

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 mengamanatkan pengembangan kemampuan dan membentuk manusia Indonesia yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, menjadi warga Negara yang demokratis, bertanggung jawab serta mandiri. Berdasarkan regulasi tersebut, kemandirian menjadi hal yang penting dan perlu dicapai dalam sebuah proses pendidikan. Kemandirian dalam proses pendidikan merupakan sebuah perilaku dimana peserta didik percaya akan kemampuan dirinya sendiri tanpa bergantung pada orang lain.

Menurut Rachmayani (2014:13-23) kemandirian adalah perilaku peserta didik dalam mewujudkan kehendak atau keinginannya secara nyata dengan tidak bergantung pada orang lain, dalam hal ini peserta didik mampu melakukan belajar sendiri, dapat menentukan cara belajar yang efektif, mampu melaksanakan tugas belajar dengan baik dan mampu untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri.

Namun fakta yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kemandirian belajar peserta didik masih rendah meskipun terdapat pula sebagian peserta didik yang sudah berhasil mencapai kemandirian belajarnya sehingga diduga mengakibatkan prestasi belajar peserta didik kurang maksimal.

Menurut pandangan Suryabrata (2002: 23) prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari hasil latihan, pengalaman yang didukung oleh kesadaran. Jadi prestasi belajar merupakan hasil dari perubahan dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK BPI Baturompe Kota Tasikmalaya, teridentifikasi peserta didik yang masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada saat melakukan observasi metode yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah sehingga diduga menimbulkan kegiatan pembelajaran yang monoton, bahkan masih terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian peserta didik masih kurang dan diduga mengakibatkan prestasi belajar peserta didik kurang optimal.

Data hasil ulangan belajar peserta didik pada Kompetensi Dasar (KD) Menerapkan Logika dan Operasi Perhitungan data tahun terakhir memperlihatkan bahwa 58 peserta didik (78,38%) mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan hanya 16 peserta didik (21,62%) yang mendapatkan nilai mencapai atau melampaui KKM, sedangkan mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan salah satu mata pelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang diharapkan dapat menjadi dasar *life skill* yang harus dikuasai oleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang bisa membuat kemandirian peserta didik lebih berkembang untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih optimal.

Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemandirian dan prestasi belajar peserta didik adalah dengan cara pemilihan model pembelajaran

yang tepat, salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievment Divisons* (STAD). STAD terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi kelas, kerja kelompok, kuis, skor kemajuan individual dan penghargaan kelompok (Slavin, 2005:143-147). STAD juga merupakan pembelajaran kooperatif yang sangat sederhana dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif yang lain.

Untuk mengefektifkan kemandirian dalam kegiatan belajar, model STAD ini banyak memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja bersama memecahkan masalah untuk mencapai tujuan, membangun interaksi yang lebih dinamis, kreatif dan berfikir kritis. Dalam model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk berpartisipasi dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi dan bekerjasama dengan anggota lainnya. Karena itu dalam pembelajaran model ini, peserta didik mempunyai dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar sehingga prestasi belajar peserta didik mencapai hasil yang optimal.

Penelitian dengan penggunaan model pembelajaran tipe STAD telah dilakukan oleh peneliti lain. Antara lain penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Murti Pratama dkk (2015) dalam jurnal yang berjudul Penerapan Metode Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Dilengkapi Media *Log Book Chesmistry* (Logchem) untuk Meningkatkan Kemandirian dan Prestasi Belajar Peserta didik pada materi Koloid Kelas KIMIA SMAN 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian menyebutkan bahawa model pembelajaran yang menerapkan tipe STAD terbukti efektif meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang efektivitas pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap kemandirian dan prestasi belajar peserta didik pada materi perangkat lunak pengolah angka.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan terkait penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kemandirian belajar peserta didik masih rendah dimana selama proses pembelajaran peserta didik sebagian besar masih pasif.
2. Selama ini guru cenderung menggunakan pembelajaran ceramah pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sehingga diduga menimbulkan kegiatan pembelajaran yang monoton.
3. Prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan materi Perangkat Lunak Pengolah Angka masih rendah.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini terarah dan tidak luas jangkauannya, maka perlu adanya pembatasan masalah antara lain :

1. Penelitian dilakukan di kelas X SMK BPI Baturompe kota Tasikmalaya semester ganjil pada tahun pelajaran 2020/2021.
2. Model pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD
3. Kemandirian pada penelitian ini dibatasi pada kemandirian belajar peserta didik pada materi Perangkat Lunak Pengolah Angka.

4. Materi yang diteliti dibatasi pada KD 3.4 Menerapkan logika dan operasi perhitungan data 4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka
5. Prestasi belajar pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar peserta didik yang dicapai melalui proses belajar mengajar pada kompetensi dasar 3.4 Menerapkan logika dan operasi perhitungan data 4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka

#### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah, maka penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemandirian belajar peserta didik setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada materi Perangkat Lunak Pengolah Angka?
2. Bagaimana prestasi belajar peserta didik setelah menggunakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada materi Perangkat Lunak Pengolah Angka?
3. Bagaimana efektivitas penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap kemandirian belajar pada materi Perangkat Lunak Pengolah Angka?
4. Bagaimana efektivitas penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap prestasi belajar pada materi Perangkat Lunak Pengolah Angka?
5. Bagaimana hubungan antara kemandirian dan prestasi belajar peserta didik dalam mencapai efektivitas?

## E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kemandirian belajar peserta didik setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada materi Perangkat Lunak Pengolah Angka.
2. Mendeskripsikan prestasi belajar peserta didik setelah menggunakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) pada materi Perangkat Lunak Pengolah Angka.
3. Menguji efektivitas penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap kemandirian belajar pada materi Perangkat Lunak Pengolah Angka
4. Menguji efektivitas penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) terhadap prestasi belajar pada materi Perangkat Lunak Pengolah Angka.
5. Mengetahui hubungan antara kemandirian dan prestasi belajar peserta didik dalam mencapai efektivitas.

## F. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak yang terkait, diantaranya:

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih giat dan mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan.

2. Bagi Guru

Sebagai sumber inspirasi kepada guru tentang pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang lebih sesuai dengan pokok bahasan.

3. Bagi Peneliti

Manfaat yang dapat diperoleh bagi peneliti yaitu menambah wawasan, pengalaman bagaimana cara mengembangkan kemandirian dan prestasi belajar Peserta Didik. Selain itu, juga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan lebih dari sebelumnya tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams-Achievements Divisions* (STAD) dan bagaimana penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Manfaat bagi Sekolah bisa dijadikan sebagai sumber informasi tentang perkembangan kemandirian dan prestasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

