

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Menurut Tedi Priatna (dalam Mujtahidin, 2014: 2) menyatakan “pendidikan adalah usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspeknya. Pendidikan sebagai aktivitas yang sengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan faktor yang saling berkaitan dengan satu dan lainnya, sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi”. Dengan demikian pendidikan merupakan hal yang penting dan harus menjadi perhatian utama oleh seluruh warga masyarakat. Salah satu cara merealisasikan tujuan pendidikan adalah melalui proses belajar mengajar. Sebab disanalah semua siswa akan berinteraktif dan akan memperoleh berbagai ilmu pengetahuan baik pengetahuan umum maupun pengetahuan khusus yang akan bermanfaat bagi tercapainya tingkat perkembangan individualnya.

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah (Agus Suprijono, 2014: 2). Menurut Toto R (dalam Anella M. 2014: 1) mengatakan “belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil

menjadi terampil”. Dengan adanya proses belajar, setiap orang mampu mengubah kehidupannya sendiri. Mengubah pola pikir mereka masing-masing, mengerti perkembangan yang sedang terjadi, dan mampu mengubah dunia ini menjadi lebih baik.

Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan instructional effects “efek instruksional”, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut nurturant effects “efek pengasuhan”. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” suatu sistem lingkungan belajar tertentu (Agus Suprijono, 2014: 5). Dalam interaksi belajar mengajar seorang guru sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Raimer (dalam Jejen Musfah, 2015: 18) mengatakan “guru adalah faktor utama dan penentu (kunci) keberhasilan pembelajaran juga keberhasilan implementasi kebijakan, usaha-usaha inovatif, atau demokratisasi pendidikan. Dalam pembelajaran guru dan murid merupakan dua subjek yang berinteraksi dan membentuk atau menentukan kualitas pembelajaran”. Oleh karena itu guru harus dapat menciptakan situasi dimana agar siswa dapat belajar, sebab sebenarnya proses belajar mengajar itu belum dapat dikatakan berakhir atau berhasil kalau siswa belum dapat belajar dan belum mengalami perubahan tingkah laku. Salah satu tugas guru yaitu menumbuhkan minat belajar siswa agar siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa tidak merasa jenuh.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Sedangkan minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius (Dyah Ayu 2016: 55).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Arosbaya, salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru TKJ saat mengajar di kelas adalah metode ceramah disertai mencatat. Beberapa kelebihan dari metode ceramah disertai mencatat tersebut adalah materi pelajaran dapat diselesaikan dengan tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, siswa mempunyai catatan yang dapat digunakan untuk belajar sendiri, guru akan memberikan waktu untuk siswa bertanya, menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dan guru akan memberikan nilai khusus bagi siswa yang aktif, tidak ada ketergantungan antar siswa. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dibutuhkan model pembelajaran yang lebih melibatkan peran siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk aktif dan dapat meningkatkan kualitas belajar pada siswa. Model yang digunakan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dengan model pembelajaran yang sesuai diharapkan siswa menjadi aktif dan dapat berpengaruh pada minat belajar siswa. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi siswa dalam proses belajar mengajar yaitu model yang digunakan guru dalam

menyampaikan informasi atau program diklat. Ketika model yang digunakan tidak mengenai terhadap siswa, mungkin saja tujuan yang diharapkan tidak tercapai.

Berdasarkan hasil penyebaran angket minat belajar yang dilakukan kepada kelas X TKJ menunjukkan rata-rata minat belajar siswa kelas tersebut sekitar 30%. Minimnya minat belajar siswa mempengaruhi semangat dalam mengikuti pembelajaran. Minat siswa terhadap suatu mata pelajaran atau materi akan mendorong siswa untuk berusaha melakukan yang terbaik demi memahami mata pelajaran atau materi tersebut. Apabila siswa tidak berminat terhadap mata pelajaran yang ada maka siswa tidak akan sungguh-sungguh dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. Untuk menumbuhkan minat siswa terhadap suatu pembelajaran salah satu caranya adalah dengan melakukan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan dengan adanya kompetisi di dalam kelas untuk mendapatkan hadiah bagi pemenang kompetisi.

