

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam kehidupannya tidak pernah berhenti untuk belajar baik di bangku sekolah, keluarga maupun masyarakat karena sesuai ungkapan yang ada bahwa “pengalaman adalah guru yang terbaik”. Oleh karena itu pendidikan dipandang sangat mempengaruhi kualitas kehidupan masyarakat suatu bangsa. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa.

Menurut E. Mulyasa (2002: 32), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri. Menurut Oemar Hamalik (2005: 172), belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktifitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas. Menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan.

Proses belajar masyarakat Indonesia diarahkan ke dalam beberapa tingkatan dengan memperhatikan usia peserta didik. Pendidikan dasar di Indonesia terdiri dari Sekolah Dasar (SD) yang ditempuh selama 6 tahun,

Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ditempuh selama 3 tahun, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang ditempuh selama 3 tahun. Setelah usai menempuh jenjang SMP peserta didik dapat meneruskan pada dua pilihan yaitu SMA atau SMK (Sekolah Menengah Kejuruan).

SMK merupakan sekolah setingkat SMA, namun SMK memiliki perbedaan sistem belajar dan mengajar dengan SMA. Perbedaan yang sangat menonjol terdapat pada mata pelajaran praktik yang diterapkan di SMK yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang siap kerja. Banyak kebijakan yang dikeluarkan pemerintah untuk mendukung penciptaan lulusan SMK yang siap kerja dan kompetitif. Kebijakan pemerintah dalam meningkatkan jaminan kualitas pendidikan membawa konsekuensi di bidang pendidikan, antara lain perubahan dari pembelajaran yang mengajarkan mata pelajaran (*subject matter based program*) ke model pembelajaran berbasis kompetensi (*competencies based program*).

Pembelajaran di SMK bertujuan untuk melakukan perubahan tingkah laku peserta didik, sehingga lulusan SMK siap pakai di dunia industri dengan standar kompetensi yang memadai. Lulusan SMK diharapkan memiliki kecakapan kognitif dan kecakapan psikomotorik. Kecakapan kognitif didapatkan peserta didik melalui proses belajar dengan panduan guru dan berbagai literatur, sedangkan kecakapan psikomotorik didapatkan peserta didik melalui pengalaman dan latihan baik itu melalui praktikum harian dan praktik kerja lapangan. Kedua kecakapan ini harus berjalan seimbang untuk mencegah kebiasaan *trial and error* dalam menghadapi suatu permasalahan.

Pelaksanaan proses belajar mengajar di SMK memiliki proporsi mata pendidikan dan pelatihan (pelajaran) praktik yang lebih besar dibandingkan dengan SMA. Proporsi ini merupakan implementasi dari ranah psikomotorik yang diharapkan dimiliki oleh lulusan SMK. Dengan demikian mata pelajaran praktik memiliki arti strategis terhadap peningkatan kualitas lulusan yang dihasilkan. Untuk menciptakan lulusan yang kompetitif diperlukan sarana dan prasarana yang mendukung sesuai dengan prasyarat yang ada di dalam KTSP dan mengimbangi perkembangan teknologi.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi tingkat pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Hasil observasi yang dilaksanakan di kelas X TKJ B SMK N 2 Depok pada saat melaksanakan praktek kependidikan diperoleh gambaran kondisi peserta didik pada saat proses belajar berlangsung. Di kelas X TKJ B, seorang peserta didik akan menjawab pertanyaan guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab, sedangkan sebagian siswa lainnya berbicara dengan temannya. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, hanya beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan, sebagian peserta didik hanya berbisik-bisik dengan teman bahkan sebagian besar hanya diam. Sebagian siswa mencatat semua materi yang disampaikan jika guru menginstruksikan untuk mencatat materi, sedangkan sebagian siswa yang tidak mencatat asyik berbicara dengan teman

sebangkunya atau bermain game. Sebagian besar peserta didik selama pembelajaran berlangsung tidak menggunakan buku paket maupun sumber belajar yang lain untuk membantu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, jadi sebagian peserta didik hanya mengandalkan materi yang disampaikan oleh guru. Berdasar hasil observasi tersebut, siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga keaktifan belajar siswa perlu ditingkatkan.

