

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai tujuan yang menjadi pedoman dalam pelaksanaannya yang diatur pada UU No 20 Tahun 2003 kalau peranan dari pendidikan nasional ialah membina serta membangun karakter peserta didik. Terdapat karakter yang diharapkan perlu ada pada peserta didik. Karakter yang diharapkan tersebut, antara lain mampu beriman serta bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, mempunyai akhlak yang mulia, berilmu, berpikir kreatif, sehat, cerdas, merdeka, serta mampu jadi individu yang demokratis dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Maka dari itu, pendidikan ditujukan mendidik peserta didik dengan usaha yang lebih baik dengan pertimbangan pengembangan kemampuan diri secara optimal.

Selain tujuan pendidikan, terdapat tuntutan kurikulum pendidikan pada UU no 20 tahun 2003 di pasal 36 mengenai penataan kurikulum. Perkembangan dari ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan kurikulum. Kemajuan zaman semakin cepat, sehingga dunia pendidikan harus menyertai perkembangan IPTEK tersebut. Karena kemajuan teknologi berfungsi sebagai proses komunikasi dalam bentuk penyampaian informasi yang merupakan komponen penting dalam perkembangan pendidikan (Rozie, 2019). Oleh karena itu, pendidikan memerlukan teknologi guna menunjang proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran mampu mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Maka dari itu, guru diharapkan mampu menggunakan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran.

Guna meningkatkan mutu pendidikan, maka diperlukan adanya inovasi pendidikan. Inovasi yang dapat dilakukan adalah inovasi pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Proses mengarahkan peserta didik yang dirancang dan direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk menggapai tujuan pembelajaran dengan efektif serta efisien merupakan makna dari pembelajaran (Widiasworo, 2017a). Guru dalam pelaksanaan pembelajaran mesti dapat dalam memilih model pembelajaran, sehingga mampu mendorong peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran tersebut secara aktif. Hal tersebut perlu diperhatikan dalam pemilihan model pembelajaran agar mampu menumbuhkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta. Model pembelajaran adalah mengelola proses pembelajaran peserta didik dengan kerangka konseptual yang mendeskripsikan rencana pembelajaran secara sistematis dengan tujuan pembelajaran mampu tercapai secara efektif (Priansa, 2017b). Dengan model pembelajaran, guru dapat merencanakan pelaksanaan pembelajaran dengan kerangka konseptual yang sistematis dengan tujuan yang mampu dicapai secara efektif.

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik memiliki tingkat kebutuhan yang harus diketahui dan dipahami oleh guru. Kebutuhan ini berkaitan dengan motivasi dan tujuan dalam proses belajar peserta didik. Oleh sebab itu, guru atau pendidik berfungsi sebagai fasilitator memberikan dorongan yang sanggup menciptakan siswa berpartisipasi secara aktif pada proses pembelajaran berlangsung. Proses dalam pembelajaran aktif dilihat dari adanya timbal balik yang saling berhubungan diantara guru dan juga siswa, sehingga siswa mengalami transformasi atau perubahan tingkah laku seperti pemahaman pada suatu materi yang dijelaskan oleh

guru (Suwardi & Daryanto, 2017). Dengan demikian, guru perlu memenuhi kebutuhan peserta didik meliputi pemberian dorongan atau motivasi dalam kegiatan pembelajaran, agar siswa mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut. Dari kegiatan yang mampu membuat peserta didik bersifat aktif dalam pembelajaran, maka terdapat timbal balik bagi siswa, salah satunya adalah pemahaman yang menjadikan hasil belajar baik.

Di SMK Agung Mulia merupakan sekolah swasta yang berada di daerah Bangkalan tepatnya di Kecamatan Socah. Sekolah tersebut memiliki akreditasi A dengan fasilitas yang diantaranya adalah sarana dan prasarana yang membantu dalam proses pembelajaran. SMK Agung Mulia mempunyai tiga kompetensi kejuruan, salah satu dari kompetensi kejuruan tersebut adalah Teknik Komputer Jaringan. Pada kelas X TKJ tahun ajaran 2022/2023 memiliki keseluruhan siswa yang berjumlah 55 siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 September 2022 dengan Bapak Jakfar, S.Kom yang menjabat sebagai Kepala Program Keahlian TKJ sekaligus guru yang mengampu mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar menyatakan bahwa hambatan dalam mengajar di kelas adalah terdapat siswa yang tidak memperhatikan lalu tidur, serta berbicara dengan temannya dalam proses pembelajaran di kelas berlangsung, mengakibatkan kurangnya pemahaman dari peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Sehubungan dengan itu, hasil wawancara pada tanggal 20 September 2022 dengan beberapa murid di SMK Agung Mulia menyatakan bahwa materi yang disampaikan dalam pembelajaran di kelas sukar untuk difahami, maka peserta didik tidak mengikuti dan tidak memperhatikan dalam pembelajaran tersebut, karena tidak adanya motivasi dari peserta didik.

