

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 termasuk di SMK Negeri 1 Gorontalo pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang merupakan salah-satu mata pelajaran produktif. Salah-satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar adalah materi perakitan komputer yang membahas mengenai anatomi atau bagian-bagian komputer hingga bagaimana cara melakukan perakitan komputer. Pada tahun 2020 proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Gorontalo mulai dilakukan secara online dikarenakan pandemi virus covid-19. Kemudian pada awal bulan Oktober 2021 proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Gorontalo mulai kembali dilakukan secara offline, di mana siswa sudah bisa datang dan belajar langsung di sekolah dengan syarat siswa sudah melakukan vaksinasi virus covid-19 terlebih dahulu.

Proses pembelajaran yang mulai dilakukan secara offline setelah proses pembelajaran yang dilakukan secara online tentunya tidak selalu berjalan mulus tanpa hambatan termasuk pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Terdapat beberapa hambatan selama proses pembelajaran diantaranya tidak semua siswa bisa hadir untuk belajar langsung di sekolah dikarenakan masih banyak siswa yang belum melakukan vaksinasi virus covid-19. Hal ini menyebabkan sebagian siswa yang belum melakukan vaksinasi virus covid-19 masih melakukan proses pembelajaran secara online.

Berdasarkan pengalaman saat melakukan penelitian di kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 SMK Negeri 1 Gorontalo dapat diamati bahwa ada beberapa permasalahan

dalam proses pembelajaran yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa cenderung mudah merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung, keaktifan dan partisipasi siswa saat proses pembelajaran masih kurang dalam hal ini siswa cenderung pasif dalam mengemukakan pendapatnya dan juga merasa takut untuk bertanya kepada guru mengenai pembahasan yang kurang jelas atau tidak dimengerti oleh siswa, siswa masih kurang memahami materi pelajaran, saat mengerjakan tugas dalam bentuk kelompok, di mana siswa dibentuk dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa, hanya 1-2 siswa yang aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sementara anggota lain lebih cenderung menunggu dan menyalin pekerjaan teman kelompoknya.

Penyebab permasalahan dalam proses pembelajaran yang mulai dilakukan secara offline diantaranya disebabkan oleh dampak pembelajaran yang dilakukan secara online, pemberian materi tanpa penjelasan atau kerangka kerja dan semacamnya dapat membuat siswa bingung atau miskonsepsi sehingga siswa kurang memahami materi pelajaran. Pada pembelajaran yang mulai kembali normal, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dan model pembelajaran yang digunakan monoton di mana guru menjelaskan materi di depan kelas sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Salah-satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan *Cisco IT Essentials*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dipilih karena *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah-satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan dan berpartisipasi aktif dalam

pembelajaran. Selain itu, dapat membuat perubahan pada model pembelajaran yang digunakan agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan variasi suasana pola diskusi sehingga dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi yang diberikan dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut Surayya, dkk (2014) Prosedur yang digunakan dalam model *Think Pair Share* (TPS) dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, merespon dan saling membantu. Menurut Mutia, dkk (2020) Keunggulan model *Think Pair Share* (TPS) adalah mengoptimalkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, sehingga mereka akan mendapatkan informasi. Selain itu, model ini menghendaki siswa untuk lebih banyak berpikir, menjawab, dan membantu teman dalam kelompok kecil yang heterogen. Hal tersebut dapat membantu mereka lebih mudah dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar meningkat.

Sebagaimana dalam penelitian Adisah, dkk (2015) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 10 Lubuklinggau. Di mana rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 75,07 dan kelas kontrol sebesar 69,66. Penelitian lain oleh Muthoharoh (2017) juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terhadap hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik. Di mana rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) sebesar 71,5 dan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan metode klasikal sebesar 60,4.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) didukung dengan penggunaan *Cisco IT Essentials* yaitu aplikasi simulasi perakitan komputer secara virtual sebagai media pembelajarannya, diharapkan terdapat peningkatan kualitas dalam aktivitas pembelajaran dan siswa dapat termotivasi untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini akan membahas tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan *Cisco IT Essentials* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan *Cisco IT Essentials* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan *Cisco IT Essentials* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini meliputi :

1. Materi dalam penelitian ini adalah materi perakitan komputer pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X.

2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) akan diterapkan dengan *Cisco IT Essentials* sebagai media pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan *Cisco IT Essentials* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan *Cisco IT Essentials* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan menambah pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk peneliti-peneliti selanjutnya dalam pengembangan penelitian sejenis.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Melatih siswa agar lebih aktif, kreatif, percaya diri, dan mandiri dalam belajar.
2. Dapat membangkitkan motivasi belajar siswa juga melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berpendapat dan menerima perbedaan pendapat dalam menyelesaikan masalah dengan orang lain.
3. Sebagai sumber belajar dengan pengalaman belajar baru yaitu menggunakan aplikasi *Cisco IT Essentials*.
4. Dapat membantu guru dalam menyiapkan pembelajaran yang lebih kreatif sehingga dapat mengatasi masalah belajar seperti kejenuhan dan kurangnya motivasi belajar siswa.
5. Dapat memberikan masukan untuk perbaikan model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar demi kemajuan proses pembelajaran di masa yang akan datang.