

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap manusia memiliki tanggung Jawab untuk mengenyam Pendidikan Karena sejak lahir manusia tidak memiliki ilmu dan tidak memiliki apapun. Dengan Pendidikan, manusia dapat memutuskan apakah akan memiliki kepribadian yang berkembang seiring waktu dan kapasitas pengetahuan. Hal ini memperlihatkan bahwa pendidikan sangat berharga bagi setiap manusia karena dapat mengangkat harkat dan martabat masyarakat dan meningkatkan kualitasnya hidupnya. Semua elemen pendidikan giri secara aktif terlihat dalam proses pendidikan, yang menghasilkan pencapaian tujuan pendidikan. Administrasi proses pendidikan adalah salah satu kekuatannya. Pengembangan proses belajar dan pengalaman belajar yang ideal merupakan tujuan utama dari pengelolaan proses sekolah.

Sesuai UU No.20 Tahun 2003 tentang Persekolahan Umum, Pasal 3 berbunyi bahwa kemampuan pendidikan umum ialah untuk membina kemampuan negara, membentuk watak dan kemajuan manusia sesuai dengan keberadaan keilmuan negara. Pengarahan umum diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk menjadi warga negara yang taat, terhormat, sehat, ingin tahu, bugar, inovatif, mandiri, dan mayoritas. Pembelajaran merupakan salah satu elemen penting untuk mencapai tujuan sekolah umum.

Sangat sulit untuk menaikkan tingkat dan kualitas pendidikan. Lambatnya kemajuan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor yang berbeda, yang juga

mempengaruhi laju pembangunan dan peningkatan sumber daya manusia. Variabel internal dan eksternal dapat berkontribusi untuk memperlambat kemajuan dan pengembangan sumber daya manusia. Variabel internal meliputi hal-hal seperti kemalasan, ketakutan, rasa bersalah, dan lain-lain yang dapat berdampak pada internal sumber daya manusia. Sedangkan variabel luar adalah yang mempengaruhi SDM dari luar seperti pengaruh teman, iklim kehidupan, kecenderungan instruktif. Melemahnya pengalaman yang berkembang adalah salah satu masalah yang dilihat oleh sistem sekolah yang sedang berlangsung. Siswa tidak didesak untuk mempertimbangkan pengalaman yang berkembang.

Dari hasil observasi peneliti di lingkungan sekolah didapatkan banyak siswa mengalami kesulitan dan kebosanan untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Dilihat dari siswa yang tidak betah dalam pelajaran dan ingin segera menyelesaikan pelajaran. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa pengajaran cenderung berorientasi pada buku teks.

Rata-rata nilai ulangan harian siswa di kelas X-OTKP pada mata pelajaran administrasi umum menunjukkan banyak hasil belajar siswa yang tidak memenuhi standar kelulusan, pada observasi yang dilakukan di SMK N 1 Kota Langsa. Memiliki nilai 75, masih jauh dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hasil tes mata pelajaran administrasi umum dari ulangan harian X-OTKP di SMK N 1 Kota Langsa dapat dilihat dari tabel 1.1.

Tabel 1.1
Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas X-OTKP Pada Mata Pelajaran
Administrasi Umum SMK Negeri 1 Kota Langsa

Kelas	Jumlah siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas		Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
X-OTKP 1	30 siswa	2	6,6	28	93,3
X-OTKP 2	30 siswa	1	3,3	29	96,6
X-OTKP 3	30 siswa	2	6,6	28	93,3

Sumber: *Daftar Nilai Ulangan Siswa Kelas X-OTKP SMKN 1 Kota Langsa*

Tabel di atas, penulis menyarankan jika pengajaran yang digunakan oleh guru tidak efektif, sehingga siswa sulit untuk memahami materi di berikan oleh guru. Guru di awal pelajaran harus berfokus pada pembelajaran aktif siswa. Atur sesi pengantar yang membuat siswa lebih fleksibel, terlibat dalam refleksi, dan menunjukkan minat pada pelajaran.

Dengan kata lain, ceramah, sesi tanya jawab, diskusi kelompok, dan latihan atau tugas adalah strategi pengajaran yang umum. Melalui instruksi ini, guru mengambil kendali kelas dan membuat siswa pasif. Siswa menjadikan guru sebagai sumber informasi eksklusif, yang menghasilkan kegiatan pembelajaran yang terutama berfokus pada bagian kognitif dari pembelajaran siswa sambil mengabaikan kebutuhan afektif dan psikomotorik mereka.

Hal di atas ada beberapa ciri yang disebabkan, karena guru tidak menggunakan paradigma pembelajaran yang menarik.

Sebaliknya, siswa menerima informasi dari guru hanya dalam satu arah, yang membuat pembelajaran kurang menarik, menghasilkan interaksi minimal, dan membuat siswa bosan dan lelah, gelisah di kelas.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penting untuk memberikan pelatihan yang memacu siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar mereka dan meningkatkan pemahaman konseptual mereka. Salah satunya adalah pendekatan pembelajaran aktif, Di mana murid berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan melaporkan apa yang mereka lakukan.

