

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki andil yang sangat besar dalam kehidupan pada tujuan pendidikan nasional dan lembaga-lembaga pendidikan merumuskan pembelajaran sebagai wujud dari kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah. Lembaga pendidikan tersebut terdiri dari lembaga pendidikan formal dan lembaga pendidikan non formal. Untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya. Jalur pendidikan memiliki jenjang tersendiri dengan tahapan dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tingkat tinggi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan tingkat menengah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut untuk bisa menghasilkan calon-calon tenaga kerja yang sebelumnya terlebih dahulu dibekali dengan ketrampilan dan ilmu pengetahuan. SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan merupakan SMK yang memiliki empat kompetensi keahlian yaitu Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Teknik Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Kendaraan Ringan (TKR) dan Teknik Sepeda Motor (TSM). Program keahlian yang bergerak di bidang jaringan yaitu Teknik Komputer Jaringan (TKJ), salah satu materi dari program TKJ yaitu membedakan relasi rangkaian logika.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru dan siswa dapat diperoleh gambaran kondisi awal sebelum pelaksanaan tindakan, yakni siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kemampuan membedakan relasi gerbang logika

masih rendah apabila dibandingkan dengan nilai mata pembelajaran lainnya. Kurang aktifnya siswa pada pembelajaran membedakan relasi rangkaian logika dikarenakan beberapa faktor yaitu kurangnya timbul rasa minat belajar siswa, kurangnya motivasi siswa dalam belajar, siswa tidak menciptakan kerja sama antara teman yang lain dan siswa enggan saling mendorong sesama teman untuk berprestasi.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* atau dua tinggal dua tamu dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah kelompok belajar yang terdiri 4 orang, yaitu dua orang siswa tinggal di kelompok untuk memberikan informasi kepada setiap tamu yang berkunjung dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain untuk mencari informasi dari setiap kelompok. Salah satu kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ini yaitu mampu menciptakan dan menumbuhkan suasana belajar kelompok siswa untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok peserta didik yang lain. Sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik lebih menarik dan menyenangkan yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan salah model pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Model pembelajaran ini dapat mengarahkan semua siswa agar aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung serta dalam proses pelaksanaannya secara terstruktur.

Di dalam model pembelajaran *two stay two stray* ini diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan tugas berupa permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi

kelompok usai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan

Salah satu materi dari program keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) yaitu membedakan relasi rangkaian logika. Gerbang (gate) adalah suatu rangkaian logika dengan satu keluaran satu atau beberapa masukan". Gerbang logika memiliki dua keadaan, yaitu dua keadaan pada keluaran. Keluaran yang pertama adalah logika 0 yang diartikan tegangan rendah dan keluaran yang kedua adalah logika 1 yang berarti tegangannya tinggi. Gerbang logika dapat mempunyai beberapa masukan berupa 1 atau 0. Keadaan logika dapat juga diartinya dengan menyala atau padam. Tiga operasi dasar dalam gerbang logika, yaitu gerbang OR, AND dan NOT. Dari ketiga gerbang ini, dapat dikembangkan gerbang logika lain, yaitu NAND (NOT AND), NOR (NOT OR), EX-OR(EXCLUSIVE OR), dan EX-NOR (EXCLUSIVE NOT OR).

Dalam materi gerbang logika ada beberapa tujuan yang harus dicapai oleh siswa yaitu siswa diharapkan mampu mengenal gerbang logika yang berupa simbol setiap gerbang logika, persamaan setiap gerbang logika, tabel kebenaran dari masing-masing gerbang logika dan ic gerbang logika, serta fungsi dari

gerbang tersebut. Masih sulitnya siswa memahami materi gerbang logika yang bagi siswa materi gerbang logika salah satu materi yang banyak mengandung perhitungan didalamnya. Banyaknya materi perhitungan tersebut membuat siswa jenuh dan tidak termotivasi dalam pembelajaran berlangsung. Ketika siswa mendapatkan kesulitan dalam memahami materi, siswa enggan dan takut untuk bertanya pada guru. Materi gerbang logika sangatlah penting untuk pembelajaran berikutnya. Materi gerbang logika adalah dasar dari sistem komputer. Apabila materi gerbang logika tidak dapat dipahami oleh siswa maka siswa akan lebih sulit untuk mempelajari materi selanjutnya.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk pembelajaran khususnya materi gerbang logika, karena model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpusat pada siswa dan siswa lebih bebas mencari materinya dari mana saja dan dapat bertukar informasi pada siswa yang lain. Jadi ketika siswa mendapatkan kesulitan dalam materi gerbang logika, siswa dapat bertanya pada teman yang lain. Dari beberapa kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, maka siswa tidak akan jenuh dalam mempelajari gerbang logika yang didalamnya banyak perhitungan.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Ersa (2017) melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *two stay two stray*. Dalam Penelitian tersebut dapat terlihat bahwa Model pembelajaran *two stay two stray* dapat diterapkan sebagai model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan dapat bekerja sama dalam pembelajaran sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dalam pembelajaran banyak mempunyai kelebihan dan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran relasi rangkaian logika. Kemudian didukung dengan penelitian terdahulu yang terlihat terdapa pengaruh yang positif juga pada hasil belajar. Maka dari itu akan melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar membedakan relasi rangkaian logika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kurang nya minat siswa dalam pembelajaran membedakan relasi rangkaian logika.
2. Media yang digunakan guru kurang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran membedakan relasi rangkaian logika.

C. Pembatasan Masalah

Masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah model yang digunakan kurang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap kemampuan memahami membedakan relasi rangkaian logika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Seberapa besar hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membedakan relasi rangkaian logika yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2017/2018 ?.
2. Seberapa besar hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membedakan relasi rangkaian logika yang menggunakan model pembelajaran *Ekspositori* siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2017/2018 ?.
3. Apakah hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membedakan relasi rangkaian logika yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih tinggi atau sama dengan dari model pembelajaran *Ekspositori* di kelas X program keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2017/2018 ?.

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membedakan relasi rangkaian logika yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* siswa kelas X program keahlian Teknik

Komputer Jaringan (TKJ) SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2017/2018.

2. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa pada kompetensi dasar membedakan relasi rangkaian logika yang menggunakan model pembelajaran *Ekspositori* siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2017/2018
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X TKJ pada kompetensi dasar membedakan relasi rangkaian logika yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran *Ekspositori*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang kemampuan membedakan relasi rangkaian logika memiliki manfaat. Manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis, dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran, khususnya mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap kemampuan membedakan relasi rangkaian logika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dengan melakukan penelitian ini penulis dapat mengetahui dan menambah wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat meningkatkan kemampuan membedakan relasi rangkaian logika.

b. Bagi Siswa

- 1) Tumbuhnya motivasi dalam materi gerbang logika.
- 2) Tumbuhnya sikap ingin tahu terhadap materi membedakan relasi rangkaian logika.
- 3) Menambah pengetahuan mengenai materi membedakan relasi rangkaian logika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*.

c. Bagi Guru

Meningkatkan pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dalam meningkatkan kemampuan membedakan relasi rangkaian logika.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran materi membedakan relasi rangkaian logika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*.

e. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak lain yang membaca penelitian ini, sehingga bisa menjadi referensi bagi peneliti lain yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray*.