

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut undang-undang no. 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam undang-undang no.20 tahun 2003 pun disebutkan bahwa pendidikan memiliki beberapa Jalur, Jenjang, dan Jenis Pendidikan. Jalur Pendidikan sebagaimana disebutkan dalam undang-undang tersebut adalah terbagi menjadi dua jalur, diantaranya jalur formal dan non-formal. Pendidikan formal sendiri terbagi menjadi jenjang dasar, jenjang menengah, dan pendidikan tinggi. Salah satu bentuk dari jenjang menengah adalah SMK atau Sekolah Menengah Kejuruan yang termasuk kedalam jenjang kejuruan.

Pengertian dan pemahaman sekolah menengah kejuruan ini telah dikupas oleh rojowski terutama dalam kaitan perbedaan pemahaman antara Prosser dan John Dewei. Pendidikan kejuruan dikembangkan dengan memperhatikan studi sektor ekonomi, studi kebijakan pembangunan ekonomi, dan studi pemberdayaan tenaga kerja (*man-power*). Perkembangan ekonomi sering memiliki pengaruh utama pada isi dan arah kurikulum dan program pendidikan kejuruan/vokasi. Globalisasi bisnis dan pasar menghasilkan peningkatan substansial dan persaingan tenaga kerja terampil dan barang bermutu tinggi (Rojewski, J.W., 2009; Pavlova, M., 2009). Banyaknya pilihan bidang keahlian pada sekolah kejuruan membuat khalayak masyarakat dapat memilih bidang studi sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing, salah satunya bidang keahlian Teknologi Komputer dan Informasi, dimana mempunyai salah satu mata pelajaran yang menjadi fondasi seorang siswa dalam studi bidang keahlian tersebut adalah mata pelajaran pemrograman dasar, yang menjadi dasar atau fondasi yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini diperkuat dengan pendapat bahwa mata pelajaran

pemrograman dasar diperlukan untuk memberikan fondasi dasar pemikiran tentang prinsip kerja komputer dalam bahasa pemrograman (Novianto, 2014).

Program sulit dipisahkan pada kata “*software*”, bahkan *software* merupakan kata lain dari program. Program bukanlah sesuatu yang harus dipegang atau dijamah seperti layaknya *hardware*. Program tidak lebih dari susunan instruksi yang harus benar dan urutan yang benar pula. Jadi pada hakekatnya program adalah kumpulan dari instruksi-instruksi. Menurut Yulikuspartono (2009:29) mengemukakan bahwa, “program merupakan sederetan instruksi atau statement dalam bahasa yang dimengerti oleh komputer yang bersangkutan”. Namun pada kenyataannya terdapat beberapa masalah dalam mempelajari pemrograman dasar, yakni seperti kurangnya motivasi, cara mengajar yang dibawakan pengajar, dan peserta didik yang merasa cukup dengan pembelajaran di kelas.

Djaramah (dalam Amerudin, 2013) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran tidak menutup kemungkinan siswa mengalami masalah-masalah dalam belajar. Kesulitan belajar merupakan salah satu masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar merupakan suatu keadaan di mana siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya yang disebabkan oleh hambatan atau gangguan tertentu dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Untuk itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat menunjang kesuksesan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi murid-murid untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan anak. Suyono dan Hariyanto (2012) menyatakan bahwa : Pada gilirannya tentu saja para guru akan menjadi semakin menyadari bahwa model, metode, dan strategi pembelajaran yang konvensional tidak akan cukup membantu siswa.

Menurut Giannakos, dkk (2016) pembelajaran konvensional adalah pendekatan pengajaran umum di dalam kelas. Metode pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa tidak memiliki peranan dalam sebuah pembelajaran dan biasanya menjadikan siswa terisolasi yang nantinya membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan

oleh Widagdo (2010), ia menyatakan bahwa dengan penerapan metode konvensional peningkatan hasil belajar siswa dari tahun ke tahun menunjukkan kurang signifikan.

Hal ini selaras dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh (Septiyana, 2018) tentang Pemrograman Dasar di salah satu SMK Negeri di Kabupaten Bandung menunjukkan bahwa hanya 32,5% siswa yang lulus sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini mengindikasikan bahwa terdapat permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa di mata pelajaran pemrograman dasar. Dari hasil

Menurut E. Mulyasa (2002: 32), pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri sendiri.