Dari hasil angket yang sudah disebarakan oleh peneliti terhadap kelas X TKJ tahun pelajaran 2022/2023, bahwa pernyataan peserta didik yang tidak memahami mata pelajaran komputer jaringan dasar yang disampaikan oleh guru memiliki presentase 53%. Selain itu, 58% peserta didik tidak membaca sumber informasi mengenai mata pelajaran komputer jaringan dasar yang belum pernah disampaikan oleh guru yang mengakibatkan 47% siswa tidak mampu menjawab serta menanggapi permasalahan atau pertanyaan dari guru dengan tepat dan benar. Faktor lain yang mengakibatkan kurangnya motivasi adalah rasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, dilihat dari presentase pernyataan yang menyatakan bosan terdapat 49% siswa.

Sedangkan kurangnya hasil belajar yang diperoleh oleh siswa setelah materi disampaikan dapat dilihat dari nilai harian dari kelas X TKJ Pi. Dari nilai ulangan harian yang dilaksanakan pada tanggal 20 September 2022 di kelas X-TKJ Pi yang memiliki jumlah siswi, yaitu 39 siswi, hampir seluruhnya tidak memenuhi KKM yang telah ditetapkan. KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimal yang diterapkan pada mata pelajaran jaringan komputer dasar, yaitu nilai 75. Dari hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh keterbatasan fasilitas dan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga menyulitkan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, kekurangan buku sebagai sumber belajar tambahan memengaruhi siswa.

Materi dalam mata pelajaran komputer jaringan dasar yang digunakan pada penelitian ini adalah pengalamatan IP *address*. Topik yang dibahas pada materi tersebut diantaranya konsep dari pengalamatan IP *address*, jenis – jenis pengalamatan IP *address*, dan cara pengalamatan IP pada jaringan komputer. Materi pengalamatan IP *address* dipilih karena terdapat banyak siswa yang kurang mampu dalam menyelesaikan pertanyaan oleh guru khususnya dalam hal konsep

dari materi. Akibatnya siswa kurang mampu dalam mengerjakan suatu soal atau permasalahan sesuai dengan konsep dan tahapan penyelesaian soal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil angket yang telah disebarkan dengan presentase 47% siswa tidak mampu menjawab serta menanggapi permasalahan atau pertanyaan dari guru dengan tepat dan benar.

Berdasarkan dari beberapa data yang peneliti peroleh, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang mengadopsi menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Maka penelitian ini akan menggunakan model *Number Head Together* (NHT). Model *Number Head Together* (NHT) adalah salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif yang dapat memengaruhi komunikasi siswa melalui rancangan yang menfokuskan pada struktur-struktur khusus (Fathurrohman, 2017). Model pembelajaran kooperatif dengan jenis NHT memiliki tujuan khusus ialah peningkatan hasil belajar serta pengembangan keterampilan dalam berkomunikasi. Dengan menerapkan model *Number Head Together* (NHT) memiliki manfaat dalam proses belajar-mengajar atau proses pembelajaran, antara lain pemahaman siswa yang lebih mendalam mengenai materi, serta peningkatan hasil belajar siswa (Priansa, 2017). Oleh karena itu, dengan menerapkan model *Number Head Together* (NHT), diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan yang terkait dengan motivasi belajar serta hasil belajar peserta didik.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rangkuti et al(2023) disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sistem komputer yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) lebih baik daripada siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran

konvensional. Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen adalah 77,57, sedangkan pada kelas kontrol adalah 73,14. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) yang menyatakan tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas X TKJ di SMK N 1 Barumun tidak terbukti. Sebaliknya, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara kedua kelompok tersebut terbukti atau dapat diterima. Begitu pula hasil penelitian dari Tati et al., (2020) menyatakan model pembelajaran NHT berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas VII SMPK Kimang Buleng Nita. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian untuk kedua kelompok menggunakan uji-t. Uji-t terhadap motivasi belajar adalah  $0,000 < 0,05$ . Kemudian uji-t terhadap hasil belajar adalah  $0,000 < 0,05$ .

