

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat dewasa ini telah menyadari pentingnya pendidikan bagi kehidupan bernegara. Pendidikan menjadi faktor penting dalam menciptakan kehidupan yang berkualitas. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter manusia yang dapat diterima oleh masyarakat dan negara. Karakter manusia yang dapat diterima oleh masyarakat dan negara sesuai dengan tujuan pendidikan nasional di Indonesia. UU SISDIKNAS No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

”tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi Warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab”.

Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka kualitas pendidikan perlu ditingkatkan terutama pada sarana dan pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dapat dilakukan di dalam ruang kelas maupun di luar ruang kelas yang disesuaikan dengan tujuan sebuah pembelajaran. baik di dalam ruang kelas maupun diluar ruang kelas hendaknya dilakukan dengan menyenangkan sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa maupun antarsiswa kelas.

Interaksi antara guru dengan siswa dapat terjadi ketika siswa menerima *reinforcer* atas tindakan yang telah mereka lakukan. Imanuel Hitipiew (2009: 40)

berpendapat bahwa *reinforcer* atau konsekuensi yang menyenangkan dapat berwujud benda yang bisa langsung digunakan atau dikonsumsi seperti: makanan, minuman, permen dan sebagainya. Ada pula yang berwujud sosial seperti: pujian, penghargaan, penerimaa sebagai anggota kumpulan, dan sebagainya. Selain dua bentuk di atas, ada yang berupa benda tapi tidak dapat digunakan secara langsung, namun harus ditukarkan terlebih dahulu, misalnya: token, tiket, voucher belanja, atau sebagainya.

Adanya *reinforcer* dalam pembelajaran akan meningkatkan iklim kompetitif dalam kelas. Siswa akan lebih bersemangat untuk belajar dengan adanya hadiah. Hadiah yang masih misterius akan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu interaksi di dalam kelas juga lebih terasa.

Berdasarkan wawancara tak terstruktur yang dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2017 terhadap guru mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 1 Labang, didapatkan informasi bahwa selama ini sebagian besar penyampaian materi pelajaran komputer dan jaringan dasar dilakukan tanpa menggunakan model pembelajaran, hanya sebatas metode ceramah. Yaitu setelah penyampaian materi selesai dilakukan guru memberikan tugas dan dikumpulkan di akhir pembelajaran. Sehingga guru cenderung menyampaikan materi dan siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu dampak dari pembelajaran tersebut adalah siswa menjadi pasif selama pembelajaran karena pembelajaran terpusat pada guru dan materi yang diserap siswa menjadi kurang optimal. Kurang optimalnya materi yang diserap oleh siswa maka dapat menyebabkan pencapaian hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Pencapaian hasil belajar siswa dapat dilihat dari berbagai aspek, salah satunya nilai yang didapatkan siswa dalam ujian yang dilaksanakan guru atau sekolah. Pencapaian yang seperti disebutkan dikenal dengan sebutan hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif siswa dapat diukur dengan angka sehingga memudahkan guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Hasil tes pra-penelitian pada tanggal 13 November 2017 terhadap siswa kelas XI TKJ 1 menunjukkan 70% dari peserta tes tidak mampu mengerjakan soal *subnetting*. 30% sisanya mampu mengerjakan namun tidak sesuai dengan perintah dalam soal. Mereka menambahkan jawaban yang tidak diharapkan sehingga memerlukan waktu lebih dari lama untuk menyelesaikan soal tes tersebut. Kenyataan tersebut cukup memprihatinkan mengingat materi tersebut merupakan dasar dari perancangan jaringan yang menjadi nyawa dari jurusan yang mereka tekuni.

Penyampaian materi bertipe perhitungan seperti *subnetting* memang efektif apabila dilakukan dengan ceramah di kelas. Namun keefektifan tersebut akan berkurang apabila guru hanya berceramah tanpa memberikan latihan soal kepada siswa yang pengerjaannya tidak didampingi oleh guru. Memberikan soal yang hasilnya dikumpulkan pada akhir pembelajaran dapat pula mempercepat pemahaman siswa, namun apabila hasil dari pengerjaan siswa tersebut tidak dikembalikan dengan cara pengerjaan yang benar atau dibahas di kelas kesalahan dan pembenarannya maka siswa tidak akan memiliki satu pemahaman penyelesaian. Apabila siswa memiliki pemahaman penyelesaian yang berbeda-beda maka setiap siswa akan menganggap hasil dari penyelesaiannya adalah

benar. Hal ini akan merugikan apabila yang mereka yakini adalah penyelesaian yang salah.

