

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia diawali dengan meningkatnya kecerdasan bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa, dan negara.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dan mencapai tujuan tertentu (Rusman, 2012: 58). Sedangkan menurut Ramansyah, keberhasilan kegiatan pembelajaran tergantung dari tiga faktor utama yaitu guru, sarana belajar, lingkungan belajar. kemampuan guru merupakan faktor pertama yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran salah satu indikator dari guru sebagai faktor utama keberhasilan pembelajaran yaitu meliputi kemampuan guru, sikap profesional guru dan latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar guru. Akan tetapi, kenyataan yang ada saat ini bahwa masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya.

Permasalahannya adalah pembelajaran yang masih menggunakan cara lama dalam penyampaian materi tanpa memperhatikan kecocokan terhadap materi.

Pembelajaran yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Didukung dengan cara guru mempengaruhi siswa melalui penguasaan kondisi kelas yang efisien, perlu suatu inovasi untuk menguasai kelas agar kondusif dan mencapai tujuan pembelajaran. Disisi lain adanya banyak fakta bahwa guru menguasai materi suatu subjek dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal itu terjadi karena kegiatan tersebut tidak didasarkan pada model pembelajaran tertentu sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal. Proses belajar mengajar di dalam kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, dimana ceramah menjadi pilihan utama proses belajar mengajar, cara mengajar harus menyesuaikan dengan kebutuhan materi yang diajarkan agar mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting bagi guru karena merupakan pengukur keberhasilan suatu pembelajaran dan sebagai evaluasi guru agar dapat memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Seperti halnya permasalahan pada kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal. Siswa mengalami masalah dalam kegiatan pembelajaran. Menurut hasil observasi pertama ketika Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan² (PPL²). Bahwa keaktifan dan ketertarikan siswa X RPL rendah pada pelajaran jaringan komputer. Hal ini bisa dilihat saat siswa mengikuti pelajaran. Sebagian siswa tidak mendengarkan saat guru menerangkan. Siswa cenderung sibuk bersama teman sebangkunya dari pada mendengarkan guru yang sedang menyampaikan materi. Ditambah dengan waktu pembelajaran jaringan komputer yang lama yaitu tiga jam pelajaran. Akibatnya siswa merasa bosan dalam pembelajaran, kelas menjadi tidak kondusif, dan pembelajaran tidak mencapai tujuan.

Dan hal ini yang mengakibatkan kurang pahamnya siswa terhadap penjelasan guru maka nilai siswa yang tidak memenuhi KKM. Seperti halnya menurut Isjoni (2012: 3) tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Siswa juga mengemukakan bahwa jaringan dasar komputer adalah pelajaran yang sulit dan butuh waktu berulang-ulang. Selain itu, ditinjau dari cara mengajar, guru masih menerapkan ceramah untuk menyampaikan materi, sehingga menambah kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran jaringan dasar komputer bahwa materi dalam jaringan dasar komputer memang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi bagi siswa. Menurut Windy terdapat masalah pada pembelajaran yang dulu yaitu pada materi pengenalan protokol jaringan, yaitu banyak nilai siswa di bawah KKM, dan permasalahan dalam pemahaman protokol. Materi ini pada umumnya merupakan suatu materi dasar bagi siswa untuk mengoperasikan pengalamatan internet protokol (IP) dan proses konfigurasi jaringan, dari masalah di atas peran guru sangat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran .

Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan manifestasi dari kreatifitas seorang guru agar siswa tidak jenuh atau bosan dalam menerima pelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga akan memperjelas konsep-konsep yang diberikan kepada siswa senantiasa antusias berfikir dan berperan aktif.

