BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sains dan teknologi dewasa ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas adalah manusia yang mampu memahami dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan yang dipelajari menjadi bermakna dan bermanfaat bagi dirinya maupun masyarakat sekitar. Sumber pengetahuan salah satunya adalah pendidikan.

Pendidikan di Indonesia terdiri dari berbagai jenjang, mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai tingkat perguruan tinggi. Salah satu jenjang sekolah menengah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sebagaimana dijelaskan dalam pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), Sekolah Menengah Kejuruan merupakan jenjang pendidikan dibawah pembinaan Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan (Ditdikmenjur), yang menyiapkan lulusannya untuk bekerja dalam bidang tetentu dengan bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri atau berwirausaha.

Implementasi kurikulum di SMK berorientasi pada siswa, oleh sebab itu guru dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran dan bahan ajar yang kegiatan pembelajarannya berpusat pada siswa (*student center*) dan peran guru pada metode ini hanya sebagai fasilitator dan motivator. Dengan berpusat pada siswa, pengetahuan tidak diperoleh siswa dalam bentuk jadi tetapi siswa akan aktif mencari, menemukan, membentuk dan mengembangkan sendiri pengetahuan yang diperolehnya.

Peranan aktif siswa dalam kelas tidak lepas dari kemampuan guru mengelola kelas. Pengajar dituntut kreatif dalam pengelolaan pembelajaran. Dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang dapat menggiatkan aktivitas siswa dalam kelas. Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan sebesar-besarnya dan menciptakan

kondisi bagi peserta didik, untuk mengembangkan kemampuan siswa berfikir untuk menyelesaikan masalah dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dengan siswa lainnya.

Maka dari itu lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) harus mendapatkan pendidikan yang berkualitas untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas pula, karena mereka disiapkan untuk langsung terjun di dunia kerja. Karena terkadang permasalahan yang dihadapi didunia kerja sangat berbeda dengan teori yang mereka dapatkan, mereka harus terbiasa menyelesaikan masalah dan mereka harus bisa bekerja sama sebagai tim. Pendidikan yang berkualitas berkaitan erat dengan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tentulah dibutuhkan proses pembelajaran yang berkualitas.

Menurut Pannen (Warsita,2008:23)

> Pembelajaran yang berkualitas dapat diwujudkan, bilamana proses pembelajaran direncanakan dan dirancang dengan matang dan seksama, tahap demi tahap, dan proses demi proses.

Proses pembelajaran di sekolah terjadi pada berbagai bidang studi, salah satunya adalah mata pelajaran jaringan dasar. Pembelajaran jaringan dasar bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan mengingat, memahami dan menerapkan gagasan atau ide dengan gambar, dan barang aslinya untuk memperjelas keadaan atau menyelesaikan masalah yang timbul.

Maka yang harus diperhatikan dari proses belajar yang berkualitas adalah hasil belajar mata pelajaran jaringan dasar itu sendiri sebagai indikator berhasil tidaknya pembelajaran jaringan dasar di sekolah.

Karena akan banyak masalah yang akan timbul dalam dunia kerja dan rendahnya nilai mata pelajaran jaringan dasar disekolah, maka siswa harus mendapatkan model pembelajaran yang sesuai kriteria dimana siswa bisa mendapatkan pemahaman, terbiasa untuk menghadapi masalah-masalah saat proses pembelajaran berlangsung, dan mampu bekerja sama sebagai tim untuk menyelesaikan masalah sehingga siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang baik dan kearah yang positif.

Guru harus bisa memfasilitasi siswa agar dapat aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan kegiatan kelompok. Pada kegiatan kelompok ini antar siswa dapat saling membelajarkan dengan saling tukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan. Dalam pembelajaran strategi tersebut dikenal dengan *Cooperative* learning atau model pembelajaran *Cooperative*. Pada model pembelajaran *Cooperative* siswa tidak terlalu bergantung pada guru, akan tetapi berpusat pada *Think-Pair-Share* tipe *Think-Pair-Share* murid (srudent centre) siswa dituntut aktif untuk menemukan informasi dari berbagai sumber untuk dapat menyelesaikan masalah dan mendapat pemahaman yang besar.

Model pembelajaran *Cooperative* akan lebih efektif dalam proses pembelajaran jika tepat guna dalam proses pembelajaran. Pembelajaran *Cooperative* tipe (TPS) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan siswa lain untuk menyelesaikan suatu masalah dan mendapatkan pemahaman yang besar sehingga mereka benar-benar dituntut untuk aktif. Saat seorang siswa mendapatkan pemahaman yang besar maka mereka akan mendapat hasil belajar yang baik atau kearah yang positif.

Menurut Lie (2008:57):

> Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Think-Pair-Share* (TPS) adalah salah satu tipe model pembelajaran *Cooperative* yang memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk menunjukkan partisipasi kepada orang lain. Dengan model pembelajaran ini, peserta didik lebih banyak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih besar.