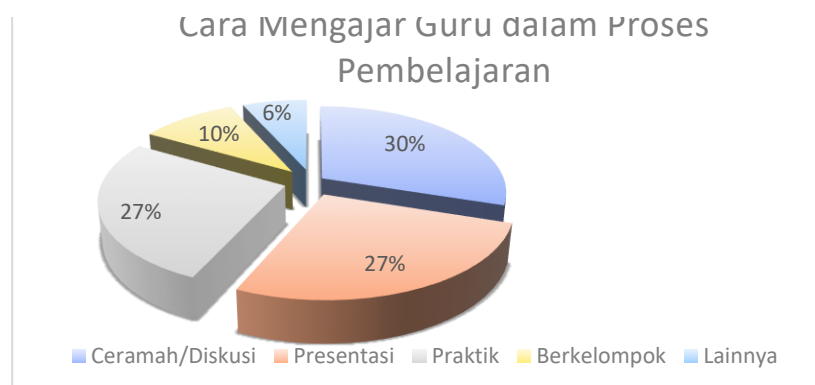
Dengan ini dapat disimpulkan bahwa pentingnya model dan media pembelajaran untuk meningkatkan baik semangat belajar siswa, maupun hasil belajar siswa. Model digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain. Menurut Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010), media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran, dan menurut Joyce dan Weil (1980), ada beberapa kegunaan dari model, antara lain :

- a. Memperjelas hubungan fungsional diantara berbagai komponen, unsure atau elemen system tertentu.
- b. Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
- c. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- d. Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif.
- e. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika pendapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.

- f. Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu.

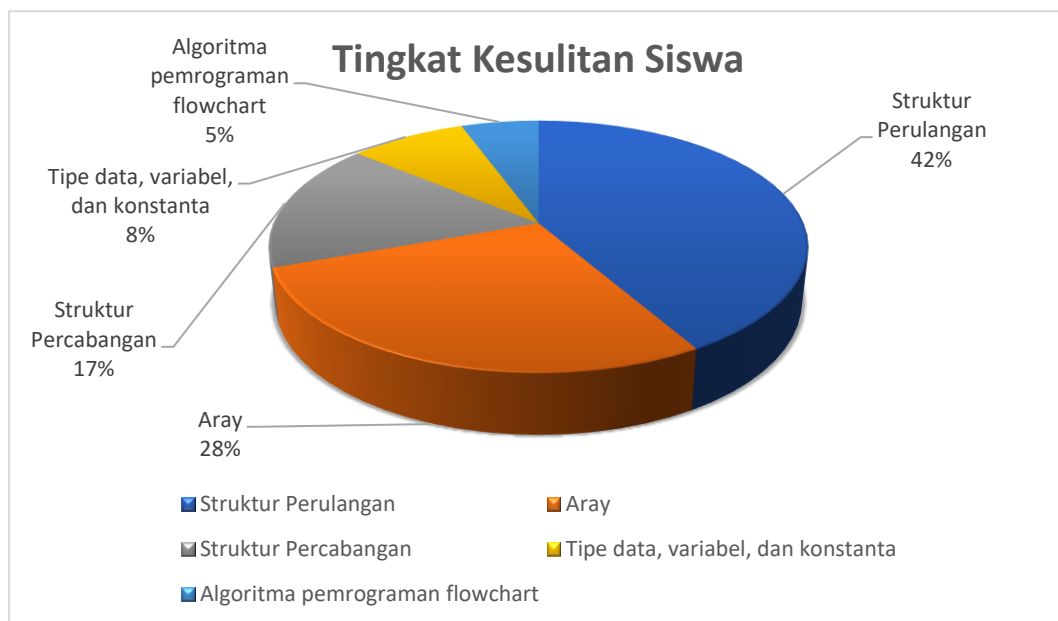
Walaupun banyak kegunaan dari model, namun terdapat pula kelemahannya, yaitu dapat menjadikan seseorang kurang berinisiatif mengkreasikan kegiatan-kegiatan. Hal tersebut dapat diatasi jika sesuatu model dapat menjamin adanya fleksibilitas sehingga memungkinkan seseorang yang menggunakan model tertentu untuk mengadakan penyesuaian terhadap situasi atau kondisi secara lebih baik. Apalagi dalam menangani masalah-masalah pendidikan, yang dalam banyak hal sangat terpengaruh oleh perubahan variabel-variabel lain diluar bidang pendidikan tersebut.