Siswa yang terlibat dalam pembelajaran aktif secara aktif membangun ide dan makna mereka sendiri melalui berbagai kegiatan. Paradigma instruksional ini mendorong perhatian siswa yang berkelanjutan pada tugas-tugas instruksional. Siswa adalah jantung dari pembelajaran aktif, yang menekankan pemikiran kritis dan kemampuan analisis untuk memastikan bahwa proses pembelajaran itu efisien. Terakhir, siswa yang terus menunjukkan kemampuannya menjadi fokus utama kegiatan pembelajaran daripada guru. Pendidik mengalami kesulitan dalam memilih model pembelajaran terbaik mengingat kebutuhan siswa mereka karena ada begitu banyak tersedia.

Model Pembelajaran *Kooperatif Scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran tim dan pembelajaran yang menyenangkan. Model *Cooperative Scramble* berupa kartu soal latihan yang terdiri dari kartu jawaban dan kartu kata yang diacak. Menurut hasil penelitian Sugiarta (2012), penggunaan model pembelajaran *kooperatif kompetitif* dapat meningkatkan kinerja siswa dan hasil belajar siswa.

Kemudian, model pembelajaran *Cooperative Script* yang cocok adalah sistem layak untuk hasil belajar dan sosial siswa, termasuk mengerjakan prestasi sekolah, kepercayaan diri, dan koneksi siswa yang positif. Model pembelajaran kooperatif *Scramble* memberikan banyak pintu terbuka yang berharga bagi siswa untuk menganalisis respons mereka dan mengevaluasi

keakuratan respons, sehingga dapat memberdayakan siswa yang kurang paham, lebih lanjut (memperkuat kemampuan penalaran inventif siswa). Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berintegrasi dengan lebih mudah, sehingga menciptakan kemampuan berbicara, dan siswa dapat lebih menghargai orang lain.

Dengan model pembelajaran kooperatif *Scramble* dan *Cooperative Script* ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana bagi siswa untuk lebih aktif dan menggali ilmu yang ditawarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* Dan *Cooperative Script* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum SMKN 1 Kota Langsa T.P 2021 / 2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dimungkinkan untuk mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan proses belajar siswa. Masalah ini termasuk:

1. Siswa tidak berpartisipasi secara aktif pada proses pembelajaran.
2. Guru mengutamakan kegiatan belajar di kelas dan cenderung menerapkan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan praktik.
3. Hasil belajar pada Mata pelajaran administrasi umum untuk siswa di kelas X-OTKPSMK N 1 Kota Langsa masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar cakupan eksplorasi tidak terlalu luas, penulis harus membatasi masalah yang diteliti. Masalah pencarian ini memiliki batasan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diteliti ialah model pembelajaran *Kooperatif Scramble* dan *Cooperative Script*.
2. Hasil belajar yang diteliti ialah hasil belajar administrasi umum siswa kelas X-OTKP SMK N 1 Kota Langsa T.P 2021/ 2022.

1.4 Rumusan Masalah

Mengingat kendala masalah selesai, rencana masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah hasil belajar administrasi umum yang diajarkan pada model pembelajaran *Kooperatif Scramble* lebih tinggi daripada hasil belajar administrasi umum yang diajarkan pada model pembelajaran *Cooperative Script* pada siswa kelas X-OTKP di SMK N 1 Kota Langsa T.P 2021/ 2022”?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Scramble* terhadap hasil belajar Administrasi Umum siswa kelas X-OTKP di SMK Negeri 1 Kota Langsa T.P 2021/ 2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative Script* terhadap hasil belajar Administrasi Umum siswa kelas X-OTKP di SMK N 1 Kota Langsa T.P 2021/ 2022.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Scramble* dan *Cooperative Script* terhadap hasil belajar Administrasi Umum siswa kelas X-OTKP di SMK N 1 Kota Langsa T.P 2021/ 2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini seharusnya memberikan keuntungan khusus untuk semua pertemuan.

Keuntungan yang diperoleh dari eksplorasi ini ialah seperti berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini bisa menghasilkan pengalaman belajar melalui penggunaan model pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian belajar.
2. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan metode untuk data dan komitmen yang berharga tentang model pembelajaran *Kooperative Scramble* dengan *Cooperative Script* untuk lebih mengembangkan mencari cara untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah informasi dan pengetahuan karena persepsi langsung dan dapat memahami pemanfaatan disiplin ilmu logika yang diperoleh selama berkonsentrasi di perguruan tinggi.
4. Bagi kampus, penelitian ini sebagai bahan pemasukan dan sumbangan pemikiran jurusan dan fakultas ekonomi khususnya program studi pendidikan administrasi perkantoran.
5. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahanreferensi untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.