Adapun alasan lain memilih metode pembelajaran *Think-Pair-Share* adalah dengan melihat kelebihannya

Fadholi (2009:1)

5 kelebihan metode pembelajaran *Think-Pair-Share* adalah:

1. Memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain
2. Lebih mudah dan cepat membentuk kelompok

3. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok
4. Siswa memperoleh kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi dengan seluruh siswa sehingga ide ada yang menyebar
5. Memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan yang diajukan guru, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan

Adapun penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Cooperative* tipe *Think-Pair-Share* (TPS) mampu meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya adalah sebagai berikut:

- Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Imanudin, "Implementasi Model Pembelajaran *Think pair share* Melalui Pendekatan Inkuiri Berbantuan Multimedia Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada mata Pelajaran TIK. (Muhammad Imanudin, 2013)
- Penelitian yang dilakukan oleh Tedi Selamat "Penerapan Cooperative *Cooperative* Learning Tipe *Think-Pair-Share* Dengan Media Grafis Pada Mata Pelajaran PKN". Dari hasil penelitian tersebut didapat dengan penerapan model *Cooperative learning* tipe *Think-Pair-Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan UKM yang ditentukan. (Tedi Selamat, 2014)
- Penelitian yang dilakukan oleh Sajerah, S.Pd.Bio. "penggunaan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Think-Pair-Share* (TPS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas viii.1 pada mata pelajaran ipa biologi di smp negeri 4 parepare". Dari hasil penelitian tersebut didapat kesimpulan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan perubahan nilai rata-rata kelas. (Sajerah, 2013)

Arends (komalasari,2010:84)

Model pembelajaran *Think-Pair-Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan

prosedur yang digunakan dalam model pembelajaran *Think-Pair-Share* lebih banyak waktu untuk berpikir, untuk merespon dan saling membantu.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran disekolah juga menuntut guru untuk mengerti cara berpikir siswa agar siswa tidak bosan dan jenuh sehingga proses pembelajaran tetap kondusif, maka pemanfaatan media dalam pembelajaran akan sangat membantu dalam hal tersebut. Oeman Malik (Ardiansyah,2011) mengatakan bahwa "Beberapa manfaat dari penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah mengurangi verbalism guru dan memperbesar perhatian siswa dalam proses belajar mengajar". Pemilihan media pembelajaran harus dipikirkan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah dengan tujuan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dipilih, untuk berlangsungnya proses pembelajaran dengan baik agar siswa memberikan perhatian terhadap proses pembelajaran adalah multimedia interaktif berbentuk *games*. Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang bervariatif, dengan adanya berbagai paduan antara teks, suara, video, animasi, dan interaksi sehingga terjadi kesinambungan penggunaan pancaindera yang dapat memudahkan materi terserap secara optimal.

Munir (2008:190) mengatakan bahwa:

> Kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera, sehingga daya imajinasi , kreatifitas, fantasi, emosi peserta didik berkembang kea rah yang lebih baik. Berbagai kajian lepas telah menunjukkan, bahwa proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu panca indera akan lebih efektif dibandingkan hanya satu indera saja

Banyak bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena keberhasilan metode *Cooperative learning* tipe *Think-Pair-Share* (TPS) lebih mengedepankan tentang Berpikir (*Thinking*), Berpasangan (*Pairing*), dan Berbagi (*Share*) oleh guru pada siswa, maka peneliti menggunakan bahan ajar multimedia interaktif berbentuk *games* karena lebih mudah diaplikasikan dalam proses Berpasangan (Pairing). Sehingga siswa bisa menyerap pemahaman setelah menyelesaikan masalah yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan **Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Think pair share* (TPS) dengan**

Berbantuan *Games* di SMK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, yang memungkinkan keterlibatan seluruh siswa secara aktif dengan melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera dalam proses pembelajaran sehingga memberi dampak yang positif terhadap pengembangan, kemampuan penalaran, dan pemecahan masalah jaringan dasar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian yang ingin dikaji adalah:

(1) Apakah terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar antara siswa yang belajar dengan Model pembelajaran *Think-Pair-Share Think-Pair-Share* (TPS) dengan berbantuan *games* dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional?
(2) Bagaimana sikap siswa terhadap penggunaan *games* sebagai alat bantu pada model *Think-Pair-Share* pada mata pelajaran jaringan dasar?
(3) Bagaimana proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk *games* untuk membantu model *Think-Pair-Share* pada pembelajaran jaringan dasar?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang , maka dibuat pembatasan masalah yang diteliti sebagai berikut

1. Pengembangan *games* sebagai alat bantu pembelajaran model pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) dimaksudkan untuk membantu model pembelajaran tipe *Think-Pair-Share* (TPS) dalam pembelajaran terutama pada tahapan Pairing
2. Peningkatan hasil belajar ini difokuskan untuk ranah kognitif dilihat dari gain rata-rata skor pretest – posttest antara kelas eksperimen dengan mdel pembelajaran *Think-Pair-Share*

(TPS) dengan berbantuan multimedia interaktif berbentuk *games* dan kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional

3. Materi yang terdapat dalam bahan ajar pada penelitian ini adalah materi yang dipelajari di SMK 11 kelas X pada semester ganjil yaitu memahami perangkat keras jaringan dan kabel
4. Penelitian ini meneliti hasil belajar yang meliputi aspek Ingatan C1, Pemahaman C2, dan Penerapan C3. Disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dibahas
5. Instrumen soal yang dikembangkan berbentuk tes pilihan ganda berjumlah 20 soal dengan 4 pilihan jawaban pada setiap soalnya dan 5 essay tertulis pada materi kabel, dan 15 soal pilihan ganda, dengan 4 pilihan jawaban pada setiap soalnya, dan 5 essay tertulis pada materi perangkat keras jaringan.
6. Multimedia Interaktif berbentuk *games* yang digunakan dibuat dengan menggunakan software Construct 2

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui terdapat perbedaan antara peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Jaringan dasar antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) dengan berbantuan *games* dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional

2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) dengan berbantuan *games*

3. Untuk mengetahui bagimana pengembangan model *think pair share* dengan berbantuan multimedia interaktif berbentuk *games* terhadap pembelajaran jaringan dasar

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberi kan sebuah manfaat bagi dunia pendidikan khususnya siswa,guru, dan termasuk peneliti sendiri

1. Bagi siswa
    a. Meningkatkkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar

b. Menjadikan siswa mandiri,aktif dan kreatif dalam menyelesaikan masalah
c. Memberikan sebuah pembelajaran tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain

2. Bagi guru
   a. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan para guru mengenai model pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) dengan berbantuan *games* pada mata pelajaran jaringan dasar dalam meningkatkan hasil belajar siswa
   b. Mendorong minat guru untuk mulai menggunakan multimedia berbentuk *games* dalam pembelajaran jaringan dasar
3. Bagi sekolah

   Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik dan berguna bagi sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan hasil belajar pada mata pelajaran jaringan dasar khususnya
4. Bagi peneliti

   Mendapatkan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Cooperative* tipe *Think-Pair-Share* (TPS), sehingga dapat diterapkan dalam mengajar

1.6 Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian terdapat istilah yang perlu dijelaskan dan untuk menyamakan persepsi dalam penelitian ini. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran *Cooperative*

Pembelajaran *Cooperative* adalah Suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja bersama-sama diantara sesame anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktifitas, dan perolehan belajar (Solihatin 2007:5)

2. Model Pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS)

Model Pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) termasuk kedalam model pembelajaran *Cooperative* yang didalam proses pembelajarannya dilakukan berkelompok. Langkah-langkah model pembelajaran *Think-Pair-Share* ada 5, dengan 3 langkah utama *thinking, pairing,* dan *sharing* adalah pendahuluan, *think, pair, share* , dan penutup.

3. Multimedia Interaktif berbentuk *games*

Multimedia Interaktif berbentuk *games* adalah kombinasi beberapa media seperti teks, suara, video yang didesian sedemikian rupa menjadi sebuah permainan yang bertujuan menyampaikan informasi dalam tahapan pairing dalam *Think-Pair-Share* (TPS)

4. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan kognitif siswa diindikasikan oleh peningkatan skor hasil posttest terhadap pretest dari soal pilihan ganda antara kelas control dan kelas eksperimen. Perhitungan pengaruh penignkatan adalah dengan pengujian hipotesis satu pihak dari uji perbedaan dua rata-rata antara kedua kelas tersebut.

5. *Think-Pair-Share* dengan berbantuan multimedia interaktif berbentuk *games*

Tabel 1.1 Langkah-langkah model pembelajaran *think pair* share dengan berbantuan multimedia interaktif berbentuk *game*

Langkah-Langkah	Kegiatan Pembelajaran
Tahap 1 Pendahuluan	- Guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk tiap kegiatan - Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa - Guru menjelaskan topic dan tujuan pembelajaran - Guru menjelaskan pentingnya topic pembelajaran dan hasil belajar siswa - Guru memberikan materi pembuka yang menunjang dengan materi yang disampaikan - Guru menggali pengetahuan awal siswa melalui bahan bacaan pada materi perangkat keras jaringan - Guru menerangkan materi yang akan diajarkan
Tahap 2 *Thinking*	- Guru memberikan permasalahan kepada siswa - Guru memberikan waktu kepada siswa untuk menganalisis permasalahan yang diberikan

	- Guru meminta siswa untuk menuliskannya disebuah buku atau kertas
Tahap 3 *Pairing*	- Guru mengelompokkan siswa berkelompok yang terdiri dari 5 orang dengan random - Guru memberikan sebuah multimedia interaktif berebentuk *games* untuk dimainkan setiap kelompok, *games* itu berisi petunjuk untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru tadi - Guru memberi memberi waktu kepada tiap kelompok untuk berdiskusi, dan mengemukakan pendapat mereka yang sudah ditulis dikertas masing-masing ditambah pengetahuan yang didapat dari bermain *games*
Tahap 4 *Sharing*	- Guru memandu dan menunjuk kelompok secara acak untuk dipanggil kedepan dan berbagi pendapat kepada seluruh siswa dikelas - Guru memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk memberikan tanggapannya mengenai jawaban kelompok yang dijelaskan sebelumnya
Tahap 5 Penutup	- Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang telah dijawab oleh siswa - Siswa dinilai secara individu dan kelompok - Kelompok yang menjawab tepat diberikan penghargaan