

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran Pendidikan sangat penting bagi setiap bangsa untuk kelangsungan hidup dan kemajuan suatu bangsa. Menurut bab II pasal 3 pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan juga bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. menurut Basri (dalam Rasyid, 2014:2) “Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan juga sistematis untuk memotivasi, membina, membantu serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik”. Kualitas Pendidikan yang baik berawal dari sebuah pembelajaran yang baik juga, jika pembelajaran yang dilakukan sudah baik, maka kualitas Pendidikan juga akan meningkat.

Pendidikan terdiri dari beberapa komponen di dalamnya, salah satu komponen dalam Pendidikan yang terpenting adalah guru. Guru memegang peran utama dalam setiap pembangunan Pendidikan. Selain guru, komponen yang penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik yaitu proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Proses dalam pembelajaran melibatkan interaksi antara siswa dengan guru. Dimana dalam proses pembelajaran, siswa dan guru akan saling berkomunikasi untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gagne dan Bringgss (dalam Ramansyah, 2012:9) “pembelajaran merupakan suatu sistem dengan tujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang telah dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal”. Supaya proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal dan berkualitas maka perlu suatu perencanaan yang matang oleh guru.

Suatu perencanaan memiliki peran penting dalam membantu guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik. Guru akan selalu menyusun suatu perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajarannya. Perangkat pembelajaran merupakan segala sesuatu yang akan digunakan guru sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang disusun oleh guru berfungsi untuk memudahkan guru dalam melaksanakan atau mengelola kegiatan pembelajaran yang ada di kelas. dalam menyusun suatu perangkat pembelajaran, guru harus mampu mempersiapkan apa yang dibutuhkan agar pembelajaran berlangsung secara optimal. Perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah seperti silabus, RPP, penilaian, bahan ajar, media pembelajaran dan lain-lain.

Menurut permendikbud No. 81A tahun 2013 tentang implementasi kurikulum pedoman umum pembelajaran, bahwa tahap pertama dalam pembelajaran menurut standar proses yaitu perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selanjutnya dijelaskan bahwa RPP adalah Rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. dalam penyusunan RPP harus

sesuai dengan karakteristik peserta didik RPP yang disusun juga dilaksanakan secara nyata dalam pembelajaran di kelas. Sehingga tidak ada perbedaan antara yang ditulis dalam RPP dengan yang dilaksanakan didalam kelas. selain RPP, guru juga melakukan penilaian kepada peserta didik. Pada proses pelaksanaan penilaian guru memerlukan instrument dalam bentuk soal-soal, baik untuk menguji kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X Teknik Komputer jaringan SMKN 1 Arosbaya, didapatkan Informasi bahwa selama ini sebagian besar penyampaian materi pelajaran Komputer dan jaringan dasar dilakukan tanpa menggunakan model pembelajaran, hanya sebatas pembelajaran satu arah, dan *background* guru mata pelajaran Komputer dan jaringan dasar adalah non pendidikan sehingga cenderung tidak menguasai model model pembelajaran, akibatnya siswa menjadi pasif selama pembelajaran dan hanya berpusat pada guru saja. setelah penyampaian materi selesai, yang dilakukan guru adalah memberikan tugas dan dikumpulkan di akhir pembelajaran. Sehingga guru cenderung menyampaikan materi dan siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Meskipun terkait keterangan dari guru mata pelajaran bahwa keadaan kondusif Ketika proses pembelajaran, namun penelitian selama PPL, keadaan kelas sedikit tidak kondusif, Sebagian dari mereka ada yang mengobrol dengan teman sebangku, tidur, dan Sebagian lagi mendengarkan penjelasan guru yang ada di depan kelas. Untuk rata-rata kemampuan siswa dalam menerima materi, menurut keterangan guru adalah 50% : 50% dengan KKM 75.

Salah satu model pembelajaran yang melibatkan para peserta didik secara aktif, baik aktif dalam hal fisik maupun dalam memperoleh materi serta aktif dalam menjawab soal sehingga bisa menciptakan suasana baru yang tidak membosankan pada saat pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Menurut Isjoni (2009:83) “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.” Dalam pembelajaran kooperatif TGT siswa diharapkan mampu berkomunikasi dan berkolaborasi dengan siswa lainnya untuk memecahkan soal, pada model pembelajaran tipe TGT. Pembelajaran model kooperatif tipe TGT mengharuskan siswa untuk tidak hanya duduk di tempat duduknya masing-masing, tapi duduk secara berkelompok dan berpindah tempat dari meja asal ke meja turnamen, siswa juga bisa aktif secara fisik. Aktifitas secara fisik bisa berupa aktif dengan anggota badan dengan berpindah tempat dari meja asal ke meja turnamen. Model kooperatif tipe TGT membuat siswa aktif yang tadinya hanya diam di tempat duduk untuk mendengarkan guru berbicara, menjadi aktif berpindah tempat untuk menunggu giliran teman yang maju dan menjawab soal yang sudah disediakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Agiatama dan Santosa (2016) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Match Electronic Puzzle* Pada mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Daya dan

