

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Syah (2013:10) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai kebutuhan. Selanjutnya menurut McLeod (dalam Syah, 2013:10) menyebutkan bahwa pendidikan diartikan sebagai perbuatan atau proses untuk memperoleh pengetahuan. Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa tujuan utama pendidikan adalah untuk memperoleh pengetahuan. Dan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, seorang pendidik harus menggunakan model pembelajaran tertentu yang sesuai dengan kondisi atau tingkat kemampuan dari peserta didiknya.

Penggunaan model pembelajaran sangatlah mempengaruhi proses belajar peserta didik. Menurut Suprijono (2012 : 46) menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa kegunaan model pembelajaran adalah untuk merencanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan dari proses pembelajaran sangatlah

dipengaruhi dengan model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik haruslah di dukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Dimiyati (2010 : 34) menyatakan bahwa bahan belajar yang menarik akan mempermudah upaya pembelajaran siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2013 : 19) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selanjutnya Arsyad (2013 : 19) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi dari pelajaran saat itu.

Dari pemaparan pendapat diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat membantu membangkitkan rangsangan kegiatan belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap sebuah materi. Hal tersebut mengharuskan seorang pendidik dapat memilih media yang tepat untuk diterapkan pada suatu model pembelajaran karena, model dan media pembelajaran yang tepat akan membantu keberhasilan belajar peserta didik

Pemilihan model dengan media yang tepat dalam pembelajaran akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan data yang akurat, pada tanggal 24 Oktober 2017, penulis melakukan wawancara langsung di SMKN 1 Kwanyar . Transkrip wawancara secara lengkap terdapat pada lampiran 8.

Pada SMKN 1 Kwanyar terdapat 4 guru produktif dalam program keahlian TKJ. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya melakukan wawancara terhadap 3 guru produktif mengingat satu dari 4 guru produktif di SMKN 1 Kwanyar belum menyelesaikan program studi S1 nya. 3 guru produktif SMKN 1 Kwanyar yang dijadikan narasumber yaitu, Narasumber I, Narasumber II Dan Narasumber III.

Hasil dari observasi yang peneliti lakukan di SMKN 1 Kwanyar, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perangkat keras jaringan siswa masih kurang, yaitu masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Dengan nilai KKM yang ditentukan disekolah yaitu 75. Nilai uas tertinggi yang didapatkan diatas KKM yaitu 75 dan terendah adalah 25. Selain hal tersebut rata-rata guru produktif masih banyak yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, diantaranya pada pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Hal tersebut menyebabkan siswa juga sering mengeluh dengan metode pembelajaran ceramah yang diterapkan dikarenakan mereka bosan dan kesulitan untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru-guru produktif mereka.

Suasana pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di kelas X TKJ SMKN 1 Kwanyar cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Oleh karena itu, perlu diterapkannya model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diadopsi untuk menempatkan siswa lebih berperan aktif adalah penerapan model kooperatif teknik *change of pairs*. Lie (2010 :29) berpendapat bahwa prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan

pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Selanjutnya Lie (2010 :55) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif memiliki banyak teknik, antara lain mencari pasangan (*make a match*), bertukar pasangan (*change of pairs*), berpikir berpasangan (*think-pair-share*), kepala bernomor (*numbered head*), dan dua tinggal dua tamu (*two stay two stray*). Salah satu teknik dari model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah bertukar pasangan (*change of pairs*). Teknik *change of pairs* ini memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir berpasangan dalam menyelesaikan suatu masalah yang diberikan oleh guru berkaitan dengan materi pembelajaran. Kurniasih (2017:75) mengatakan bahwa model Pembelajaran Bertukar Pasangan memiliki suasana kelas yang demokratis, yang saling membelajarkan akan memberi kesempatan peluang lebih besar dalam memberdayakan potensi siswa secara maksimal.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan model Pembelajaran kooperatif teknik Bertukar Pasangan atau *change of pairs* dapat membuat proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Hal ini dikarenakan model Pembelajaran kooperatif teknik bertukar pasangan atau *change of pairs* memberi kesempatan besar kepada tiap –tiap siswa untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki. Selain itu, model pembelajaran ini sangat menarik, sehingga peserta didik tidak akan cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi (2011) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif teknik bertukar pasangan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dimana hasil yang didapat menunjukkan bahwa dengan

menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik bertukar pasangan ini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Selanjutnya Nirmalasari (2013) menyatakan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *change of pairs* tampak terus mengalami peningkatan dalam setiap pertemuan. Selanjutnya, peningkatan persentase tersebut juga terjadi dalam proses pembelajaran pada pertemuan III yaitu mencapai 82,19% yang termasuk kategori sangat aktif.

Selain model pembelajaran, perlu juga digunakan media pembelajaran yang inovatif guna menambah semangat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam mengamati dan mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. Hal tersebut dikarenakan pada umumnya guru masih mengajar menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan. Menurut Hamalik (dalam musfiqon, 27:2011) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antar guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media *augmented reality*. Dengan menggunakan media *augmented reality*, para siswa akan merasa mereka bisa melihat dan mengobservasi secara langsung materi yang mereka pelajari. Dan hal tersebut tentunya sangat menarik minat siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Amalia (2016) yang menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *augmented reality* pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol pada semua jenjang kognitif. Hasil ini didukung juga oleh angket respon siswa yang

menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *augmented reality* berada pada kategori baik.

Berdasarkan uraian di atas model pembelajaran kooperatif teknik *change of pairs* dengan media *augmented reality* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perangkat keras jaringan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Change Of Pairs* Menggunakan Media *Augmented Reality* Pada Materi Perangkat Keras Jaringan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 1 Kwanyar.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *change of pairs* dengan media *augmented reality* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perangkat keras jaringan kelas X TKJ di SMKN 1 Kwanyar?
2. Bagaimana hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *change of pairs* dengan media *augmented reality* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perangkat keras jaringan kelas X TKJ di SMKN 1 Kwanyar?
3. Adakah pengaruh pembelajaran model pembelajaran kooperatif teknik *change of pairs* dengan media *augmented reality* terhadap hasil belajar pada mata

pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perangkat keras jaringan kelas X TKJ di SMKN 1 Kwanyar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *change of pairs* dengan media *augmented reality* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perangkat keras jaringan kelas X TKJ di SMKN 1 Kwanyar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *change of pairs* dengan media *augmented reality* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perangkat keras jaringan kelas X TKJ di SMKN 1 Kwanyar.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif teknik *change of pairs* dengan media *augmented reality* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perangkat keras jaringan kelas X TKJ di SMKN 1 Kwanyar.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan terfokus, maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif

teknik *change of pairs* menggunakan media *augmented reality*.

2. Mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran produktif dengan materi pokok perangkat keras jaringan dengan kompetensi dasar:

3.13. Memahami perangkat keras jaringan

3. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X SMKN 1 Kwanyar tahun ajaran 2017/ 2018.

4. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perangkat keras jaringan kelas X TKJ di SMKN 1 Kwanyar?

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Guru; hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi atau wacana guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *change of pairs* menggunakan media *augmented reality*.
2. Bagi Siswa; penelitian ini diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah; penelitian ini dapat memberikan peran untuk perbaikan kondisi pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar serta untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih baik di SMK Negeri 1 Kwanyar.
4. Bagi mahasiswa atau peneliti selanjutnya; sebagai bahan informasi bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang lebih baik lagi.