Guna mendukung proses pembelajaran dengan model *number head together* (NHT), maka diperlukan bantuan aplikasi *quizizz*. Menurut Rahmawati & Apriyani (2021) *quizizz* memiliki kelebihan yang dapat digunakan dalam membantu kegiatan mengajar. Kelebihan yang dapat dimanfaatkan yaitu aplikasi *quizizz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan bahan penilaian pembelajaran, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif karena adanya tampilan yang segar dan menyenangkan. Dengan adanya kelebihan yang dijabarkan tersebut mampu menumbuhkan motivasi dalam minat belajar siswa, sehingga dapat mewujudkan tujuan pendidikan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Apriyani (2021), ditemukan bahwa siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan bantuan *Quizizz* menghasilkan rata-rata skor *posttest* yang

lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dengan perbandingan sebesar  $0,4545 > 0,1290$ . Dengan demikian, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah ketika menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT) dengan bantuan *Quizizz* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Jadi, dari latar belakang permasalahan yang ada serta ditinjau dari beberapa penelitian terdahulu, peneliti memiliki ketertarikan terhadap penelitian yang menggunakan judul “Pengaruh Model *Number Head Together* (NHT) Berbantuan *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Model *Number Head Together* (NHT) berbantuan *quiziz* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar di SMK Agung Mulia?
2. Apakah Model *Number Head Together* (NHT) berbantuan *quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar di SMK Agung Mulia?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh Model *Number Head Together (NHT)* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar di SMK Agung Mulia.
2. Untuk mengetahui pengaruh Model *Number Head Together (NHT)* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar di SMK Agung Mulia.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini, diharapkan bahwa hasil penelitian yang disajikan akan memberikan manfaat bagi:

1. Bagi siswa
  - a. Dengan penerapan model *number head together (NHT)* berbantuan *quizizz* diharapkan mampu memberikan suasana belajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.
  - b. Dengan penerapan model *number head together (NHT)* berbantuan *quizizz* diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar terhadap mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar.
  - c. Dengan penerapan model *number head together (NHT)* berbantuan *quizizz* diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif saat proses belajar mengajar berlangsung.
2. Bagi guru
  - a. Penelitian diharapkan mampu menambah wawasan dan membagikan informasi mengenai penerapan model *number head together (NHT)*, agar pembelajaran di kelas lebih bervariasi.

- b. Penelitian diharapkan mampu menjadi bahan rujukan untuk memilih model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan
- 3. Bagi sekolah
  - a. Penelitian diharapkan mampu menambah pengetahuan serta memberikan informasi serta wawasan mengenai model pembelajaran yang mampu diterapkan untuk mata pelajaran yang diajarkan dalam sekolah.
  - b. Dengan penerapan Model Pembelajaran *Number Head Together* diharapkan dapat membantu sekolah dalam menambah inovasi model pembelajaran.
- 4. Bagi peneliti
  - a. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran yang baik dan benar.
  - b. Tugas akhir sebagai sarjana dalam penerapan Model Pembelajaran *Number Head Together* untuk meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar.
  - c. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan penerapan Model Pembelajaran *Number Head Together* pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar siswa SMK kelas X TKJ di SMK Agung Mulia.

### **1.5 Batasan Penelitian**

Dengan melakukan identifikasi masalah, diperlukan adanya batasan masalah agar pengaruh penelitian yang akan dilakukan dapat terfokus. Berikut adalah batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini:

1. Model Pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) berbantuan *Quizizz*.
2. Mata pelajaran yang akan digunakan adalah diterapkan pada penelitian ini adalah mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar dengan materi IP *address*.
3. Motivasi belajar siswa dilihat dari hasil angket.
4. Hasil belajar siswa yang diteliti hanya ranah kognitif.
5. Penelitian dilakukan di SMK Agung Mulia kelas X TKJ A dan X TKJ B.

### 1.6 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang digunakan, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang fokus pada terbentuknya interaksi dalam kelompok, dimana tujuannya adalah untuk meningkatkan kerjasama antara peserta didik serta meningkatkan efektivitas proses belajar. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan bekerja secara kolaboratif, sehingga meningkatkan produktivitas belajar mereka.
2. Model *Number Head Together* (NHT) adalah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat mempengaruhi komunikasi siswa melalui rancangan yang menfokuskan pada struktur - struktur khusus.
3. Motivasi belajar adalah kegiatan siswa dalam melakukan proses belajar yang dipengaruhi oleh perilaku dan keadaan sehingga menjadi pendorong dalam melakukan kegiatan belajar.

4. Hasil belajar yaitu bentuk penguasaan dalam aspek pengetahuan serta keterampilan dasar yang diperoleh dalam berbagai bidang kehidupan, sehingga peserta didik mencapai hal tersebut dengan usaha atau pikiran yang mengakibatkan perubahan perilaku individu.
5. *Quizizz* merupakan aplikasi multimedia interaktif yang mempunyai keunggulan yaitu mudah digunakan bersama dengan media pembelajaran dan bahan evaluasi pembelajaran.