

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan mutu kehidupan suatu bangsa dan menjadi faktor utama penentu kemajuan bangsa. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan. Salah satu yang ditempuh untuk memperoleh kualitas pendidikan yang baik yaitu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang berlangsung dalam pendidikan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SPN) Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menggariskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami suatu yang dipelajari (Ramansyah, 2012: 2). Belajar di sekolah yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh perubahan perilaku pada dirinya yang diberikan oleh guru yang saling berinteraksi. Proses kegiatan berinteraksi antara guru dengan peserta didik yang

bertujuan untuk agar siswa memperoleh perubahan perilaku demi untuk tercapainya perkembangan yang semakin baik lagi bagi dirinya dan juga demi tercapainya tujuan belajar. Kegiatan berinteraksi tersebut akan terjadi proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Fathurrohman, 2015: 16). Dalam proses pembelajaran guru harus mampu merancang pembelajaran yang berkualitas dan efektif, karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah sesuai dengan bidangnya. Hal ini sesuai dengan pasal 11 ayat 3 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Salah satu sekolah menengah kejuruan yang ada di Kabupaten Bangkalan yaitu SMK Negeri 2 Bangkalan yang terdapat berbagai bidang keahlian yang salah satunya adalah Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Pada kelas sepuluh teknik komputer dan jaringan terdapat berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 Desember 2018 dengan guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 2 Bangkalan. Pada proses pembelajaran di dalam kelas guru hanya menjelaskan materi pelajaran dengan menerapkan metode ceramah. Metode ceramah membuat siswa cenderung pasif proses pembelajarannya berpusat pada guru, siswa hanya jadi pendengar saat guru menjelaskan, sehingga dalam pembelajaran siswa cenderung menjadi kurang kondusif di dalam kelas dan kesulitan untuk memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut membuat kegiatan pembelajaran kurang menarik dan tidak ada motivasi untuk belajar sehingga semangat siswa untuk belajar berkurang.

Menyikapi permasalahan tersebut maka diperlukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik serta mendorong siswa untuk lebih semangat lagi untuk belajar. Dalam hal ini sangat diperlukan variasi dalam kegiatan pembelajaran serta mengajak siswa untuk bersama-sama menerapkan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menarik, sehingga sangat diperlukan adanya penggunaan suatu metode ataupun model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti ingin melakukan perbaikan dalam proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*).

Model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) terdiri dari beberapa komponen, yaitu penanaman rasa percaya diri kepada siswa yang harus dibangkitkan pada awal pembelajaran, adanya relevansi antara materi pelajaran dengan kehidupan atau pengalaman siswa, pembelajaran

diupayakan menarik perhatian siswa, adanya evaluasi sebagai tolak ukur kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, dan menumbuhkan rasa bangga pada siswa dengan memberikan penguatan atas usaha yang dilakukan oleh siswa selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian menurut Rahman dan Amri (2014: 55) model pembelajaran ARIAS mengandung lima komponen, yaitu *assurance* (percaya diri), *relevance* (relevansi), *interest* (minat atau perhatian siswa), *assessment* (evaluasi), dan *satisfaction* (penguatan atau penghargaan). Kelima komponen model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) disusun berdasarkan teori belajar yang merupakan satu kesatuan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran (Ahmadi, dkk, 2011: 71).

Beberapa penelitian model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) sebelumnya yang dapat mendukung pada penelitian ini diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yasa, dkk (2014) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran ARIAS dengan siswa yang mengikuti pembelajaran model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil t_{hitung} lebih dari pada t_{tabel} yaitu $2,13 > 2,00$ dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar $79,33 > 72,71$. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Turnip dan Khairani (2016) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran ARIAS terhadap hasil belajar. Dibuktikan dengan uji-t yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 3,60$ sedangkan $t_{tabel} = 2,38$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,60 > 2,38$). Melalui uji-t tersebut diperoleh bahwa hasil belajar menggunakan model pembelajaran ARIAS lebih baik dari pada menggunakan model

pembelajaran konvensional. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Lestari, dkk (2017) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran ARIAS terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil analisis pada kelas eksperimen yakni nilai rata-rata *posttest* adalah 76,90, sedangkan kelas kontrol nilai rata-rata *posttest* adalah 65,32. Hasil analisis uji-t yang diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana, $t_{hitung} = 3,492$ sedangkan $t_{tabel} = 2,000$.

Berdasarkan dari permasalahan pembelajaran di atas dan dari hasil penelitian terdahulu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Materi Jaringan LAN di SMK Negeri 2 Bangkalan*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada materi jaringan LAN di SMK Negeri 2 Bangkalan?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*)?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada materi jaringan LAN di SMK Negeri 2 Bangkalan.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*).
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*).

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka batasan penelitian ini yang telah disusun oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*).
2. Hasil belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek ranah kognitif.
3. Materi pelajaran yang diambil dalam penelitian ini adalah jaringan LAN.
4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X TKJ semester genap tahun pelajaran 2018/2019 di SMK Negeri 2 Bangkalan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian memberikan manfaat yang diharapkan dapat tercapai dengan adanya penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat guna menambah wawasan, pengalaman serta pengetahuan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) terhadap hasil belajar siswa pada materi jaringan LAN.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan pengetahuan model pembelajaran khususnya pada model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) terhadap hasil belajar siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dapat digunakan sebagai acuan untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran khususnya pada materi jaringan LAN dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment, Satisfaction*) sehingga bisa mendorong siswa untuk percaya diri dan membangun semangat belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Pada saat penelitian berlangsung peneliti bisa mengetahui kekurangan dan kelebihan sehingga dapat menjadi pengalaman untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang.