

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang.**

Dalam pembelajaran komputer dan jaringan dasar, siswa harus memiliki minat belajar. agar mampu memahami materi pelajaran yang baik untuk mencapai tujuan dari mata pelajaran tersebut. Menurut Susanto (2016) minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lain, kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Gorontalo, proses pembelajaran komputer dan jaringan dasar saat ini menggunakan model pembelajaran Project Base Learning (PBL). Menurut Afriana (2015) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Namun penggunaan model pembelajaran PBL ini terdapat kelemahan yaitu memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan suatu masalah dan masih ada peserta didik yang tidak aktif dalam mengerjakan suatu masalah yang diberikan oleh guru serta kurangnya apresiasi atau penghargaan kepada siswa ketika telah menyelesaikan suatu masalah. Hal ini merupakan penyebab kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Hal ini di buktikan dengan hasil ujian akhir semester, 70% siswa mendapat nilai kurang, sedangkan 30% siswa mencapai atau bahkan melebihi dari kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya strategi dalam hal model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar yaitu dengan *cooperative learning*. *Cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok (Rusman, 2012). Dari berbagai model pembelajaran kooperatif tersebut terdapat model pembelajaran (STAD). Dalam pembelajaran kooperatif model STAD akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dalam kelompok kelas sehingga akan tercipta suasana belajar yang lebih aktif, efektif dan menyenangkan (Primartadi, 2012). Metode STAD adalah untuk memotivasi siswa agar saling membantu dalam memahami sebuah materi pelajaran dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah (Utami, 2015).

Solusi yang akan dilakukan yaitu menggunakan model pembelajaran STAD dengan menggunakan bantuan media articulate storyline dalam menyampaikan materi kepada siswa.

## **1.2 Rumusan masalah**

Bagaimana pengaruh model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) terhadap minat belajar siswa?

## **1.3 Ruang Lingkup**

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada Materi pengalamatan IP Address mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada kelas X jurusan teknik komputer dan jaringan dasar di SMK 1 Gorontalo
2. Penelitian ini Menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning Student teams achievements Division (STAD)*
3. Untuk *post test* dan *pre test* dibatasi hanya 10 soal untuk *post test* dan 10 soal untuk *pre test* dalam bentuk essay
4. Menggunakan media pembelajaran menggunakan tools *articulate storyline*

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *student teams achievement division (STAD)* terhadap minat belajar

#### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah:

##### 1. Manfaat teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan/konsep pengetahuan terhadap model pembelajaran STAD.

##### 2. Manfaat praktis

- a. Dapat meningkatkan kreatifitas dan kerja sama siswa dan melatih keaktifan siswa.
- b. Dapat membuat pembelajaran lebih variatif dan tidak monoton.
- c. Menjadi sumber referensi dan dasar bagi penerapan-penerapan metode pembelajaran lainnya