Hasil penyebaran angket minat belajar yang dilakukan kepada kelas X TKJ 1 menunjukkan rata-rata minat belajar siswa kelas tersebut sekitar 30%. Minimnya minat belajar siswa mempengaruhi bersemangat 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 materi bahkan 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.

Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *TGT (Team Games Tournament)* menyajikan pembelajaran layaknya sebuah kompetisi. Kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian kelompok-kelompok tersebut bertanding untuk mendapatkan poin terbanyak. Kelompok dengan poin terbanyak akan mendapatkan hadiah sebagai penghargaannya. Materi bersifat perhitungan seperti teknik *subnetting* apabila disampaikan dengan pertandingan untuk memperebutkan penghargaan atau hadiah maka pembelajaran di kelas akan lebih hidup dengan keaktifan siswa selama pertandingan. Guru juga dapat mengetahui seberapa besar materi yang telah disampaikan tersebut diterima oleh siswanya. Siswa menjadi semangat untuk belajar dan menularkan ilmunya kepada teman

satu kelompoknya dengan adanya perebutan penghargaan atau hadiah kepada kelompok pemenang.

Sebuah penelitian berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* pada Materi Protokol Jaringan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL SMK Negeri 1 Kamal yang dilakukan oleh Saiful Bahri menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional ceramah. Nilai t_{hitung} kelas eksperimen (3,34) lebih dari nilai t_{tabel} kelas eksperimen (2,0484), artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* kelas X RPL di SMK Negeri 1 Kamal. Hasil analisis uji gain ternormalisasi memperoleh rata-rata 0,59 dengan kategori “Sedang”, sehingga dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Gamrs Tournament)* dapat mempegaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian Nur Hafizah yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap Minat Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di MA Al-Islah Sendangagung-Paciran-Lamongan pada tanggal 24 September sampai dengan 1 Oktober 2013 menyimpulkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi MA Al-Islah Sendangagung-Paciran-Lamongan. Hasil analisis Uji U *Mann Whitney* dan pengujian hipotesis yang dilakukan dengan uji Z membuktikan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi antara kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol. Nilai *mean rank* kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebesar 52,38 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional nilai *mean rank* minat belajar hanya sebesar 28,63 sehingga selisih antara kedua kelas sebesar 23,75. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi. Pengaruh ini terlihat pada perbedaan nilai *mean rank* minat belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Perbedaan tersebut terjadi karena siswa yang mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih merasa tertarik dengan model yang diberikan, karena selama ini guru tidak pernah menggunakan model pembelajaran yang menarik dan sesuai. Adapun pada kelas kontrol hampir sama dengan yang selama ini guru terapkan (konvensional).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan dan hasil penelitian terdahulu peneliti menyimpulkan perlunya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMK Pada Materi *Subnetting*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul yang telah dipaparkan diatas, peneliti telah menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* ditinjau dari aktivitas guru dan siswa?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada materi *subnetting* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Labang?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada materi *subnetting* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Labang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah paparkan, tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mendiskripsikan keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* ditinjau dari aktivitas guru dan siswa.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada materi *subnetting* terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Labang.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada materi *subnetting* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Labang.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah ditentukan untuk menghindarkan sebuah penelitian menyimpang dari tujuan awalnya. Adapun batasan yang ditentukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini memuat satu materi pokok, yaitu *subnetting* pada Kompetensi Dasar penerapan pengalamatan IP pada jaringan komputer mata pelajaran komputer dan jaringan dasar untuk kelas X Teknik Komputer Jaringan.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Labang tahun ajaran 2017/2018.
3. Keterlaksanaan pembelajaran ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa.
4. Pengaruh minat belajar siswa dilihat dari hasil angket.
5. Hasil belajar terbatas hasil belajar kognitif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Sekolah

Mendapatkan pengetahuan kepada sekolah tentang macam-macam model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan pada siswa SMK terutama pada materi-materi yang mengandung perhitungan.

2. Bagi Guru

Mendapatkan pengetahuan bahwa materi *subnetting* dapat disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran kooperatif dengan tipe yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan siswanya.

3. Bagi Siswa

Belajar materi *subnetting* secara menyenangkan dengan aktif bertanya dan bertanding selama pembelajaran, dan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

4. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman melakukan penelitian kuantitatif dan menambah manfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang pernah didapatkan.