Peneliti telah melakukan studi lapangan kepada siswa di SMK Negeri 2 Kota Bandung, dan didapatkan hasil bahwa pada sistem pembelajaran, guru masih mengandalkan pembelajaran konvensional, dan sangat mengandalkan media seperti *slideshow*(salindia), papan tulis, dan juga buku materi. Metode ceramah pun dirasa siswa masih menjadi salah satu faktor menurunnya semangat dan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase cara mengajar guru yang kurang efektif diantaranya metode ceramah dengan presentase 30%, presentasi dengan presentase 27%, praktik dengan presentase 27%, berkelompok dengan presentase 10%, dan lainnya dengan presentase sebesar 6%.



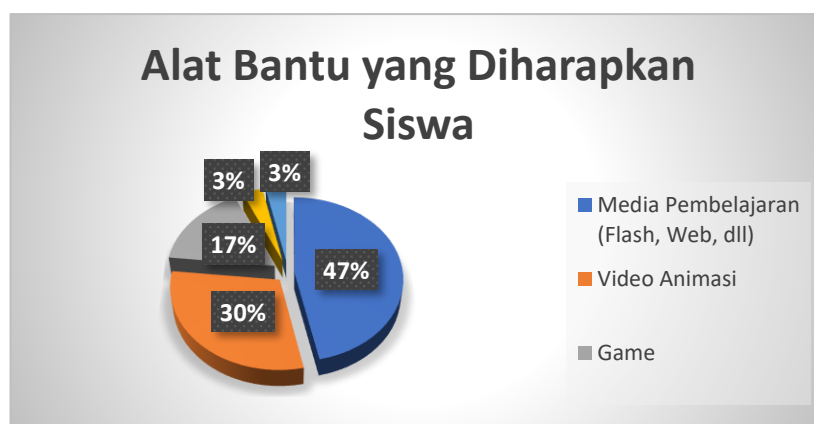
Gambar 1. 1 Diagram mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa

Sementara itu didapati juga hasil studi lapangan terkait mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa diantaranya pada mata pelajaran Pemrograman Dasar, materi yang dianggap sulit oleh siswa yaitu materi Struktur Perulangan dengan presentase 42%, Aray dengan presentase 28%, Struktur Percabangan dengan presentase 17%, Tipe data, variabel, dan konstanta dengan presentase 8%, dan Algoritma Pemrograman *Flowchart* dengan presentase 5%.



Gambar 1. 2 Diagram Tingkat Kesulitan Siswa

Lalu sebanyak 47% siswa memilih Media Pembelajaran (*Flash, Web, dll*) untuk menunjang proses pembelajaran dikelas, dan sebanyak 30% memilih Video Animasi, 17% memilih *Game*, 3% memilih *Power Point*, dan 3% sisanya mengisi Lainnya.



Gambar 1. 3 Diagram Media Yang Diharapkan Siswa

Diperkuat dengan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Kamilah (2016) tentang Pemrograman Dasar di salah satu SMK Negeri di Bandung menunjukkan bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang telah diterapkan yakni berupa penyampaian materi menggunakan metode konvensional masih dirasa kurang cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan angket survey lapangan yang diberikan kepada siswa dan hasilnya adalah sebanyak 48% siswa masih kesulitan dengan mata pelajaran tersebut. Kendala yang dirasakannya adalah sebanyak 17% materi yang sulit dipahami, 18% penggunaan model pembelajaran yang monoton, 5% media pembelajaran yang telah digunakan kurang menarik dan sisanya lain-lain. Padahal menurutnya sebanyak 75% siswa merasa tertarik untuk mempelajari Pemrograman Dasar.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar di kelas karena pada model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini memadukan ketiga unsur yaitu *Team* (Berkelompok), *Games* (Permainan), dan *Tournament* (Turnamen). Dalam hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Fajri (2011) menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran kewirausahaan adalah meningkat secara signifikan yang di mulai dari pra siklus atau pra tindakan ke siklus I nilai rata – rata kelas naik 24,95 % dengan keterangan pada pra siklus 52,34 setelah melaksanakan siklus I menjadi 64,5.. Dari siklus I ke siklus II hasil belajar rata-rata kelas meningkat sebesar 23,61%. Semula pada siklus I hasil belajar siswa memiliki rata-rata kelas 64,46, setelah mendapat tindakan siklus II meningkat menjadi 78,47. Salah satu teknologi yang saat ini memiliki tren positif untuk digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah media berbasis *web*. Pembelajaran berbasis *Web* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bias diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *Web* atau yang dikenal juga dengan *Web Based Learning*, merupakan salah satu jenis penerapan pembelajaran elektronik (*E-learning*). Atau dapat juga dikatakan sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran. Diperkuat dengan gagasan Khan dalam Herman Dwi Surjono (1999) yang mendefinisikan pengajaran berbasis *web* (*WBI*) sebagai

