

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan penilaian diri siswa, dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Nemeth & Long, 2012). Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Dengan demikian adanya peningkatan minat belajar maka akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar. Artinya semakin baik minat belajar siswa, maka berdampak kepada hasil belajar siswa yang semakin baik begitu juga dengan sebaliknya, jika minat belajar siswa kurang baik maka hasil belajar siswa pun cenderung kurang baik. Minat belajar akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. dan kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik. Oleh karena itu pada saat kegiatan belajar dan mengajar seorang guru diharapkan dapat memberikan materi dengan cara yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berkembangnya teknologi saat ini telah membawa dunia memasuki era informasi yang lebih cepat. Penggunaan jaringan internet sudah menjadi kebutuhan pokok di semua berbagai bidang seperti bidang bisnis, bidang pemerintahan, termasuk bidang pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi informasi dalam bidang pendidikan dapat membantu kegiatan belajar dan mengajar di kelas yang dapat membantu guru menyampaikan materi ataupun meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Selanjutnya seorang guru diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan ini dan mampu menggunakan berbagai metode dalam menyampaikan materi dalam kelas.

Muhammad Farhan Ramadhan, 2021
PENERAPAN METODE COOPERATIVE-LEARNING TIPE ROLE-PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR BERBANTUAN MULTIMEDIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

.Dengan adanya teknologi informasi ini sudah terbukti dapat mempermudah pemakainya untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan jaringan komputer. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membangun sebuah jaringan komputer seperti, penggunaan perangkat keras dan pemilihan topologi jaringan yang sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu sbeelum membangun sebuah jaringan perlu diketahui jenis topologi apa yang paling sesuai dengan kebutuhan sehingga jaringan komputer yang akan dibangun dapat mendapatkan hasil yang maksimal dengan biaya yang lebih murah.

Pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar terdapat banyak materi yang membutuhkan metode praktek untuk memaksimalkan kegiatan belajar dan mengajarnya salah satunya materi Topologi Jaringan. Saat melakukan praktikum sekolah membutuhkan akses komputer untuk tiap siswanya sehingga siswa dapat menerapkan apa yang ia pelajari saat dikelas. Tetapi belum semua sekolah di Indonesia dapat merasakan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan sehingga dalam proses belajar dan mengajarnya belum bisa semaksimal sekolah yang sudah memiliki kesempatan tersebut dan harus menggunakan metode belajar yang sama terus menerus yang dapat membuat minat belajar siswa berkurang. Oleh karena itu diperlukan metode belajar yang lain yang diharapkan bisa menjadi alternatif.

Cooperative-learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Saat belajar siswa akan saling berkerja sama dan bertukar pendapat dalam memahami materi ajar. *Cooperative-learning* berbasis pada teori belajar kognitif dan teori belajar sosial. Langkah-langkah pembelajaran menurut *cooperative-learning* dibagi dalam beberapa langkah dengan urutan indikator yaitu: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan. Dengan menggunakan metode ini siswa dapat

mengingkatkan kualitas kepribadian siswa dalam hal kerjasama, saling menghargai pendapat, dan berfikir kritis.

Metode belajar *cooperative-learning* memiliki beberapa model dalam penerapannya, salah satunya yaitu model *Role-Playing*. Menurut (Hadfield, 1992) Model pembelajaran *Role-Playing* merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur menyenangkan. Dalam bermain peran siswa mesti diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain itu, model pembelajaran *Role-Playing* tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain atau benda mati. Karena itu, pembelajaran menggunakan *Role-Playing* akan menjadi lebih berkesan dan mudah untuk diingat oleh peserta didik, selain itu *Role-Playing* juga dapat menjadi alternatif agar peserta didik tidak bosan saat belajar karena dalam model *Role-Playing* siswa akan bermain sambil belajar yang bisa memberikan pengalaman belajar yang meyenangkan. Selain menggunakan model *role-playing*, peneliti juga menggunakan multimedia pembelajaran berupa media untuk membentuk sebuah topologi jaringan secara *drag and drop*.

Multimedia pembelajaran merupakan lingkungan belajar berbasis komputer yang memanfaatkan fleksibilitas komputer untuk memecahkan masalah-masalah belajar. Komputer dapat digunakan sebagai alat mengajar untuk memberi penguatan belajar, merangsang untuk belajar, dan memotivasi untuk belajar.

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan maka dilakukankah penelitian tentang Penerapan Metode *Cooperative-Learning* Tipe *Role-Playing* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar khususnya materi Topologi Jaringan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia terhadap hasil belajar siswa pada materi topologi jaringan ?
- b. Bagaimana tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia pada materi topologi jaringan ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang, maka dibuat pembatasan masalah. Adapun batasan dari permasalahan tersebut ialah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diperuntukan pada siswa SMK Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan.
- b. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi Topologi Jaringan.
- c. Penelitian ini dilakukan secara daring karena adanya pandemic Covid-19.

1.4. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai adalah:

- a. Mengetahui peningkatan kemampuan siswa pada materi topologi jaringan setelah menerima model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia.
- b. Mengetahui bagaimana tanggapan siswa tentang model pembelajaran *Role-Playing* berbantuan multimedia pada materi topologi jaringan.

1.5. Manfaat Masalah

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis

Bagi penulis mampu mendapat pengalaman dalam proses pembuatan multimedia untuk membantu pembelajaran menggunakan model *Role-Playing*.

b. Bagi Siswa

Dengan belajar menggunakan multimedia model *Role-Playing* siswa mendapatkan pengalaman baru dengan belajar menggunakan cara yang berbeda.

c. Bagi Pendidik

Dengan adanya multimedia untuk pembelajaran menggunakan *Role-Playing*, pendidik mendapatkan cara baru untuk menyampaikan materi yang sekiranya agaka sulit untuk dijelaskan dengan metode yang biasanya.

1.6. Sistematika Penulisan

Pada bagian sistematika penulisan ini akan diuraikan mengenai penjelasan tiap bab. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan bagaimana penelitian itu bisa muncul dan isinya mengenai konteks penelitian yang dilakukan, diawali dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori pendamping atau pendukung untuk melakukan penelitian. Serta menjelaskan tentang penelitian terdahulu dan posisi teoritik peneliti.

c. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan, dimulai dari desain penelitian, fokus penelitian, kemudian alat dan bahan yang digunakan untuk penelitian dan yang terakhir adalah metode penelitian.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan analisisnya. Semua pertanyaan mengenai masalah yang diangkat dalam tema skripsi dibahas di sini. Yaitu tentang proses pengumpulan data, pengembangan model, implementasi sistem, studi kasus, desain eksperimen, dan analisa.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran bagi peneliti selanjutnya dari hasil penelitian yang telah dilakukan.