

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan manusia pada umumnya (Al Rasyid & Mujtahidin, 2012:4). Tujuan umum pendidikan di Indonesia diambil dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yakni UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pada pasal 3 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Rasyid & Mujtahidin, 2012:15). Menurut Ramansyah (2012:2-8) belajar adalah proses atau interaksi dalam diri individu atau dengan orang lain untuk memperoleh ilmu pengetahuan baik dalam segi kognitif, afektif, dan meliputi psikomotorik kemudian mampu menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan/masyarakat atau memecahkan masalah yang ada. Lembaga pendidikan di sekolah dilakukan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subyek didik/siswa yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Menurut Arikunto (dalam Mujtahidin, 2013:4) mengemukakan, pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses

penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Keberhasilan kegiatan pembelajaran bergantung dari tiga faktor utama yaitu guru, sarana belajar, lingkungan belajar. Kemampuan guru merupakan faktor pertama yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yaitu meliputi kemampuan guru, sikap profesional guru dan latar belakang pendidikan pengalaman mengajar guru.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 17 juli 2018 pada saat PLP II selama 2 bulan di SMK Negeri 1 Labang. Beberapa guru di SMK Negeri 1 Labang menyatakan terdapat beberapa masalah pada saat pembelajaran berlangsung mulai dari siswa merasa bosan karena mayoritas guru menggunakan metode ceramah serta guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis online karena minimnya komputer di sekolah. Pada tanggal 23 oktober 2018 peneliti melakukan observasi lanjutan. Dari hasil observasi tersebut guru mengatakan dalam mengajar, guru menggunakan 2 metode yaitu ceramah dan model pembelajaran berkelompok. Metode kelompok digunakan ketika praktik di laboratorium komputer, sedangkan ketika di kelas mayoritas guru di SMK Negeri 1 Labang menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari beberapa siswa mengemukakan bahwa pelajaran komputer dan jaringan dasar yaitu pelajaran yang sulit, salah satu materi yang sulit yaitu perawatan jaringan *Local Area Networking* (LAN) karena siswa membutuhkan waktu untuk memahami materi perawatan dan jaringan *Local Area Networking* (LAN). Selain itu hasil dari observasi ditinjau dari cara guru mengajar, mayoritas guru masih menggunakan metode ceramah, kemudian guru menugaskan siswa untuk mencatat materi yang

ada di papan tulis sehingga ada beberapa siswa yang tidak mendengarkan dan merasa bosan. Peran guru sangatlah penting dalam keberhasilan belajar siswa, maka ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang digunakan sangatlah penting agar keberhasilan belajar dapat tercapai.

Permasalahannya adalah pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi sangatlah tidak efektif karena siswa cenderung merasa bosan saat pembelajaran. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan akan memudahkan siswa dalam belajar, sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dan diingat dalam jangka panjang oleh siswa. Didukung mulai dari guru dapat menguasai kelas memengaruhi siswa agar siswa tetap kondusif saat pembelajaran berlangsung sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Serta terdapat beberapa fakta bahwa guru menguasai materi pembelajaran namun tidak dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Hal tersebut karena kegiatan belajar mengajar di dalam kelas mayoritas masih menggunakan metode ceramah dan berorientasi pada guru sebagai sumber pengetahuan, sehingga membuat siswa bosan dan ingin cepat pulang, jadi agar proses pembelajaran menyenangkan guru harus menyesuaikan cara menyampaikan materi dengan menggunakan model dan media pembelajaran agar materi yang disampaikan kepada siswa dapat diterima dengan baik.

Hal ini dibuktikan dalam nilai raport siswa yang dilihat dari nilai KKM (Kriteria ketuntasan Minimum). Penilaian keseluruhan nilai raport siswa, yaitu: nilai tugas, ulangan harian, ulangan tengah semester (UTS), dan ulangan akhir semester (UAS) yang menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep siswa kelas X TKJ rata-rata mendapatkan nilai 70 Predikat C, belum mencapai nilai

yang maksimal, sedangkan nilai yang (Baik) adalah predikat B dan (Sangat Baik) adalah predikat A sedangkan kelas X TKJ mendapatkan predikat C (Cukup Baik) belum mencapai nilai yang maksimal. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya suatu tindakan yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Tindakan yang tepat adalah diterapkannya model pembelajaran yang sifatnya menuntun, menggali dan menyenangkan sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan tiap siswa, sehingga lebih menarik minat siswa dalam belajar dan memudahkannya dalam memahami materi. Hal ini dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe *Team Game Tournament* (TGT) serta menggunakan media pembelajaran berbantuan kahoot. Dalam metode pembelajaran kooperatif, siswa akan duduk bersama dalam berkelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Slavin, 2015:8).