program pengajaran berbasis *hypermedia* yang memanfaatkan atribut dan sumber daya *World Wide Web (Web)* untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sedangkan menurut Rusman (2011) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet. Salah satu keunggulan pembelajaran berbasis *web* adalah tidak terbatasnya ruang dan waktu dan kecepatan dalam mengakses informasi, maka pembelajaran berbasis *web* dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul penelitian yang dilakukan adalah **“Pembelajaran Model *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Web* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”**.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *web*?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbantuan *web* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *web* yang terpolakan model pembelajaran TGT?

1.3. Batasan Masalah

Agar fokus dari penelitian ini jelas, peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan pada penelitian, yaitu:

1. Materi yang terdapat pada media pembelajaran difokuskan pada bab dasar perulangan di mata pelajaran pemrograman dasar, yang dipelajari siswa SMK kelas X jurusan TKI semester ganjil Kurikulum 2013.
2. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *web* dikhususkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Pada media pembelajaran yang dirancang, juga menggunakan *web embed* dari *kahoot.com*.
4. Media pembelajaran hanya difokuskan untuk membantu pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT)

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melakukan analisis terhadap pembelajaran model *Teams Games Tournament*(TGT) dengan berbantuan *web*.
2. Untuk menganalisis pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *web*.
3. Untuk menganalisis bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran berbantuan *web* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran Pemrograman Dasar. Selibuhnya menambah hasanah bagi dunia pendidikan. Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru

Rancang bangun model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran berbantuan *web* di SMK diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta mengubah paradigma pembelajaran dari *teacher centered* (berpusat pada guru) menjadi *student centered* (berpusat pada siswa) dan mendorong guru agar dapat mengadakan modifikasi dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan metode yang bervariasi.

2. Bagi siswa

Melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran berbantuan *web* maka diharapkan motivasi dan antusiasme siswa dapat meningkat, serta melalui kompetisi akan menumbuhkan peran aktif siswa dalam pembelajaran dan kerjasama dalam kelompok sehingga kegiatan pembelajaran akan terasa menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi sekolah atau lembaga

Pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran berbantuan *web* menjadikan sekolah atau lembaga yang lebih inovatif dan meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran di sekolah atau lembaga.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini akan disusun berdasarkan sistematika pembahasan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang penelitian yang menjelaskan alasan pengambilan judul penelitian yang di ambil oleh peneliti, rumusan masalah yang akan di kembangkan oleh peneliti ada 3 yakni :

- a. Bagaimana pembelajaran berbantuan *web* untuk membantu model *Teams Games Tournament* (TGT)?
- b. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbantuan *web* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa?
- c. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbantuan *web* yang terpolakan model pembelajaran TGT?

Batasan masalah yang diambil peneliti ada empat serta tujuan dari penelitian ini adalah menjawab rumusan masalah yang telah di paparkan sebelumnya, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi berbagai teori yang mendukung dan mendasari penulisan penelitian skripsi. Teori- teori yang dibahas terkait dengan perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbantuan *web* dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjabarkan tentang metode yang digunakan dalam penelitian dan tahapan perancangan desain penelitian yang dipakai. Terdapat

lima tahapan utama dalam penelitian, yakni tahap analisis, tahap analisis dan desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap penilaian. Kemudian dijabarkan juga mengenai instrumen apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini menjabarkan hasil temuan berdasarkan desain penelitian yang telah dikembangkan dan di terapkan pada media pembelajaran berbantuan *web* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Studi literatur dan studi lapangan termasuk ke dalam tahapan analisis di mana selanjutnya ada tahapan analisis dan desain yang di dalamnya berisi hasil-hasil validasi dan angket yang sebelumnya telah dilakukan oleh peneliti.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta rekomendasi untuk pengembangan sistem yang lebih baik.