BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran merupakan salah satu aspek utama yang ada disekolah. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk peningkatan mutu dan kualitas Pendidikan tidak dapat dipungkiri lagi dalam proses pembelajaran agar memiliki makna. Hal ini diungkapkan oleh Haryanto (2008, hlm. 120) yang menyatakan bahwa "dengan majunya teknologi saat ini hampir segala bentuk kegiatan maupun aktifitas pendidikan sudah terkomputerisasi". Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Hari Supriadi, S.T (2012) bahwa, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, email, dsb.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perkembangan teknologi dibidang pendidikan. Media pembelajaran menjadi kunci perkembangan teknologi pendidikan, media pembelajaran secara umumnya adalah sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelarajan merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pangalaman yang dapat membelajarkan siswa yang mampu menghasilkan siswa yang berkualitas. Menurut Edgar Dale dalam Sigit Prasetyo (2007, hlm. 6) mengemukakan bahwa "Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama". Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini

membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *website* untuk mendukung pembelajaran. Pembelajaran berbasis *web* secara sederhana dikatakan bahwa dimana pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet. Pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs *(website)* yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal juga dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). *E-learning* adalah pengelolaan pembelajaran melalui media internet atau web, yang meliputi aspek materi, evaluasi, interaksi atau komunikasi dan kerjasama. Sejalan juga dengan pendapatnya Deni Darmawan (2016, hlm. 27) *e-learning* merupakan kombinasi antara informasi, interaksi, dan komunikasi pendidikan yang merupakan elemen-elemen inti dalam strategi mencapai keberhasilan. Penggunaan pembelajaran berbasis *web* diharapkan dapat memberikan pembelajaran di kelas lebih menarik serta siswa semakin mudah belajar dan dapat berinteraktif dimana saja dan kapan saja. Selain itu tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran lebih baik karena siswa sendiri yang memilih dan aktif mencari informasi tentang materi yang dipelajari. Menurut Isjoni (dalam Asmi Yuriana Dewi, 2011) mengemukakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *website* memiliki sifat interaktif, sebagai media massa dan interpersonal, dan gudang informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas *e-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan internet yang secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajaran dapat sepenuhnya antar siswa dan guru tidak bertemu secara fisik, namun komunikasi tetap dibutuhkan untuk mempertajam materi sehingga mencapai keberhasilan pembelajaran. Menurut Sanjaya dkk (2008, hlm. 141), Interaksi serta komunikasi dapat dimanfaatkan dalam bentuk forum, blog, dan chat sebagai pilihan media komunikasi antara siswa dan guru. Ketiganya dapat dimanfaatkan secara bersamaan maupun dipilih salah satu yang mempunyai fungi dan peranan yang berbeda satu sama lain. Forum merupakan ajang tanya-jawab dan diskusi yang berbasis web. Masing-masing individu dapat melemparkan pertanyaan

maupun menjawab pertanyaan yang ada di dalam forum, dengan demikian satu sama lain dapat memperkuat jawaban dan mempertanyakan lebih dalam mengenai suatu kasus (Sanjaya & Leong, 2008, hlm. 141-142). Pendapat lainnya menurut Darmawan dkk (2016, hlm. 3) forum adalah situs *membership* seperti *networking* juga tetapi tidak berfokus pada *friend relationship* seperti *networking*. Situs ini lebih berfokus sebagai ajang diskusi di internet, tujuan situs ini adalah wadah saling bertukar pikiran dalam diskusi.

Dalam penerapan media pembelajaran dibutuhkan suatu model dalam proses pembelajaran yang memiliki berbagai macam model penyajian sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tertarik dan optimal. Menurut Heinich, dkk (dalam Munir 2012, hlm. 60) mengemukakan bahwa "…. model pembelajaran menggunakan media dapat berupa *drill and practice*, tutorial, *game*, simulasi penemuan (*discovery*), dan pemecahan masalah (*problem solving*).

