

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah tidak bisa lepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses rumit dalam penyerapan informasi dari guru. Guru merupakan kunci dalam peningkatan mutu pendidikan. Dengan demikian, pendidikan khususnya sekolah harus memiliki sistem pembelajaran yang menekankan pada proses dinamis yang didasarkan pada upaya peningkatan keingintahuan siswa tentang dunia. Untuk itu guru harus mendesain pembelajaran yang responsif dan berpusat pada siswa.

Pengajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para pelajar di dalam kehidupan. Peranan guru dalam proses pengajaran bertugas membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan mudah. Peran siswa berusaha untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapatnya. Dengan demikian, perbaikan mutu pendidikan dapat dimulai dengan menata dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran memang tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar

secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Berdasarkan pra observasi di SMK Bina Utama Pontianak tahun ajaran 2014/2015 kelas X yakni hasil belajar siswa masih kurang dari nilai ulangan harian untuk mata pelajaran KKPI khususnya. Untuk lebih jelasnya rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran KKPI materi mengoperasikan *software spreadsheet* tahun ajaran 2014/2015 dapat di lihat dari tabel berikut :

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Ulangan Harian Siswa Kelas X

KELAS	NILAI RATA-RATA
X TKR.B/TSM.B	61.64
X TKBB/TGB	70.75
X TAV	74
X TKR.A	70.48
X TSM.A	63.93

Sumber. Guru KKPI SMK Bina Utama Pontianak

Dari tabel 1.1 nilai siswa masih kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ada pada umumnya mencapai angka 75. Penyebab rendahnya nilai pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* karena siswa kurang aktif dalam kelas. Selain itu metode yang digunakan guru yaitu metode demonstrasi. Metode demonstrasi masih terpusat dan didominasi oleh guru, sementara siswa hanya menerima informasi dan kurang berperan aktif. Serta siswa kurang memahami rumus pada *excell* dikarenakan sarana prasarana pendukung pembelajaran seperti Laboratorium Komputer, hanya ada 9 komputer di sekolah. Dengan keterbatasan sarana dan prasarana menyebabkan siswa bergantian menggunakan Laboratorium Komputer. Mata

pembelajaran KKPI dalam seminggu ada yang di kelas dan ada yang di Laboratorium Komputer untuk prakteknya. Saat proses pembelajaran di kelas tidak banyak siswa yang mencatat penjelasan atau materi yang disampaikan guru sehingga saat praktek di Laboratorium Komputer siswa masih kurang paham. Melihat fenomena tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dapat menjadi alternatif model pembelajaran KKPI karena model pembelajaran ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerjasama, sehingga hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengkaji dan menguasai materi yang nantinya akan meningkatkan pemahaman siswa. Model pembelajaran kooperatif yang penulis gunakan adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*.

Menurut Berlin dan Imas (2015:77) “model pembelajaran *snowball throwing* ‘bola salju bergulir’ merupakan model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran dari satu siswa ke siswa yang lain”. Penulis berkeinginan melakukan suatu pembelajaran yang lebih menarik, yaitu dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini di harapkan siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran KKPI. Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal serta keterlibatan teman sekelompok belajar di

kelas, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi KKPI menjadi menyenangkan dan menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Materi Mengoperasikan *Software Spreadsheet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Bina Utama Pontianak”

B. Masalah Penelitian

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Bina Utama Pontianak?”