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Dalam penilaian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efesiensinya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa (Sudjana, 2014:3). Dari hasil belajar, guru dapat mengukur keberhasilan suatu pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai evaluasi guru, serta memecahkan permasalahan pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti permasalahan pada kelas X TKJ SMK Negeri 1 Labang, siswa mengalami permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pertama pada saat PLP II (Pengenalalan Lapangan Persekolahan II) yaitu dengan mengamati guru serta siswa saat pembelajaran berlangsung bahwa keaktifan dan semangat siswa dalam pembelajaran komputer dan jaringan dasar kurang efektif. Hal

tersebut dapat dilihat saat siswa mengikuti pembelajaran, sebagian siswa mengeluh ingin cepat pulang dan ada sebagian siswa yang tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan materi. Dengan waktu jam pembelajaran komputer dan jaringan dasar, yaitu lima jam pelajaran. Karena hal tersebut, siswa merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal. Berdasarkan dari masalah tersebut mengakibatkan siswa menjadi kurang paham tentang materi yang telah dijelaskan guru sehingga di waktu jam istirahat masih banyak yang menanyakan materi yang belum paham kepada guru mata pelajaran. Serta pada saat guru memberikan ulangan harian siswa mendapatkan nilai yang kurang baik.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan (Rusman, 2013:133). Model pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu komponen yang penting dalam proses keberhasilan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang baik dan tepat merupakan salah satu solusi dari kreativitas seorang guru agar siswa tidak bosan pada saat siswa menerima materi.

Model pembelajaran kooperatif banyak digunakan oleh para ahli pendidikan, Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh slavin (dalam Rusman, 2013:205) menyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan

mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut (Rusman, 2013: 213) terdapat beberapa variasi jenis pembelajaran kooperatif yaitu: (1) *Student Teams Achievement Division* (STAD), (2) *Jigsaw* (3) Investigasi kelompok (*Group Investigation*) (4) *Make a Match* (Membuat Pasangan) (5) TGT (*Teams Games Tournament*).

Media pembelajaran, terdapat istilah-istilah lain yang berkaitan dengan itu seperti teknologi pembelajaran atau teknologi pendidikan, sumber belajar (*learning resources*), dan alat peraga. Media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software* merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan, dan dikelola (dievaluasi) untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2013:7).

Mata pelajaran komputer dan jaringan dasar adalah salah satu mata pelajaran wajib dasar program keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Kompetensi inti dan kompetensi dasar Teknik Komputer Jaringan pada dasarnya mata pelajaran ini membahas mulai dari kompetensi dasar 3.1 menerapkan K3LH disesuaikan dengan lingkungan kerja, sampai dengan 4.18 mengelola perbaikan pada jaringan lokal (LAN) (Kemendikbud, 2017:128).

Menurut Utami (2016: 78) Kelebihan pembelajaran gamifikasi Kahoot yaitu: (a) Keterlibatan aktif, (b) Mengetahui dengan cepat tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, (c) Membangun partisipasi siswa, (d) Membangkitkan motivasi untuk menjadi juara, (e) Dapat dilakukan pada beragam suasana, (f) Mendapatkan