Oleh karena itu, untuk mendukung media pembelajaran tersebut membutuhkan model pembelajaran yang diterapkan ke dalam media sebagai batasan guna memastikan tahapan pembelajaran dilakukan secara benar. Model pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses pembelajaran siswa lebih aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran aktif yaitu model pembelajaran *pair checks.*

Dalam model pembelajaran menerapkan pembelajaran berkelompok yang menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan (Syifa S. Mukrimaa, 2014, hlm. 115). Model pembelajaran *pair checks* merupakan model yang menerapkan pembelajaran berkelompok yang menuntut kemandirian dan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan (Chotimah, dkk, 2d018, hlm. 215). Salah satu keunggulan model ini adalah belajar secara berkelompok untuk mengenal suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan, dan mempermudah proses komunikasi guru dan siswa, sehingga pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan kondusif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Naim (dalam Ina Rosada dkk, 2016) yang

menyatakan bahwa “Model pembelajaran *pair checks* dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sebesar 70%”.

Adapun alasan lain memilih model pembelajaran *pair checks* adalah dengan melihat kelebihannya (Syifa S. Mukrimaa, 2014, hlm. 116), empat kelebihan model pembelajaran *pair checks* adalah (1) Siswa dapat dipandu dalam belajar melalui bantuan rekan, (2) Siswa saling bekerjasama diantara teman, (3) Meningkatkan pemahaman konsep atau proses suatu mata pelajaran, (4) Siswa dilatih berkomunikasi dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran siswa pasti dihadapi kesulitan atau hambatan, salah satu kesulitan siswa dalam pembelajaran karena adanya kesulitan memahami materi dalam mata pelajaran tertentu salah satunya pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Model pembelajaran *pair checks* diterapkan pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, penerapan model tersebut diharapkan dapat menunjang pembelajaran pada mata pelajaran jaringan dasar agar lebih lebih aktif dalam belajar dan memahami materi dengan baik.

Komputer dan Jaringan Dasar merupakan kajian teori yang abstrak dan sangat sukar untuk dijelaskan kepada siswa. Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan mengingat, memahami dan menerapkan gagasan atau ide dengan gambar, dan barang aslinya untuk memperjelas keadaan atau menyelesaikan masalah yang timbul. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui angket yang di sebar ke 20 siswa kelas X di SMK Daarut Tauhid Kota Bandung, terdapat 12 siswa yang menyatakan bahwa pelajaran yang tersulit adalah SISKOM, Pemograman, dan Jaringan Dasar. Alasannya karena banyak materi yang tidak dapat di mengerti dan bersifat abstrak serta tidak ada pratikum (Zulfarisyi Kenedy, 2016). Pada hasil observasi penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh penulis (Rahman Taufik, 2015) di salah satu sekolah menengah kejuruan kota Bandung bahwa karakteristik materi jaringan meliputi konsep-konsep dan praktek jaringan dasar yang harus dipahami oleh siswa sebagai bahan materi selanjutnya dan erat kaitannya dengan bidang kerja mereka. Akan tetapi yang menjadi permasalahan adalah siswa kurang percaya diri dan tertarik dalam menguasai materi jaringan dasar sehingga hasil yang diraih siswa tidak memuaskan. Dalam wawancara penelitian Eko Ramadhan (2016) pada guru

mengemukakan bahwa terdapat beberapa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas terutama pada materi jaringan dasar, dimana kurang nya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa lebih senang melaksanakan praktikum dibandingkan mendengarkan penjelasan materi yang bersifat teoritis, akan tetapi ketika ulangan banyak siswa yang belum mengerti atau memahami konsep dasar dari materi dengan baik sehingga apabila diberikan pertanyaan analisis dan memberikan penjelasan, siswa merasa kesulitan.

