacher center*. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam mengamati, menanya, menegosiasi, mengkomunikasikan, dan mencipta. Selain proses pembelajaran, model pembelajaran juga menjadi salah satu faktor siswa menjadi kurang aktif dan prestasi belajarnya masih jauh dari target.

https://www.kompasiana.com/wellyseran/kurikulum-2013-kontekstual-dalam-pengembangan-namun-tidak-dalam-terapan_54f5efd2a33311f0018b45ef

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk membekali siswa dengan keterampilan dan ilmu pengetahuan agar menghasilkan calon tenaga kerja yang berkompeten di bidangnya. Kompetensi keahlian Teknik Audio Video merupakan salah satu bidang keahlian yang ada di SMK. Pada kompetensi ini siswa dibekali dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam hal 1) Dasar Listrik dan Elektronika, 2) Kerja Bengkel dan Gambar Teknik, 3) Simulasi dan Komunikasi Digital, 4) Teknik Pemrograman, Mikroprocessor dan Mikrokontroller.

Dasar Listrik dan Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan pada kompetensi keahlian Teknik Audio Video SMKN 3 Yogyakarta. Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika diajarkan pada semester gasal dan genap kelas X Teknik Audio Video. Pengetahuan dan pemahaman mengenai mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika sangat penting karena mata pelajaran ini menjadi dasar pengetahuan dalam membuat suatu rangkaian elektronika.

Berdasarkan hasil observasi di kompetensi keahlian Teknik Audio Video SMKN 3 Yogyakarta pada tanggal 24 dan 31 Juli 2018, banyak ditemui kendala belajar salah satunya kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat saat guru meminta siswa untuk membaca literatur dan guru menyampaikan materi tersebut, masih banyak siswa yang kurang aktif dalam menanggapi materi, siswa membuat keributan atau tidak fokus dalam menerima

pelajaran, siswa kurang mengajukan saran, pendapat maupun ide. Siswa yang mengikuti pembelajaran secara aktif dan penuh perhatian sebanyak 20% dari jumlah siswa di kelas. Setelah dilakukan wawancara pada beberapa siswa, siswa banyak yang merasa bosan dan sulit dalam memahami materi pembelajaran. Dari hasil Ulangan Harian yang telah dilakukan pada siswa kelas X TAV 1 pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, siswa yang memenuhi nilai KKM sebanyak 31,25% dari jumlah 32 siswa. Hal tersebut tentu saja mempengaruhi keefektifitasan waktu yang digunakan dalam pembelajaran karena seluruh siswa harus memperbaiki nilai atau mengikuti *remedial*.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika yakni Ibu Syahrina Ramadhina, S.Pd.T., M.Pd. pada tanggal 31 Juli 2018, siswa kelas X Teknik Audio Video memiliki masalah dalam hal memahami materi pelajaran. Perlu digunakan suatu *treatment* dalam proses pembelajaran dengan harapan siswa mampu mengikuti pelajaran dan memahami materi yang disampaikan. Model pembelajaran yang pernah dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yakni dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi. Namun, siswa memilih anggota kelompok sesuai dengan kebebasan sehingga terjadi ketidakseimbangan dalam pembentukan kelompok. Selain itu, saat proses penyampaian hasil diskusi siswa mengalami kebosanan dalam mendengarkan hasil diskusi yang disampaikan oleh temannya.

Maka pada penelitian ini akan dilakukan penelitian tindakan kelas guna memecahkan masalah keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas X kompetensi keahlian Teknik Audio Video SMKN 3 Yogyakarta, peneliti memilih model

pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran ini merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan aktivitas belajar siswa meningkat dengan cara kerjasama, tanggung jawab, aktif, saling membantu memecahkan masalah, mengemukakan pendapat, sehingga tidak menyebabkan bosan atau jenuh dan dapat mendorong untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* belum pernah diterapkan oleh guru, dengan demikian diterapkannya model pembelajaran ini dimaksudkan untuk memperoleh kondisi belajar siswa yang baru dan menarik yang akan meningkatkan keaktifan dalam mengikuti mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika sehingga belajar siswa menjadi lebih optimal, efektif dan kondusif guna meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian masalah diatas, maka peneliti mengadakan penelitian untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar dengan Model *Two Stay Two Stray* Pada Mapel DLE Kelas X TAV SMKN 3 Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan observasi siswa masih kurang aktif dalam menanggapi apa yang sudah disampaikan oleh guru, siswa kurang mengajukan saran, pendapat maupun ide. Siswa yang aktif dan penuh perhatian sebanyak 20% dari jumlah siswa di kelas.

2. Berdasarkan observasi dan wawancara siswa mudah bosan dan sulit menerima materi pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil Ulangan Harian pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika prestasi belajar siswa kelas X TAV 1 sangat rendah karena hanya 10 siswa yang memenuhi nilai KKM yaitu 75.
4. Pembelajaran yang diterapkan kurang efektif sehingga siswa lebih cepat bosan dan sulit menerima materi pelajaran.
5. Model pembelajaran kurang bervariasi sehingga kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, fokus utama dalam penelitian ini terletak pada kurang aktifnya siswa dalam mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Sedangkan, prestasi belajar dalam penelitian ini dibatasi pada kurangnya pencapaian nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TAV 1 SMKN 3 Yogyakarta?

2. Bagaimana meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TAV 1 SMKN 3 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Meningkatkan keaktifan siswa dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TAV 1 SMKN 3 Yogyakarta.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TAV 1 SMKN 3 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan sarana untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang dilakukan sudah efektif untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan dan pertimbangan mengenai penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam kegiatan belajar guna meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, cara berpikir serta kecakapan siswa sehingga keaktifan dan prestasi belajar dapat meningkat secara optimal.