Model pembelajaran yang digunakan guru seharusnya dapat membantu proses analisis siswa, seperti pembelajaran kooperatif. Menurut Komalasari (2011: 62) model pembelajaran kooperatif ada beberapa tipe yaitu: kepala bernomor (*Numbered*

Heads Together), *Cooperative Script*, *Student teams achievement*, *Thing Pair and Share*, *Jigsaw*, melempar bola salju (*Snowball*), *Team Games Tournament* (TGT), *Cooperative Integrated Reading and Composition*, dan *Two Stay Two Stray*. Sesuai permasalahan diatas bahwa bahwa model yang cocok digunakan adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Menurut Komalasari (2011) model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan *reinforcement*. Model ini meningkatkan keaktifan siswa untuk berdiskusi kelompok memecahkan masalah melalui sebuah permainan akademik, dan menjaga kekompakan kelompok siswa serta melibatkan peran siswa secara menyeluruh.

Model kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran berbasis permainan akademik secara berkelompok yang menguji keaktifan siswa dalam diskusi dan kekompakan tim, maka dari latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya, peneliti merasa perlu mengadakan suatu penelitian yang bertujuan memperbaiki prestasi belajar hasil belajar siswa. Menurut Penelitian relevan yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Lagu Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri Pejagan 2 " (Mardliyah, 2016: 123), berdasarkan hasil hipotesis (uji t) diperoleh t_{hitung} (3,91) dan t_{tabel} sebesar 2,08, dengan demikian t_{hitung} lebih dari t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.

Dengan Media Lagu Terhadap hasil Belajar, dan hasil uji gain terdapat peningkatan yakni 0,7.

Dari permasalahan di atas menjadikan peneliti ingin mengadakan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) Pada Materi Protokol Jaringan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL SMKN 1 Kamal “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas bisa ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada materi Memahami Protokol Jaringan terhadap hasil belajar siswa kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal ?
2. Bagaimana respon belajar siswa kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi Memahami Protokol Jaringan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team games tournament*) pada materi Memahami Protokol Jaringan terhadap hasil belajar siswa kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal?
2. Mengetahui respon belajar siswa kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi Memahami Protokol Jaringan.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak melebar dan terarah maka batasan masalah yaitu:

1. Model yang digunakan adalah model kooperatif tipe TGT (*Team games tournament*).
2. Dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kamal, kelas X RPL (X RPL1 dan X RPL 2)
3. Mata pelajaran yang akan disampaikan pada penelitian ini adalah jaringan dasar komputer materi Memahami Protokol Jaringan.
4. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.

1.5 Asumsi

Siswa kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal merupakan siswa yang aktif tetapi karena beberapa faktor mereka menjadi malas dan sulit menerima materi dari guru yang menyampaikan. 1) Beberapa penyebab siswa menjadi malas dan sulit menerima materi: penyampaian materi yang kurang inovatif dan menyenangkan, guru yang mengajar masih menggunakan cara lama yaitu ceramah akan membuat siswa bosan, apalagi pada mata pelajaran jaringan dasar komputer yang mana mempunyai jam pelajaran yang lama yaitu 3 jam pelajaran. 2) siswa kurang stimulus dari guru .

Sebagai seorang guru haruslah mempunyai inovasi dalam mengajar karena tidak setiap materi cocok menggunakan cara lama apalagi di pelajaran jaringan. Inovasi pembelajaran yang membantu siswa aktif dan menyenangkan adalah model pembelajaran TGT (*Team Games tournament*), model ini dapat meningkatkan keaktifan siswa secara menyeluruh dan mengurangi kebosanan karena dalam bentuk permainan.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

- a. Menjadi bahan rujukan untuk tindakan penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.
- b. Memberikan pengalaman sebagai bekal menjadi pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.
- c. Sebagai sumber inspirasi dalam mengembangkan penelitian baru yang relevan.

2. Bagi Guru

Menjadi bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan efektif, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Siswa

- a. Dapat memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan menarik sehingga siswa tidak merasa tegang dan bosan dalam mengikuti pelajaran di kelas.
- b. Menambah tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran jaringan dasar komputer.

4. Bagi Lembaga

- a. Digunakan sebagai acuan peneliti lain dengan metode yang berbeda sehingga dapat memberikan pandangan tentang teknik pembelajaran yang menarik dan inovatif.
- b. Memberikan informasi bagi para mahasiswa sebagai calon pendidikan tentang metode pembelajaran yang tepat dalam mengajar mata pelajaran jaringan dasar komputer khususnya materi Protokol Jaringan.