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Arosbaya diketahui bahwa nilai siswa masih dibawah rata-rata. Pada saat pembelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga saat ulangan mereka banyak kebingungan dalam menyelesaikan soal. Kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran komputer dan jaringan dasar, karena materi masih baru untuk siswa jadi siswa masih sulit untuk memahami isi materi pada mata pelajaran pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada tersebut perlu adanya suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dalam kelas terasa menyenangkan. Salah

satu model pembelajaran yang efektif untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Agus Suprijono (2014: 54-55) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Ada beberapa model pembelajaran kooperatif diantaranya *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD), *Team-Game-Tournament* (TGT), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dan Jigsaw. Salah satu metode pembelajaran yang memungkinkan dapat mengoptimalkan pembelajaran dalam kelas yaitu metode *Team Assisted Individualization* (TAI). Model pembelajaran TAI merupakan model kombinasi dari keunggulan pembelajaran kooperatif dan pengajaran individual. Model ini menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil (4 sampai 5 siswa) yang heterogen dan selanjutnya diikuti dengan pemberian bantuan secara individu bagi siswa yang memerlukannya. Sebelum dibentuk kelompok, siswa diajarkan bagaimana bekerja sama dalam suatu kelompok. Siswa diajari menjadi pendengar yang baik, dapat memberikan penjelasan kepada teman sekelompok, berdiskusi, mendorong teman lain untuk bekerja sama, menghargai pendapat teman lain, dan sebagainya, sehingga terjalin interaksi sosial yang baik dalam proses pembelajaran (Anella M. 2014: 4-5).

Menurut Robert Slavin (dalam Miftahul Huda 2013: 200) mengatakan:

Team-Assisted Individualization (TAI) merupakan sebuah program pedagogik yang berusaha mengadaptasikan pembelajaran dengan perbedaan individual siswa secara akademik. Pengembangan TAI dapat mendukung praktik-praktik ruang kelas, seperti pengelompokan siswa, pengelompokan kemampuan di dalam kelas, pengajaran terprogram, dan pengajaran berbasis komputer. Tujuan TAI adalah untuk meminimalisasi pengajaran individual yang terbukti kurang efektif, selain juga ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, serta motivasi siswa dengan belajar kelompok.

Beberapa alasan yang menyebabkan model TAI perlu diterapkan sebagai model pembelajaran yaitu dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada kelompok kecil, karena siswa yang pandai bertanggung jawab terhadap siswa yang lemah dan tidak ada persaingan antar siswa atau kelompok, karena bekerjasama untuk menyelesaikan masalah dalam mengatasi cara berpikir yang berbeda. Senantiasa tidak hanya mengharapkan bantuan dari guru, serta siswa dapat belajar dengan cepat pada setiap materi. Guru setidaknya menggunakan setengah dari waktunya mengajar dalam kelompok kecil sehingga akan lebih mudah dalam pemberian bantuan secara individu. Slavin (dalam Gustus Tricahyo. 2012: 4).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Judihar Sitanggang dan Makmur Sirait dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) Berbantu Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TAI berbantu macromedia flash diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,00 dan menggunakan model konvensional sebesar 66,37. Aktivitas siswa selama pembelajaran kooperatif tipe TAI berbantu macromedia flash dalam kategori aktif (64,73%). Ada pengaruh

yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TAI berbantu macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada materi listrik dinamis kelas X semester II di SMA N 17 Medan (Judihar S. 2015: 1).

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) pada pembelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 1 Arosbaya, yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Arosbaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas dapat dibuat suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) terhadap minat belajar siswa mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?

2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ Di SMKN 1 Arosbaya?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, perlu adanya pembatasan permasalahan agar peneliti lebih fokus dalam proses mengatasi permasalahan yang ada. Maka batasan masalah pada penelitian ini terfokus pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI)
2. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Arosbaya
3. Materi yang digunakan adalah materi menerapkan pengalamatan IP pada jaringan komputer

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi beberapa manfaat sebagai berikut :

- a) Teoritis

Penelitian ini akan menambah kekayaan penelitian di bidang pengajaran Teknik Informatika dan memberikan sumbangan pemikiran bagi khasanah ilmu pengetahuan.

- b) Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guru dalam mengembangkan dan meningkatkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dalam kompetensi produktif TKJ.

b. Bagi Siswa

Untuk membantu siswa agar mampu bekerja sama dengan baik dengan teman sekelasnya.

c. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dalam kompetensi produktif TKJ.