

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu mata pelajaran program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI) adalah mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Komputer dan Jaringan Dasar merupakan mata pelajaran yang membahas mulai dari penggunaan protokol, pengalamatan dalam jaringan, perangkat keras jaringan yang sesuai dengan kebutuhan dan aplikasi jaringan pada sistem operasi komputer. Pendekatan pembelajaran yang berpusat kepada guru mengakibatkan tingkat keaktifan siswa menjadi kurang. Siswa hanya diam mendengarkan guru berbicara di depan kelas dan pada akhirnya ada siswa yang bosan berada di dalam kelas. Siswa menunggu materi yang disampaikan oleh guru dan tidak mencari sendiri untuk memperdalam materi pembelajaran (Yudianto, dkk, 2014).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Komputer dan Jaringan Dasar yang mengajar di kelas X-TKJ SMK Negeri 1 Limboto, diketahui bahwa proses pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 1 Limboto sebagian besar menerapkan model pembelajaran konvensional. Guru juga menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran konvensional ini cenderung membuat siswa bosan berada dalam kelas, banyak siswa yang melakukan aktivitas lain pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga hal inilah yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Kurang adanya perhatian siswa dalam proses pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil ini terlihat dari nilai

ulangan harian yang masih banyak mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut memiliki persentase ketuntasan hanya 37,5% sedangkan yang belum mencapai KKM adalah 62,5%.

Melihat dari permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu penelitian dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih inovatif, yang bukan hanya mengandalkan metode konvensional saja, akan tetapi suatu bentuk pelaksanaan pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2005) ada berbagai macam tipe, yaitu *Student Teams-Achievement Division (STAD)*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Jigsaw II*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Group Investigation*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, dan *Structure Dyadic Methods*.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah tipe model pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan untuk saling bekerja sama dan belajar bersama disamping itu juga menekankan persaingan antar kelompok. Dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dapat berperan aktif dalam menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat permainan akademik yang dapat membuat siswa senang untuk mengikuti pembelajaran. Penghargaan diberikan kepada kelompok

yang memiliki skor rata-rata tertinggi. Hal ini membuat siswa semakin antusias untuk mengikuti pembelajaran (Afita, 2015). Penelitian lain juga dilakukan oleh Maulida (2013) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan proses belajar siswa karena siswa lebih tertantang dan mendapatkan pengalaman langsung serta memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan ketertiban belajar dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Masih rendahnya hasil belajar siswa dan pentingnya pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka perlu diadakan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT pada hasil belajar siswa.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Menambah ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

##### 2. Manfaat Praktis

- 1) Membuat guru untuk lebih kreatif dalam menyiapkan pembelajaran bagi siswa dan sebagai sarana untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah berlangsung.
- 2) Siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, memberikan suasana yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.