Pada proses pembelajaran, keberadaan media serta model pembelajaran yang dapat menjelaskan suatu teori dengan jelas sangat dibutuhkan. Salah satunya yaitu mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar pada materi BIOS. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadapat siswa dan guru di SMK Pasundan 1 Kota Bandung menunjukkan bahwa pemanfaatan media yang telah diterapkan yakni berupa penyampaian materi menggunakan media konvensional berupa media *card* serta didukung dengan metode yang digunakan berupa *picture and picture*, *example non example* dan *talking stick* masih dirasa kurang cukup dalam meningkatkan pemahaman siswa karena kurangnya antusiasme siswa di kelas. Hal ini dibuktikan dengan angket survey lapangan yang diberikan kepada siswa dan hasilnya adalah sebanyak 27% siswa masih kesulitan dengan materi BIOS, walaupun dilihat dari presentase sangat kecil namun sudah dikonfirmasi kepada guru melalui wawancara bahwa benar materi BIOS adalah salah satu materi yang kurang dipahami siswa.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan, bahwa permasalahan yang terjadi pada siswa dalam mempelajarai materi pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar ini cukup sulit karena kurangnya antusiesme siswa di kelas terhadap materi. Serta salah satu hal yang menjadi penyebabnya kurangnya pemahaman siswa adalah kecenderungan guru pada pembelajaran materi yang bersifat konseptual menggunakan metode konvensional dan mendominasi proses pembelajaran di kelas dengan sifat *teacher oriented*, sehingga dalam proses pembelajarannya komunikasi lebih banyak terjadi satu arah dan aktivitas siswa menjadi pasif. Maka diperlukan adanya perbaikan-perbaikan proses pembelajaran di kelas yang dapat menumbuhkan minat siswa terhadap mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *pair checks* diharapkan

dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran ini siswa lebih merespon materi dalam berinteraksi bersama teman sekelasnya sehingga siswa memahami materi yang bersifat teoritis dengan baik yang melalui media pembelajaran berbasis *web* yang menerapkan forum sebagai wadah interaksi dan komunikasi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PAIR CHECKS* PADA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER JARINGAN DASAR".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun media pembelajaran berbasis *website* pada model pembelajaran *pair checks* dengan berbantuan *website builder*: Wix.com?
2. Apakah ada peningkatan pemahaman pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website* pada model pembelajaran *pair checks*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis *website* pada model pembelajaran *pair checks* dalam mata pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang, maka dibuat pembatasan masalah yang akan diteliti. Adapun batasan-batasan pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan hanya terbatas pada penguasaan pokok bahasan mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, yaitu materi BIOS.
2. Tahapan model pembelajaran *pair checks* terdapat pada media itu sendiri.
3. Hasil peningkatan pemahaman pada materi hanya akan memperlihatkan perbandingan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan cara mengadakan *pretest* dengan dalam keadaan siswa

belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan *posttest* yaitu kondisi siswa sudah belajar menggunakan media pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan rancang bangun media pembelajaran berbasis *website* pada model pembelajaran *pair checks* dengan berbantuan *website builder* : Wix.com yang sesuai dengan mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk materi BIOS.
2. Mendapatkan data peningkatan pemahaman pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website* pada model pembelajaran *pair checks* untuk mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk materi BIOS.
3. Mendapatkan data berupa respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *website* pada model pembelajaran *pair checks* untuk mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk materi BIOS.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitan di atas, manfaat yang diharapkan dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi Peneliti

   Menambah wawasan mengenai perancangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Selain itu, peneliti menambah wawasan dalam ilmu pendidikan tentang model-model pembelajaran terlebih tentang penerapan model *pair checks* pada proses mengajar dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

2) Bagi Guru

   Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk mendapatkan alternatif strategi mengenai media dan metode yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Serta, media yang dibangun dapat menjadi alat bantu bagi guru agar proses pembelajaran dan dapat memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

3) Bagi Siswa

Manfaat yang bisa dirasakan oleh siswa adalah mampu memberikan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan variatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman bagi siswa serta menambah ketertarikan siswa dalam belajar.

1.6 Struktur Penulisan Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori dasar dari para ahli yang mendukung penulisan skripsi dan disimpulkan oleh penulis.

BAB III MODEL PENELITIAN

Bab ini berisi alur penelitian, dimulai dari model penelitian yang digunakan, desain penelitian, instrument yang digunakan, tahapan pengumpulan data, hingga langkah-langkah untuk menganalisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi temuan dan pembahasan penulisan untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan dari penulisan yang telah dilakukan dan rekomendasi yang ditujukan untuk pembaca atau penulis selanjutnya.