Komunikasi” penelitiannya menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar Penilaian (LP) dan media Pembelajaran Permainan *Match Electronic Puzzle*. (1) Hasil analisis kevalidan produk pada penelitian ini diperoleh presentase validasi RPP sebesar 83,6% sehingga termasuk kedalam kriteria Sangat Valid, presentase validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sebesar 79,7% sehingga termasuk kedalam kriteria Valid, presentase validasi Lembar Penilaian (LP) adalah sebesar 77,1% sehingga termasuk kedalam kriteria Valid, presentase validasi Permainan *Match Electronic Puzzle* adalah sebesar 78,2% sehingga termasuk kedalam kriteria Valid. Dari hasil analisis validasi yang diperoleh oleh peneliti termasuk kedalam kriteria Valid. (2) Hasil analisis kepraktisan produk yang diukur menggunakan respon peserta didik pada penelitian ini diperoleh presentase respon peserta didik sebesar 83,6%. Dari hasil analisis respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa perangkat dan media yang dibuat dan diterapkan oleh peneliti praktis untuk digunakan. (3) Hasil analisis keefektifan produk yang diukur menggunakan hasil belajar peserta didik kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Dengan perolehan rata-rata hasil belajar sebesar 82, nilai thitung sebesar 7,831 dan nilai ttabel diperoleh sebesar 1,699. Karena $t_{hitung} = 7,831 > t_{tabel} = 1,699$, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti dikatakan efektif. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran menggunakan permainan *Match Electronic Puzzle* Layak digunakan. Dan juga Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Munoto (2018), yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

berbasis Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Kelas XI SMK Negeri 3 Surabaya ” penelitiannya menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), Lembar Penilaian (LP) dan permainan Ludo. (1) Hasil analisis kevalidan produk pada penelitian ini diperoleh presentase validasi RPP sebesar 89% sehingga termasuk kedalam kriteria Sangat Valid, presentase validasi Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah sebesar 87% sehingga termasuk kedalam kriteria Sangat Valid, presentase validasi Lembar Penilaian (LP) adalah sebesar 88,1% sehingga termasuk kedalam kriteria Valid, presentase validasi media permainan ludo sebesar 88,2% sehingga termasuk kedalam kriteria Sangat Valid. Dari hasil analisis validasi yang diperoleh oleh peneliti termasuk kedalam kriteria Sangat Valid. (2) Hasil analisis kepraktisan produk yang diukur dengan cara meminta tanggapan guru SMKN 3 Surabaya dan tanggapan pengamat terhadap keterlaksanaan pembelajaran saat dikelas, kegiatan belajar mengajar dan perangkat yang dikembangkan. sebesar 94%. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa perangkat dan media yang dibuat dan diterapkan oleh peneliti praktis untuk digunakan. (3) Hasil analisis Keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan diperoleh berdasarkan respon siswa dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dan ranah psikomotor. Pada ranah kognitif untuk uji coba 1 (produk) dengan rata-rata nilai peningkatan gain score 0,709 dengan kategori sedang, sedangkan untuk nilai rata-rata hasil belajar sebesar 86. Untuk ranah psikomotor uji coba 1 (produk) diketahui nilai rata-rata sebesar 89. Selanjutnya untuk uji coba 2 (pemakaian) dengan rata-rata nilai peningkatan gain score 0,668 dengan kategori sedang,

sedangkan untuk nilai rata-rata hasil belajar 86. Untuk ranah psikomotor uji coba 2 (pemakaian) diketahui nilai rata-rata 92. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran untuk mengukur tingkat keefektifan dapat disimpulkan efektif untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti akan meneliti lebih lanjut mengenai ***“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament dengan Media Quizizz pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Kelas X SMKN Arosbaya”***

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKK dan soal pilihan ganda yang layak digunakan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X SMKN 1 Arosbaya.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yang meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKK dan Soal Tes Hasil Belajar pada sekolah SMKN 1 Arosbaya materi Komputer dan Jaringan Dasar

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah direncanakan, maka penulis menetapkan Batasan-batasan masalah pada hal-hal berikut ini :

1. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang berupa RPP, LKK, dan Soal Tes Hasil Belajar
2. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah perawatan jaringan lokal (LAN)
3. Target penggunaan perangkat pembelajaran ini adalah siswa SMKN 1 Arosbaya

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ini adalah untuk membantu proses pembelajaran bagi guru untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien