

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang harus menjadi sorotan penting di Indonesia. Melalui pendidikan dapat meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) suatu bangsa, jika kualitas SDM baik, maka suatu bangsa mampu bersaing di dunia. Dalam hal ini tujuan pendidikan nasional Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 Pasal 3 yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI Nomor 20, 2003). Pendidikan yang terjadi di sekolah diharapkan dapat membawa perubahan bagi siswa dari tidak tahu menjadi tahu akan hal-hal baru.

Hal-hal baru yang dimaksud adalah segala sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa sehingga siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Oleh karena itu, seorang guru seharusnya menguasai metode yang tepat dan efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Aqib (2016: 66) mengemukakan proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam proses pembelajaran, evaluasi sangat dibutuhkan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan.

Sehingga nantinya dengan adanya proses pembelajaran peserta didik dapat berpengetahuan dan dapat membawa perubahan bagi siswa, misalnya perubahan terhadap sikap dan sifatnya, serta perubahan terhadap lingkungan sekitarnya. Lingkungan sekitar yang dimaksud bukan hanya lingkungan rumah siswa melainkan juga lingkungan pendidikan formal.

Di Indonesia terdapat banyak jenis sekolah yang melaksanakan pendidikan formal, salah satunya yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Menurut (PP RI Nomor 19, 2017) menyatakan bahwa sekolah menengah kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. Dari pernyataan tersebut dapat kita ketahui bahwa SMK merupakan sekolah yang mengajarkan suatu keahlian khusus kepada siswa. Salah satu keahlian yang terdapat di SMK adalah keahlian di bidang komputer yang termasuk ke dalam jurusan teknik komputer dan jaringan. Salah satu mata pelajaran yang ada pada jurusan teknik komputer dan jaringan adalah mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Mata pelajaran komputer dan jaringan dasar merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang harus dikuasai oleh siswa, karena mata pelajaran ini berisi tentang materi perakitan komputer, jaringan-jaringan pada komputer dan cara-cara membuat jaringan pada komputer. Materi-materi ini merupakan materi yang lebih cenderung bersifat praktik, sehingga siswa hanya lebih paham mengerjakan tugas yang bersifat praktik dari pada mengerjakan tugas teori. Namun jika dilihat dari sistem penilaian, guru harus menilai siswa dari segi teori

dan praktik. Akan tetapi pada kenyataannya nilai siswa lebih rendah dalam penilaian tugas dari segi teori. Misalkan pada materi Jaringan Lokal (LAN) pada Kompetensi Dasar (KD) 3.15 Mengevaluasi Desain Jaringan Lokal (LAN) dan indikator pencapaian pada KD ini adalah 3.15.1 Menjelaskan prinsip LAN dan 3.15.2 Menentukan Persyaratan LAN. Pada materi ini nilai siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil nilai siswa yang rata-rata mendapat nilai ± 65 pada nilai harian, sedangkan KKM yang harus dicapai siswa dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar adalah 75. Berdasarkan data yang diperoleh kurang lebih 47% siswa mendapat nilai dibawah KKM. Masalah ini bisa terjadi karena siswa kelas X masih susah untuk diatur, selain itu siswa kelas X termasuk ke dalam usia remaja yang emosinya masih labil.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Moh. Johari, A.Md. pada tanggal 16 Oktober 2017 pukul 11.53, siswa kelas X sedikit kesulitan beradaptasi dengan materi-materi kejuruan. Salah satunya adalah memahami materi tentang jaringan lokal (LAN), karena siswa kelas X merupakan lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang rata-rata mata pelajarannya bersifat umum, sehingga dapat membuat siswa sedikit kesulitan dalam memahami teori. Selain berdampak pada minat belajar siswa dikelas, hal ini juga berdampak pada hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan hal ini, guru SMK harusnya lebih kreatif dalam menyampaikan materi-materi kepada siswa. Namun berbeda dengan fakta yang terjadi di sekolah, bahwa guru-guru lebih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat siswa merasa bosan di kelas. Hal ini mengakibatkan

siswa menjadi malas menerima materi yang disampaikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, guru seharusnya berusaha agar proses pembelajaran tidak semata-mata memberikan informasi saja, namun dapat mengembangkan kemampuan mental peserta didik. Dalam pembelajaran dikelas, guru bertindak sebagai pembimbing atau fasilitator, sedangkan peserta didik bertindak sebagai aktor yang sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran aktif di dalam kelas adalah dengan menggunakan model-model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang memancing peserta didik untuk aktif di dalam kelas yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya (dalam Rusman, 2012: 203) pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Model pembelajaran ini sudah seringkali digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa di dalam kelas, namun tidak semua guru menggunakannya dalam menyampaikan materi kepada siswa. Guru lebih memilih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi kepada siswa dari pada menggunakan model-model pembelajaran kooperatif.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong peserta didik aktif di dalam kelas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *time token*. Menurut Eliyana dalam Shoimin (2014: 216) *time token* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Siswa dibentuk ke dalam kelompok belajar, yang dalam pembelajarannya ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa

mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali dalam berdiskusi. Dibandingkan dengan tipe lain, *time token* ini baik digunakan, karena semua siswa diberi kesempatan sebanyak-banyaknya untuk berbicara dan tidak satu siswapun yang dibiarkan diam. Jadi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dapat mendorong peserta didik aktif di dalam kelas, karena setiap siswa dituntut untuk aktif di dalam kelas.

Selain menggunakan model pembelajaran yang sesuai, penggunaan alat bantu atau aplikasi pendukung pembelajaran efektif dapat memusatkan perhatian siswa. Salah satu contoh aplikasi yang dapat memusatkan perhatian siswa adalah aplikasi *mindmaple lite*. Aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang mendukung teori *mapping*. Menurut Malia (2014: 5) *mindmaple lite* adalah suatu program yang diciptakan dari teori *mind map* untuk membantu mengorganisasikan pikiran, dan berpikir secara terstruktur. Jika model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dipadukan dengan aplikasi *mindmaple lite* akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga perhatian siswa lebih terpusat pada pembelajaran. Selain itu, aplikasi *mindmaple lite* juga dapat membantu siswa lebih kreatif, karena aplikasi ini digunakan siswa sebagai wadah hasil dari diskusi kelompok.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Oktaviani (2016) dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan pada hasil belajar peserta didik berdasarkan presentase klasikal ketuntasan belajar pada tiap kelas yaitu >75% tuntas. Sedangkan penelitian lain oleh Roswati (2017) menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dari perhitungan nilai *gain*

kelas yang diimplementasikan *software mindmaple lite* meningkat sebesar 65,47% dengan rata-rata nilai *post-test* 85.

Berdasarkan dari penelitian diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas. Selain model pembelajaran kooperatif tipe *time token*, penggunaan aplikasi *mindmaple lite* juga dapat menambah kreatifitas dan menghilangkan rasa jenuh bagi siswa. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan aplikasi *mindmaple lite* dapat digunakan untuk mendorong siswa aktif di dalam kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Berbantuan Aplikasi *Mindmaple Lite* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaringan Lokal (LAN)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan aplikasi *mindmaple lite* terhadap hasil belajar siswa pada materi jaringan lokal (LAN) kelas X di SMKN 1 Arosbaya?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan aplikasi *mindmaple lite* terhadap hasil belajar siswa pada materi jaringan lokal (LAN) kelas X di SMKN 1 Arosbaya?

3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan aplikasi *mindmaple lite* pada materi jaringan lokal (LAN) kelas X di SMKN 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, dapat diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan aplikasi *mindmeple lite* terhadap hasil belajar siswa pada materi jaringan lokal (LAN) kelas X di SMKN 1 Arosbaya.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan aplikasi *mindmaple lite* terhadap hasil siswa belajar siswa pada materi jaringan lokal (LAN) kelas X di SMKN 1 Arosbaya.
3. Untuk mengetahui bagaimanakah respon siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan aplikasi *mindmaple lite* pada materi jaringan lokal (LAN) kelas X di SMKN 1 Arosbaya.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan aplikasi *mindmaple lite* pada materi jaringan lokal (LAN) kelas X di SMKN 1 Arosbaya antara lain.

1. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas X di SMKN 1 Arosbaya.

2. Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* berbantuan aplikasi *mindmaple lite*.
3. Cakupan materi pada penelitian ini hanya pada materi jaringan lokal (LAN) pada KD dan Indikator pencapaian kompetensi.

3.15 Mengevaluasi Desain Jaringan Lokal (LAN).

3.15.1 Menjelaskan prinsip LAN.

3.15.2 Menentukan Persyaratan LAN.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan sarana sebagai pengalaman dalam menganalisa suatu fakta-fakta yang terjadi di lapangan dan menerapkan konsep-konsep serta teori-teori yang relevan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran teknik komputer dan jaringan di SMK.

2. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat membangkitkan rasa percaya diri, dapat memotivasi diri untuk rajin belajar, serta memberi rasa tanggung jawab pada peserta didik untuk mengatur masa depannya.

3. Bagi guru

Dapat memberikan dan menambah variasi model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta memberi gambaran bagi guru-guru mata pelajaran produktif jurusan teknik komputer dan jaringan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.