

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan harus ada target yang dicapai. Tapi terkadang tujuan dan target biasanya tidak sesuai dengan apa yang sudah di harapkan. Dalam sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Walaupun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) saat ini berkembang dengan pesat namun tidak dapat dipungkiri masih banyak masalah yang dihadapi dalam upaya mencapai tujuan tersebut. Data dari (Pusat Penilaian Pendidikan, 2017) didapatkan bahwa rerata nilai Ujian Nasional (UN) SMK di kota Bandung mengalami penurunan sesuai dengan apa yang terdapat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Tabel Tingkat Rerata Nilai UN SMK Kota Bandung

Tahun 2015	Tahun 2016	Tahun 2017
62.34	56.21	53.78

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan bahwa terdapat penurunan rerata nilai UN SMK pada tahun 2016 sebesar 6,13 dari tahun sebelumnya, sedangkan pada tahun 2017 mengalami penurunan kembali dengan nilai rerata UN sebesar 2.43. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap tahun nilai hasil belajar siswa SMK pada saat UN terus mengalami penurunan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri individu meliputi faktor psikologis dan pertimbangan sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat (Slameto, 2003). Sekolah merupakan tempat dimana siswa melaksanakan proses pembelajaran, maka dari itu proses pembelajaran merupakan salah satu faktor dalam menentukan hasil belajar siswa.

Sanjaya mengemukakan bahwa salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pembelajaran (Sanjaya, 2006). Proses pembelajaran sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 65 Tahun

2013 mengemukakan bahwa pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Berdasarkan hal tersebut guru harus mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan peserta didik dapat menerima informasi atau ilmu yang diberikan guru secara maksimal.

Dalam mengembangkan proses pembelajaran yang interaktif diperlukan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat mengarahkan pada kualitas pembelajaran yang efektif. Sudah terdapat banyak model dan metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru, namun tidak seluruh model dan metode dapat sesuai apabila diimplementasikan dalam kurikulum 2013. Dalam lampiran Permendikbud No.65 tahun 2013 bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dapat mendorong kemampuan peserta didik (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Berdasarkan hal tersebut pendekatan pembelajaran berbasis masalah perlu dilaksanakan oleh guru agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan berlangsung secara dua arah.

Marjan dalam jurnalnya menjelaskan bahwa guru masih menggunakan paradigma lama dalam mengajar yaitu menggunakan metode konvensional mengakibatkan hasil belajar siswa tidak memuaskan (Marjan, Arnyana, & Setiawan, 2014). Salah satu dari metode konvensional tersebut yaitu metode ceramah dimana pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran satu arah yang mengakibatkan siswa tidak aktif dan hanya berpusat kepada guru. Dalam praktiknya metode ceramah guru hanya menerangkan dan siswa hanya mendengar sehingga pembelajaran bersifat pasif dan kurang menyenangkan. Rosana dalam jurnalnya menyebutkan bahwa metode konvensional dalam kemampuan berfikir kritis siswa lebih rendah dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif (Rosana, 2014). Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diyakini bahwa kemampuan berfikir kritis siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kooperatif, dimana siswa dituntut untuk dapat berinteraksi dengan siswa yang lain dalam memperoleh informasi.

Oleh karena itu metode konvensional dianggap kurang mendukung dalam pembelajaran SMK karena pada dasarnya pendidikan kejuruan lebih ditekankan pada *learning by doing* dan belajar berdasarkan hasil dari pengalaman (Wardiman & Slamet, 1998). Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *jigsaw*, *think pair share*, *numbered heads together*, *group investigation*, *two stay two stray* dan lain-lain (Suprijono, 2013:89-102). Salah satu dari model pembelajaran tersebut yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu *think pair share*. Model TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa, dimana teknik ini menghendaki siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama saling membantu dengan siswa lain dalam suatu kelompok kecil (Febrian, 2012). Pernyataan tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian terkait bahwa model *think pair share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan pokok bahasan IPA dengan perolehan skor *n-gain* sebesar 0.703 dengan kategori “Tinggi” (Ni'mah, 2014). Selain itu diperkuat kembali dengan penelitian serupa bahwa model TPS dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai keterandalan sebesar 82.4% (Basith, 2011) sehingga berdasarkan penjabaran penelitian terkait peneliti memutuskan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* dalam penelitian ini.

