

MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Alla' Junia Nurdin
NIM : K3515007
Nomor Handphone / WA : 082137079082
IPK Terakhir : 3.56
Jumlah SKS Kumulatif : 125

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KUMON DENGAN STRATEGI ACTIVE LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X AXIOO SMK NEGERI 5
SURAKARTA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

Jenis Penelitian Kualitatif Kuantitatif PTK Research and Development
 Lain-Lain (Sebutkan:)

Latar Belakang

Dalam proses belajar mengajar di sekolah, dapat dijumpai karakteristik siswa yang bermacam-macam. Terdapat siswa yang lancar dalam proses pembelajaran, berhasil tanpa mengalami suatu kesulitan, namun di sisi lain juga terdapat siswa yang mengalami berbagai kesulitan dalam proses pembelajaran. Kesulitan siswa dalam belajar ditunjukkan dengan adanya hambatan-hambatan dalam mencapai hasil belajar, dan hambatan-hambatan tersebut dapat bersifat sosiologis, fisiologis, dan psikologis, sehingga hal tersebut dapat menyebabkan prestasi belajar yang dicapai siswa berada di bawah semestinya. Dari beberapa faktor yang menimbulkan masalah tersebut dapat memicu kurangnya efektivitas dalam mencapai tujuan pelaksanaan pembelajaran. Perlu adanya peran guru sebagai pendidik untuk menjadi mediator yang baik, dalam menyampaikan pembelajaran maupun untuk memecahkan problematika pembelajaran yang mungkin terjadi. Keberhasilan suatu tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar mengajar yang diperoleh dan dilakukan oleh siswa. Motivasi pelajar dan kreativitas pengajar dapat menjadikan proses pembelajaran yang berkualitas. Siswa dengan motivasi yang tinggi dan ditunjang pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa keberhasilan pencapaian target belajar. Pencapaian target belajar dapat diukur dengan melihat kemampuan dan perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan keberhasilan target belajar siswa, guru dapat melakukan upaya memperbaiki proses pengajaran sehingga dalam perbaikan proses pengajaran tersebut peranan guru sangat penting. Selaku pengelola kegiatan siswa, guru sebagai pendidik juga diharapkan membimbing dan memantau siswa.

Motivasi merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih tekun, bekerja keras, ulet serta berkonsentrasi penuh dalam kegiatan pembelajaran. Perlu adanya dorongan motivasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. (Hamdu dan Lisa Agustina: 2011).

Guru harus menjadi sosok yang solutif untuk dapat mengetahui cara apa yang efektif untuk menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses pembelajaran yang berlangsung. Pemecahan yang dilakukan dapat berupa penggunaan strategi belajar model tertentu, atau dengan menggunakan beberapa media pembelajaran, atau bisa juga dengan penerapan aturan tertentu di kelas.

Pembelajaran merupakan proses kerja sama. Dalam proses pembelajaran, melibatkan guru dengan siswa, guru tidak dapat berjalan sendiri tanpa keterlibatan siswa. Dalam proses pembelajaran, seorang guru tanpa siswanya tidak akan memiliki makna. Demikian juga siswa tanpa seorang guru dalam proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif, apalagi untuk siswa yang

memerlukan bimbingan sepenuhnya pada guru. Maka dari itu perlu kerjasama yang harmonis antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Disini pentingnya perencanaan pembelajaran. Guru perlu merencanakan apa yang akan dilakukan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, disamping itu guru juga harus merencanakan apa yang sebaiknya diperankan oleh dirinya sebagai pengelola pembelajaran. (Wina Sanjaya: 2015).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK N 5 Surakarta yang diperoleh dari ulangan harian simulasi dan komunikasi digital kelas X AXIOO, siswa masih belum maksimal dalam memahami materi. Hal ini terbukti dari banyaknya siswa yang mendapat nilai dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan hasil tes pra tindakan yang dilakukan peneliti pada saat PPL, menunjukkan bahwa hanya ada 6 siswa (22,22%) yang mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital, sedangkan 21 siswa (77,78%) mendapat nilai dibawah KKM, untuk rata-rata kelas juga dibawah KKM yaitu. 64,17.

Oleh sebab itu perlu adanya suatu cara untuk membuat siswa lebih tertarik, aktif dan terampil dalam pembelajaran simulasi dan komunikasi digital. Diperlukan strategi mengajar yang lebih bervariasi, untuk meningkatkan keaktifan siswa serta diperlukan model pembelajaran yang sesuai, salah satu referensi model yang bisa digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan kombinasi model kumon dan strategi active learning.

Silberman (dalam Trianto,2011) dalam aplikasi strategi pembelajaran aktif dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu (a) bagaimana membantu siswa aktif sejak awal, misalnya strategi membangun, penilaian mendadak, dan keterlibatan langsung. (b) bagaimana membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang aktif, misalnya strategi pembelajaran kelas, diskusi kelas, kolaborasi, dan *peer teaching*, (c) bagaimana membuat pembelajaran yang tidak terlupakan, misalnya review, penilaian diri, dan perencanaan masa depan. Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Hisyam Zaini, 2008: xvi).

Metode pembelajaran Kumon merupakan suatu model belajar yang berasal dari Jepang yang dikembangkan pertama kali oleh Toru Kumon, seorang tenaga pendidik matematika SMU yang ingin membantu pelajaran matematika anaknya. Metode pembelajaran Kumon merupakan suatu program belajar secara perseorangan, sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa, yang memungkinkan siswa mengembangkan kemampuannya secara maksimal serta menggali potensi pada dirinya. Dikutip dari (<http://id.Kumon global.com>) Tujuan dari Metode Kumon adalah membantu anak merasakan pengalaman, kegembiraan dalam belajar dan maju dengan kemampuan sendiri. Metode Kumon juga bertujuan untuk membantu perkembangan

anak agar memiliki semangat belajar yang tinggi dan membangun kekuatan untuk menghadapi masalah yang akan dihadapi dalam masa mendatang. Dengan belajar secara mandiri, pondasi akademis anak akan kuat, memiliki tingkat ketangkasan kerja tinggi, meningkatnya ketekunan dan kemampuan konsentrasi. Selain hal itu metode kumon akan menumbuhkan rasa inisiatif di dalam diri anak yang mana dapat meningkatkan daya kreatifitas mereka.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan model pembelajaran kumon dengan strategi active learning terhadap hasil belajar siswa kelas X AXIOO SMK Negeri 5 Surakarta pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital”.

Daftar Pustaka

Hamdu, Ghullam, Agustina, Lisa. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1, April 2011. ISSN 1412-565X.

Sanjaya, wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Zaini, Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

 .”Apa Itu Metode Kumon? (online) (www.id.kumonglobal.com)
Diakses 10 November 2018

Rumusan Masalah

Apakah penerapan model pembelajaran Kumon dengan perpaduan strategi Active Learning dapat meningkatkan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital pada siswa kelas X AXIOO SMK N 5 Surakarta?

Tujuan Penelitian

Meningkatkan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital melalui penerapan model pembelajaran Kumon dengan perpaduan strategi Active Learning pada siswa kelas X AXIOO SMK N 5 Surakarta.