

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah tempat dimana mempersiapkan generasi penerus yang berkualitas dan mampu bersaing menghadapi perkembangan zaman. Terdapat 2 jalur pendidikan menengah di Indonesia, yaitu jalur pendidikan menengah umum dan jalur pendidikan menengah kejuruan. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (UU No.20 Tahun 2003).

Sudah seharusnya pembelajaran sekarang ini beralih menjadi *student centered*. Namun kenyataannya pembelajaran saat ini masih banyak yang bersifat *teacher centered*. Seharusnya siswa di arahkan untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut (Arifin & Setiyawan, 2012: 7) Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menuntut keaktifan peserta didik dan guru. Keaktifan disini bukan hanya keaktifan fisik saja tetapi juga mental. Keaktifan tidak dapat berjalan jika proses pembelajaran tidak mengapresiasi peran masing-masing. Misalnya peran siswa aktif memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Umpan balik (*feedback*) bisa berupa pertanyaan, berdiskusi dengan temannya, mendemonstrasikan, maupun mengajarkannya kepada teman yang lain. Peran guru dalam pembelajaran aktif lebih banyak memosisikan diri sebagai fasilitator.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara dengan Bapak Drs. Sri Purwono guru pengampu mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika SMK Negeri 2 Klaten, di dapat masalah yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diraih oleh siswa. Dan berdasarkan wawancara pada salah satu siswa dari kelas XI TAV SMK N Klaten yang bernama Liska Nurul Fatimah yang menganggap mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga mereka kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung.

Permasalahan lain yang didapatkan selain kurangnya keaktifan siswa dalam belajar adalah hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya nilai siswa yang masih berada di bawah nilai KBM. Dari keseluruhan jumlah siswa 32 siswa, hanya 12 siswa yang mencapai nilai di atas KBM.

Dari permasalahan di atas tersebut maka diperlukan suatu *treatment* untuk perbaikan metode pembelajaran ceramah yang lebih bervariasi agar membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu contoh dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* yang divariasikan dengan metode pembelajaran yang diimplementasikan yaitu metode ceramah.

Menurut (Kurniasih & Berlin, 2015) *snowball throwing* atau ‘bola salju bergulir’ adalah sebuah metode pembelajaran kooperatif dengan

menggunakan bola pertanyaan yang terbuat dari kertas dan diremas atau digulung bulat lalu dilemparkan bergantian kepada anggota kelompok belajar yang lain. Model pembelajaran ini mengajak siswa belajar sambil bermain sehingga siswa berani bertanya atau menyampaikan pendapat kepada orang lain saat mereka menemukan kesulitan dalam memahami materi. Dengan menggunakan *snowball throwing*, pembelajaran diharapkan mampu menjadi lebih efektif. Sehingga komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran tidak lagi satu arah dan keaktifan siswa akan meningkat karena siswa banyak dilibatkan dalam pembelajaran. Dengan adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran maka hal ini juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Seperti penelitian Teguh Priyantno (2017: 179), Hasil dari penelitiannya dengan model *Snowball Throwing* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 8,13%, dari siklus I sebesar 59,87% dan siklus II sebesar 68%; dan juga meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 46,87%, dari siklus I sebesar 34,38% dan siklus II sebesar 81,25%.

Berdasar uraian di atas, penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* pada kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu solusi yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SNOWBALL THROWING* PADA MATA PELAJARAN PENERAPAN

RANGKAIAN ELEKTRONIKA SISWA KELAS XI KOMPETENSI  
KEAHLIAN TEKNIK AUDIO VIDEO DI SMK N 2 KLATEN “

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, antara lain:

1. Metode pembelajaran yang diimplementasikan di kelas XI teknik Audio Video SMK N 2 Klaten masih kurang maksimal.
2. Keaktifan siswa dalam mengikuti mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika masih rendah.
3. Komunikasi antara guru dengan siswa hanya searah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum tercipta secara optimal.
4. Kecilnya respon siswa untuk memberikan pendapat, bertanya, ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
5. Siswa menganggap penerapan rangkaian elektronika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga mereka kurang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung.
6. Metode pembelajaran yang tidak variatif kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang.
7. Guru kurang variatif dalam menerapkan media pembelajaran di kelas.
8. Hasil belajar siswa kelas XI Teknik Audio Video masih banyak yang belum memenuhi Ketutasan Belajar Minimal (KBM).

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas untuk menghindari luasnya permasalahan yang diteliti, mengingat banyak keterbatasan yang di miliki oleh peneliti baik dalam segi dana, kemampuan, dan waktu serta permasalahan yang timbul maka penelitian ini dibatasi pada pencapaian peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK N 2 Klaten?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajara siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK N 2 Klaten?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK N 2 Klaten dengan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* pada mata pelajaran penerapan rangakaian elektronika tahun 2018/2019.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Teknik Audio Video SMK N 2 Klaten dengan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* pada mata pelajaran penerapan rangakaian elektronika tahun 2018/2019.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai sumber bacaan untuk penelitian-penelitian lain sekaligus memberi kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan yang terkait dengan strategi maupun model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*.
- b) Penelitian ini merupakan sarana untuk memberikan informasi terkait dampak peningkatan keaktifan dan hasil belajar melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa terhadap materi pelajaran.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran.

#### b) Bagi Guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru
- 2) Meningkatkan peran guru sebagai fasilitator yang baik, memberi wawasan, dan keterampilan pembelajaran sehingga dapat mengatasi masalah yang muncul pada saat pembelajaran di kelas.

c) Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah)

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan pertimbangan dan masukan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran khususnya variasi metode pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga proses kegiatan belajar mengajar dapat lebih efektif dan menarik.
- 2) Meningkatkan kualitas sekolah karena adanya peningkatan kemampuan pada diri guru dan pendidikan di sekolah.