Dalam kenyataannya peserta didik mendapatkan hasil belajar yang rendah pada sebuah mata pelajaran yang terjadi di sekolah-sekolah. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran masih ditemukan hambatan dalam mengkomunikasikan bahan belajar, sehingga informasi yang diberikan tidak secara maksimal diserap oleh peserta didik. Sehingga dalam menunjang proses pembelajaran, siswa seharusnya difasilitasi oleh media untuk mempermudah kegiatan pembelajaran (Suprijono, Cooperative Learning, 2015). Media yang dimaksud yaitu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menyerap atau memperoleh informasi. Munir menyebutkan bahwa Komputerisasi program pembelajaran bukan saja menjadi suatu keharusan, akan tetapi sekaligus merupakan suatu kebutuhan, baik dalam administrasi maupun dalam proses pembelajaran (Munir, 2012). Sedangkan di era teknologi digital ini media pembelajaran yang dapat digunakan menjadi lebih beragam. Salah satunya dengan berkembangnya multimedia pembelajaran. Dengan multimedia pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan keaktifan

belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Agus dalam bukunya mengemukakan bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu. Berdasarkan pernyataan tersebut maka multimedia pembelajaran perlu mendukung semua aspek dalam belajar yaitu mengamati, membaca, meniru, mencoba dan mendengar sehingga informasi dapat diserap dengan efektif oleh peserta didik.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Vernon, Universitas Texas mengenai ingatan mengemukakan bahwa ingatan yang dilakukan dengan membaca sebanyak 20%, mendengar 30%, melihat 40%, mengucapkan 50%, melakukan 60%, dan melihat, mengucapkan, mendengar dan melakukan sebanyak 90% (Pitaloka, 2010). Berdasarkan pemaparan tersebut maka perlu dibuatnya pengembangan multimedia dimana aspek-aspek tersebut terdapat didalamnya sehingga proses pembelajaran dan penyerapan informasi dapat lebih efektif. Dalam proses pembelajaran selain model dan media pembelajaran terdapat beberapa aspek internal yang perlu terpenuhi oleh siswa dalam menunjang hasil belajar yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pelaksanaannya siswa sekolah menengah kejuruan sering kali menitikberatkan pada aspek psikomotorik sehingga kemampuan kognitif atau pengetahuan siswa dirasa kurang. Berdasarkan penelitian Utomo menyatakan bahwa kesiapan kerja siswa SMK ditinjau dari kompetensi kognitif dikategorikan siap (73%) sedangkan dari kompetensi psikomotorik dikategorikan siap (75%) (Utomo H. , 2012). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK, maka diperlukan dukungan baik dari model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik SMK.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Think Pair Share* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif model TPS?

2. Seberapa besar pengaruh multimedia pembelajaran interaktif model TPS terhadap hasil belajar siswa?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif model TPS?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dikenakan pada materi pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan kelas XI TKJ SMK Pekerjaan Umum Negeri Provinsi Jawa Barat tahun pelajaran 2018/2019.
2. Difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan multimedia interaktif model TPS pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan materi *static routing*, *dynamic routing*, dan NAT (*Network Address Translation*) di SMK Pekerjaan Umum Negeri Provinsi Jawa Barat.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif model TPS pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif model TPS pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan.
3. Untuk mengetahui keefektifan antara multimedia interaktif model TPS dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru atau tenaga pendidik. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

Wildan Juliardi, 2019

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL THINK PAIR SHARE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR JARINGAN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagi Peserta Didik

Multimedia interaktif model TPS ini dapat digunakan oleh peserta didik di dalam pelajaran maupun di luar pelajaran. Dimana melalui multimedia interaktif model TPS peserta didik dapat meningkatkan kecerdasan kognitif belajar siswa tanpa bimbingan guru.

2. Bagi Guru atau Tenaga Pendidik

Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian media pembelajaran untuk menumbuhkan budaya meneliti agar terjadi inovasi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penggunaan Multimedia interaktif model TPS ini dapat memberikan sumbangan yang positif dan berguna dalam proses peningkatan kualitas pendidikan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman penelitian pada peningkatan kecerdasan kognitif belajar siswa dengan penerapan multimedia interaktif model TPS pada materi administrasi infrastruktur jaringan.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang penelitian; rumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat penelitian; dan sistematika organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka. Bab ini berisi uraian tentang multimedia interaktif; model pembelajaran *Think Pair Share*; materi pembelajaran; dan hasil belajar.
3. Bab III Metodologi Penelitian. Bab ini berisi uraian tentang lokasi, populasi, dan sampel penelitian; desain penelitian; metode penelitian; instrumen penelitian; teknik pengumpulan data; dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan. Bab ini berisi deskripsi dari hasil pengolahan data yang didapat setelah melakukan penelitian.
5. Bab V Kesimpulan dan Saran. Bab ini berisi simpulan dan saran yang didapat dari penelitian.