Mata pelajaran menerapkan algoritma pemrograman tingkat dasar yang dibagi menjadi beberapa sub kompetensi dianggap sulit bagi peserta didik, ini disebabkan karena siswa kurang memahami konsep tentang pemrograman tersebut. Pelajaran ini dinilai sulit oleh siswa karena terdapat hal-hal yang membuat siswa menjadi bingung, seperti pendeklarasian variabel, aturan sintaxis, pemilihan tipe data, dan lain sebagainya. Pada mata pelajaran ini siswa diharapkan mampu menganalisa dan memecahkan sebuah permasalahan dan dibuat suatu algoritma, kemudian siswa diharuskan membuat suatu kode dari dari algoritma yang telah mereka buat ke dalam pernyataan – pernyataan yang sesuai dengan bahasa pemrograman. Siswa biasanya mengalami kebingungan dalam menerjemahkan algoritma yang mereka buat ke dalam bentuk bahasa pemrograman, berdasar wawancara peneliti dengan beberapa siswa mengatakan bahwa mereka tidak tahu bagaimana menuliskan pernyataan yang mereka buat ke dalam bahasa pemrograman. Ketika siswa mengalami *bug* pada program yang mereka buat, siswa masih bingung dalam menentukan letak masalahnya. Hal ini dikarenakan siswa lebih sering

mendengarkan penjelasan guru daripada melakukan praktek sendiri. Maka dari itu salah satu alternatif cara yang dapat digunakan sebagai usaha meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah metode belajar *peer teaching*.

Metode belajar *peer teaching* adalah metode belajar yang memanfaatkan teman sebaya sebagai tutor dalam proses belajar dan mengajar. Penerapan metode belajar *peer teaching*, diharapkan dapat untuk mengungkapkan hal-hal yang tersembunyi pada peserta didik, seperti kesulitan memahami materi ajar, kesulitan memahami bahasa guru dan berbagai kendala lain yang mengganggu proses belajar. Metode *peer teaching* merupakan pemanfaatan teman sekelas untuk membantu memicu semangat belajar dan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari. Peserta didik cenderung malu mengungkapkan permasalahan yang dialami pada proses belajar terhadap guru, namun pada teman sebayanya, peserta didik akan berusaha saling membantu jika menemui permasalahan pada saat belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan suatu penelitian tindakan kelas guna meningkatkan keaktifan belajar menerapkan algoritma pemrograman tingkat dasar di SMK N 2 Depok kelas X TKJ melalui metode belajar *peer teaching*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang memiliki keberanian bertanya atau berpendapat, siswa hanya menjawab jika ditanya oleh guru.
2. Suasana praktik dan teori yang kurang kondusif.
3. Siswa kurang memanfaatkan sumber belajar selain catatan yang diberikan oleh guru.
4. Kurangnya respon siswa dalam menanggapi instruksi dari guru.
5. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah pada penerapan metode *peer teaching* terhadap upaya meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran menerapkan algoritma pemrograman tingkat dasar kelas X SMK N 2 Depok.

D. Perumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah teknis pelaksanaan cara belajar metode *peer teaching* pada mata pelajaran menerapkan algoritma pemrograman tingkat dasar siswa kelas X SMK N 2 Depok?
2. Seberapa besar peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X TKJ SMK N 2 Depok dengan menerapkan metode belajar *peer teaching* ?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan teknis model belajar dengan metode *peer teaching* pada praktikum mata pelajaran menerapkan algoritma pemrograman tingkat dasar siswa kelas X SMK N 2 Depok.
2. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar mata pelajaran menerapkan algoritma pemrograman tingkat dasar siswa kelas X SMK N 2 Depok setelah diterapkan metode belajar *peer teaching*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi beberapa pihak terkait berikut:

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran menerapkan algoritma pemrograman tingkat dasar siswa kelas X yang terlibat dalam kegiatan penelitian.

2. Bagi Guru

Memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam menerapkan metode belajar *peer teaching* dan penelitian tindakan kelas.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang positif bagi pengembangan sekolah, utamanya untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.