perhatian penuh siswa. Keterbatasan pembelajaran gamifikasi Kahoot yaitu: (a) Menuntut jaringan internet full-speed, (b) Terlalu banyak pertanyaan dapat menyebabkan siswa bosan, (c) Tujuan belajar bisa hilang jika siswa lebih berfokus menjadi juara dari pada belajar. Media pembelajaran berbasis permainan ini berupa soal-soal pilihan ganda yang dikerjakan seperti mengerjakan kuis online. Pembelajaran Komputer dan Jaringan dasar dengan menggunakan media pembelajaran kahoot digunakan sebagai media untuk mengerjakan soal *post test* dengan cara berbeda. *Post test* materi perawatan jaringan LAN dengan menggunakan media kahoot memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih semangat dan giat karena pada media kahoot siswa dapat berlomba untuk mendapatkan peringkat teratas. Dengan media kahoot guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dengan cara yang berbeda dan menarik bagi siswa agar siswa merasa senang dan juga tidak bosan dalam pembelajaran berlangsung. Dari permasalahan di atas bahwa model yang sesuai digunakan adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta media yang menarik yaitu menggunakan media pembelajaran kahoot. Dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media pembelajaran kahoot, akan lebih menarik perhatian siswa untuk belajar dan juga bukan hanya belajar dan memahami materi yang disampaikan guru tetapi juga sambil bermain agar siswa tidak merasa bosan.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda-beda (Rusman, 2013:225). Maka dari latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya, peneliti membuat

keputusan perlu mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

Penelitian sebelumnya terkait pengaruh model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pernah dilakukan oleh Izza (2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Teorema Pythagoras Siswa Kelas VIII Mtsn Pulosari Tahun Ajaran 2017/2018”. Dari hasil penelitian yang diperoleh adalah rata-rata keaktifan kelompok eksperimen sebesar 60,89 dan kelas kontrol sebesar 55,58. Sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 85,64 dan kelas kontrol sebesar 77,08. Hasil pengujian data post-test kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa 1) Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 79%, 2) Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari tahun pelajaran 2017/2018 sebesar 73%, 3) Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN Pulosari tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian kedua, dilakukan oleh Nurazizah (2017) yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sd Negeri 4 Metro Barat” menyatakan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil

belajar matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dan positif pada model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes. Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 76,80, rata-rata nilai hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 70,80. Perbandingan nilai N-Gain kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 0,59 dengan 0,51, selisih N-Gain kedua kelas tersebut sebesar 0,08. Hasil pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test pooled varians diperoleh data t-hitung sebesar 2,68 sedangkan t-tabel sebesar 2,02, perbandingan tersebut menunjukkan ($2,68 > 2,02$) berarti H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan dan positif pada model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat.

Penelitian ketiga, dilakukan oleh Lime (2018) yang berjudul “Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-I Smp Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) persentase pemanfaatan media kahoot pada proses pembelajaran model kooperatif tipe STAD sebesar 86,11%. Berdasarkan persentase tersebut, pemanfaatan media kahoot termasuk dalam kategori sangat baik, (2) kerjasama siswa yang telah diverifikasi dengan hasil wawancara didapatkan hasil bahwa kerjasama siswa termasuk dalam kategori sangat baik, (3) persentase hasil belajar tuntas KKM mencapai 78,26%. Berdasarkan persentase tersebut, hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kahoot Pada Materi Perawatan Jaringan Lokal LAN Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ di Smk Negeri 1 Labang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media Kahoot pada materi perawatan jaringan lokal LAN siswa kelas X TKJ di Smk Negeri 1 Labang?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kahoot pada materi perawatan jaringan lokal LAN terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang?
3. Bagaimana respon siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kahoot pada materi perawatan jaringan lokal LAN?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kahoot pada materi perawatan jaringan lokal LAN terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang.

2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kahoot pada materi perawatan jaringan lokal LAN terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang.
3. Mengetahui respon siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kahoot pada materi perawatan jaringan lokal LAN.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian, karena adanya pertimbangan keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan lain sebagainya sehingga peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kahoot.
2. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang.
3. Penelitian dilakukan pada materi perawatan jaringan lokal LAN kelas X TKJ semester II.
4. Hasil belajar diukur dari aspek kognitif dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentu ada manfaat yang diharapkan, karena manfaat nilai positif terhadap penelitian yang dilakukan. Adapun dari manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
 - c. Siswa dapat lebih memahami materi perawatan jaringan lokal LAN dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media kahoot.
2. Bagi Guru
 - a. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran.
 - b. Guru lebih termotivasi untuk menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik, efektif dan efisien.
3. Bagi sekolah
 - a. Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan sehingga tujuan Pendidikan dapat terlaksana dengan baik.
4. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.
 - b. Peneliti mendapatkan pengalaman tentang manfaat penelitian eksperimen yang meliputi penyusunan proposal, tahapan penelitian, dan penulisan laporan.