

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberadaan manusia dari sejak lahir terus mengalami perubahan. Perubahan manusia tersebut baik secara fisik maupun psikologis. Manusia yang merupakan makhluk hidup dengan akal budi memiliki potensi untuk terus melakukan pengembangan. Salah satu pengembangan manusia yaitu melalui pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan menjadi kebutuhan manusia.

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 (Triwiyanto, 2015: 113). Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi antara guru kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri. Pendidikan merupakan faktor penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Jadi, pendidikan adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya agar dapat berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu jenjang

pendidikan yang banyak diminati masyarakat saat ini adalah pendidikan yang lebih mengarah kepada pengetahuan kejuruan seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK tidak hanya menyelenggarakan pendidikan tetapi memberikan pelatihan keterampilan-keterampilan khusus yang dibutuhkan oleh siswa ketika memasuki dunia kerja dan untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Jadi, SMK dirancang untuk mencetak lulusan yang siap terjun langsung kelapangan atau dunia kerja sesuai dengan program kejuruannya. Kurikulum SMK berisi mata pelajaran wajib, mata pelajaran kejuruan, muatan lokal, dan pengembangan diri. Salah satu mata pelajaran kejuruan di SMK yaitu Teknik Komputer Jaringan (TKJ).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 16 Oktober 2017 Pukul 10.45 WIB dengan bapak M. Johari, Amd., guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya, ditemukan berbagai masalah yang menarik perhatian peneliti. Salah satunya yaitu masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal serupa juga terjadi pada guru produktif TKJ yaitu ibu Nurul Maftuhatul M, S.Kom., bahwa dalam setiap kegiatan pembelajarannya masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah. Dalam kegiatan pembelajaran, metode ceramah masih berpusat pada guru dan tidak dapat mendorong siswa untuk aktif dalam

pembelajaran. Hal ini membuat siswa mudah bosan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), siswa cenderung ramai dan bicara sendiri. Faktor yang menyebabkan siswa ramai selain karena mereka baru memasuki usia remaja faktor lainnya yaitu kurang pahamnya siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa kelas X merupakan siswa lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang mata pelajarannya menjurus ke pengetahuan umum yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) sedangkan di SMK mereka baru mengenal mata pelajaran yang lebih menjurus ke pengetahuan kejuruan dan siswa juga masih berfikir bahwa masuk jurusan TKJ hanya bisa mengetik dan mengeprint file saja, mereka tidak mengetahui kenyataan di dalam dunia kerja. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode ceramah merupakan faktor utama yang menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Salah satu materi pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa yaitu materi Pengalamatan IP mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Pada materi pengalamatan IP ini siswa kesulitan untuk membedakan kelas-kelas IP, disamping itu dalam materi ini juga terdapat perhitungan untuk menentukan alamat IP. Sedangkan siswa sangat malas terhadap materi yang didalamnya terdapat perhitungan, hal tersebut terbukti saat guru memberikan tugas masih terdapat siswa yang tidak menghitung sendiri melainkan menyontek kepada temannya. Sehingga dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang kurang paham terhadap materi tersebut. Masalah lainnya yaitu siswa lebih paham dan lebih menyukai pembelajaran praktikum langsung dari pada pembelajaran tentang teori.

Masalah tersebut berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Data

yang diperoleh dari nilai ulangan harian pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa jurusan TKJ angkatan 2016 menunjukkan bahwa dari 42 siswa yang mengikuti ulangan harian hanya 19 siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMK Negeri 1 Arosbaya yaitu 75. Persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 45% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Dengan persentase tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat keberhasilan proses belajar mengajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya angkatan 2016 masih kurang.

Menyikapi masalah tersebut maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk diterapkan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya. Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan. Alasan dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikarenakan dalam pelaksanaannya harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan yang ada didalam kartu tersebut. Siswa akan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. Jadi penggunaan model pembelajaran *make a match* memenuhi syarat untuk dapat diterapkan di SMK Negeri 1 Arosbaya. Sedangkan hasil penelitian yang mempengaruhi dipilihnya model pembelajaran *make a match* dalam penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rosmala (2015) pada mata pelajaran Multimedia di SMKN 6 Purworejo, yang menyimpulkan bahwa

implementasi model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Nugroho (2016) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* menggunakan *cisco packet tracer* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK N 1 Wonosobo pada mata pelajaran jaringan dasar. *Packet tracer* adalah simulator alat-alat jaringan *Cisco* yang sering digunakan sebagai media pembelajaran dan pelatihan. *Cisco packet tracer* merupakan alat simulasi jaringan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar mengenai jaringan. Jadi, *Cisco packet tracer* dapat membantu siswa dan guru dalam membangun sebuah jaringan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti menggunakan *Cisco Packet Tracer* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih jauh apakah penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan *cisco packet tracer* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Untuk itu peneliti mengambil judul penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Menggunakan Media *Cisco Packet Tracer* terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Materi Pengalamatan IP Kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas didapatkan beberapa rumusan masalah dari judul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *cisco packet tracer* terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *cisco packet tracer* terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *cisco packet tracer* terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *cisco packet tracer* terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya, diantaranya sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *cisco packet tracer* terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya.

2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *cisco packet tracer* terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *cisco packet tracer* terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Cisco Packet Tracer*.
3. Hasil belajar pada penelitian ini terbatas pada ranah kognitif.
4. Penelitian tersebut hanya membahas materi pengalamatan IP.
5. Penelitian ini dilakukan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Arosbaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menggunakan media *cisco packet tracer* terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengalamatan IP kelas X TKJ SMKN 1 Arosbaya adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Meningkatkan minat belajar sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pengalamatan IP dan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif terhadap materi pengalamatan IP.

2. Bagi guru

Memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan media pembelajaran *Cisco Packet Tracer*.

3. Bagi peneliti

Dapat digunakan dalam penyusunan model pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sebagai bekal untuk profesinya kelak.