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Bina Utama Pontianak ?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Bina Utama Pontianak ?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi

mengoperasikan *software spreadsheet* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Bina Utama Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* di kelas X SMK Bina Utama Pontianak. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Mengetahui rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Bina Utama Pontianak.
- b. Mengetahui rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Bina Utama Pontianak.
- c. Mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Bina Utama Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dan memiliki kepentingan dengan masalah yang diteliti yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan bagi para pembaca dan guru yang berkaitan dengan model pembelajaran *snowball throwing* dalam proses pembelajaran serta dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.
- b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan informasi yang berguna bagi lembaga sebagai bahan kajian untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut.
- c. Memberikan informasi tentang model pembelajaran *snowball throwing* yang di gunakan pada proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Peneliti

Manfaat yang didapat dari penelitian tentunya akan semakin memperkaya wawasan, pengetahuan dan memperkuat pemahaman mengenai konsep-konsep pembelajaran yang baik dan benar dapat di berikan kepada diri sendiri maupun orang lain. Serta dan dapat dijadikan referensi atau bahan bacaan bagi penelitian berikutnya

- b. Siswa

Siswa mendapatkan variasi atau pilihan model belajar yang lebih efektif sehingga dapat merangsang semangat belajar siswa agar lebih efektif dan efisien.

c. Guru bidang studi

Dengan penelitian ini, guru dapat lebih menerapkan pembelajaran yang bervariasi sebagai motivasi untuk merangsang semangat belajar siswa agar lebih efektif dan efisien.

d. Sekolah

Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan strategi belajar mengajar yang tepat untuk meningkatkan kualitas hasil belajar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian merupakan gejala yang bervariasi yang menjadi titik sasaran sesuatu pengamatan dan suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2014:61) variabel penelitian adalah “suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Asmara (2011:33) mengatakan bahwa: “Variabel penelitian adalah aspek-aspek penelitian untuk memperjelas masalah.

Dari masalah dan rumusan masalah sudah terlihat variabel yang menjadi kajian kita”.

Berdasarkan pendapat para ahli, disimpulkan bahwa variabel adalah suatu masalah bervariasi yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh terhadap munculnya variabel lain yang disebut variabel terikat. Menurut Sugiyono(2014:61) “variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Dapat disimpulkan bahwa variabel bebas adalah timbulnya variabel lain yang disebut dengan variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Snowball Throwing*.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang munculnya karena pengaruh variabel lain yang disebut variabel bebas. Menurut Sugiyono (2014:61) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dapat disimpulkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang timbul akibat variabel lain yaitu variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional memuat identifikasi sifat-sifat sesuatu hal (variabel) sehingga dapat digunakan untuk penelitian (observasi). Menurut Samion, dkk (2015:88) menyebutkan bahwa “Definisi Operasional adalah definisi yang diangkat oleh peneliti dengan merujuk pada argumentasi dan

atau indikator yang di kemukakan di Landasan Teori. Menjelaskan variabel, aspek-aspek dan indikator penelitian yang digunakan”.

Untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud dan menghindari kesalahan persepsi tentang variabel penelitian, maka perlu diperjelas beberapa istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini.

1. *Snowball Throwing*

Snowball Throwing merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif yang ada pada saat ini sebagai variasi dalam penyampaian pembelajaran. Menurut Berlin dan Imas (2015:77) “model pembelajaran *snowball throwing* ‘bola salju bergulir’ merupakan model pembelajaran dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran dari satu siswa ke siswa yang lain”.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai hasil tes yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum diajarkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* (*pre-test*) dan hasil belajar siswa sesudah diajarkan dengan model pembelajaran *snowball throwing* (*post-test*) pada materi mengoperasikan *software spreadsheet*.

F. Hipotesis

Hipotesis dapat dikatakan kesimpulan sementara yang dapat ditarik dari suatu fakta, dimana hal ini sangat berguna untuk dijadikan dasar membuat suatu kesimpulan penelitian. Menurut Samion, dkk (2015:97) menyebutkan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi kemungkinan tingkat kebenarannya”. Menurut Sugiyono (2014:96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan dan masalah sebelum penelitian yang secara teoritis dianggap paling tinggi tingkat kebenarannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *snowball throwing* pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* di kelas X SMK Bina Utama Pontianak.

2. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran *snowball throwing* pada materi mengoperasikan *software spreadsheet* di kelas X SMK Bina Utama Pontianak.

