

**PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN *PAIR*
COUPON EXCHANGE TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNIK KOMPUTER
DAN JARINGAN DI SMK NEGERI 1
SINTUK TOBOH GADANG**

PROPOSAL SKRIPSI



Oleh :

**GUSRIANDI YUNANDA PUTRA
NIM : 00671/2008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

**PENGARUH PENERAPAN METODE
PERMAINAN *PAIR COUPON EXCHANGE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN TEKNIK KOMPUTER DAN
JARINGAN KELAS X DI SMK N 1 SINTUK TOBOH GADANG**

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Teknik Elektronika Program
Studi Pendidikan Teknik Informatika sebagai salah satu persyaratan Guna
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**GUSRIANDI YUNANDA PUTRA
NIM : 00671/2008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

"Jadilah diri-sendiri, karena tak ada waktu untuk jadi orang lain, berusaha untuk mengenali diri sendiri, jangan pernah paksaan diri untuk bisa menjadi orang lain, karna setiap pribadi itu unik, dan keunikan yang kamu miliki tidak dimiliki oleh orang lain."

-@andone_creww

"Menjadi beda tidak akan pernah mudah.. Lebih baik diterima sebagai diri sendiri, dari pada sebagai orang lain.. Kamu tidak bisa paksa semua orang suka pada mu.. Tapi yakinlah diluar sana banyak orang yang bisa menerima dan menghargaimu.. Karena menjadi beda adalah istimewa.."

-@Notholyman

"Sesungguhnya, terlalu perhatiannya orangtua kita adalah gangguan terindah yang pernah bisa kita terima"

- Raditya Dika

"Kritikan adalah batu bata yang dilemparkan orang ke kit, susunlah batu bata tersebut dan jadikanlah pondasi agar kita bisa jadi lebih baik"

- Agnes Monica

"Jangan takut gagal, karena yang tidak pernah gagal hanyalah orang-orang yang tidak pernah melangkah"

-Buya Hamka

"Better to do something imperfectly than to do nothing flawlessly."

- Dr. Robert Schuller

"You don't have to feel the need to put somebody down to make yourself feel better"

-Nicki Minaj

"Tapi tidak apa-apa selama kita masih berusaha. Masih ada harapan yang menanti kita. Mungkin kita dilahirkan untuk kalah. Tetapi kita tidak dilahirkan untuk menyerah."

-Suckseed

"I'm going to become Pirate King, and if I die trying, at least I try"

-Monkey D. Luffy

"Rasa sakit adalah sinyal untuk melindungi tubuh. Tidak merasakannya, berarti tidak membuatmu menjadi lebih kuat."

-Tony Tony Chopper

"Semua pekerjaan pantas dihormati, karena dunia membutuhkan kita semua untuk melaksanakan pekerjaan kita"

-Shimura Shinpachi

"Guru bukan hanya mengajarkan pelajaran saja, tapi guru adalah teman dimana mereka bisa berbagi perasaan kepada muridnya."

-Ekichi Onizuka

"jika tugas guru adalah memikul murid beserta dengan beban deritanya, lalu apa tugas murid? Itu adalah untuk tumbuh menjadi cukup kuat untuk memikul gurunya"

-Tsukuyo

"Selama masih ada sinar di dalam hati, kita tidak akan pernah kehilangan jalan"

-Hinowa

"Love to fight."

-D-Frag!

"Biarkan saja orang itu mengambilnya dan cari peluang yang lebih besar di tempat lain. Jika kau terus mencari peluang dan mengambil yang hanya bisa kau dapat, maka kau tak akan bisa mendapat sebanyak ini."

-Yasuba

Ya ALLAH..

Ku ucapkan syukurku kepada-Mu..

Betapa banyak nikmat yang kini ku rasakan..

Nikmat iman.. Nikmat islam.. Nikmat sehat yang ku rasakan..

Ilmu dan waktu luang yang kau berikan..

Kuhadiahkan karya kecilku ini untuk yang tiada pernah tergantikan...

Ibunda tercinta. Tiada kata yang pantas mengungkapkan terimakasihku untuk segenap curahan kasih sayang, pengorbanan, pengertian, perlindungan dan do'a yang ikhlas.. Terima kasih Ibu..

Untuk adikku **Vendy Hendri Naldi & Salsabila** terimakasih atas doa dan pemberian supportnya hingga **bg Andi** kalian ini jadi lebih semangat dalam menyelesaikan skripsi ini..

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk Bunda **Dra. Hj. Nelda Azhar, M. Pd** selaku pembimbing I dan Bapak **Drs. Hanesman, MM** selaku pembimbing II yang telah membimbing saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini..

Untuk **Keluarga Besar Nurmaini, Uwo, Mak Uniang, Mak Tek, Mak Tam, Tekta, Tekpik, Ma Ani dan Uncu Des** terima kasih atas bantuan moril maupun materil, buat sepupu semua nya makasih support dan doa nya.

bg **Ilfan Taufik, Umi Rina Yulius, Bidyn, da Randy Hidayat** terimakasih dengan motivasinya yang tak jemu-jemu ngingetin buat buru wisuda.

Lisa Komelina (Kibum), Fandi Septian (Ndia) dan Firdaus Firman (Aus) semangat guys,, kita bisa,, .

Buat **Alex, Wide, Capaik, Anggi, Rivan, Ar-Mein** makasih atas dukungannya sob,, selamat ya udah duluan, maaf kemaren ndak bisa datang *graduate*-nya..

Seluruh **Keluarga besar Pendidikan Teknik Informatika** baik yang telah tamat maupun yang masih berjuang menyelesaikan pendidikannya, selalulah jadi pelopor dan membuat prestasi terbaik untuk program studi yang kita banggakan..



Buat **Dede Rahyudi** makasih banyak,, dah baik sekali sama **Ndi**, makasih buat *laptop*-nya yang di pakai ndak kenal waktu, maaf merepotkan

Terimakasih kepada bapak **Anwar Sadat S.Pd, M.Pdt** selaku guru bidang studi TKJ di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang yang telah bersedia mengizinkan aku melakukan penelitian ini..

Special thank for bg **Ryan**, da **Hen, Rezy, Femi** yang selalu kasih supportnya, buat **Ariee** juinor ku yang nemenin nungguin buat cari ACC Jilid, bg **Ipunk** dah ngijinin buat *BON* fotokopi,,

Gusriandi Yunanda Putra, S.Pd, Alhamdulillah.. satu dari cita-cita ku tercapai, sebagai langkah awalku menuju masa depan yang lom tau bakalan jadi apa

Blog Jurusan Elektronika, April 2016



Andone
Gusriandi Yunanda Putra

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN
PAIR COUPON EXCHANGE TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNIK KOMPUTER
DAN JARINGAN DI SMK NEGERI 1
SINTUK TOBOH GADANG**

Nama : Gusriandi Yunanda Putra
NIM/BP : 00671 / 2008
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2016

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj. Nelda Azhar, M. Pd
NIP. 19550521 198403 2 001

Pembimbing II



Drs. Hanesman, MM
NIP. 19610111 198503 1 002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Elektronika
FT UNP**



Drs. Hanesman, MM
Nip. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

**PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN
PAIR COUPON EXCHANGE TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNIK KOMPUTER
DAN JARINGAN DI SMK NEGERI 1
SINTUK TOBOH GADANG**

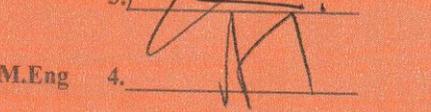
Nama : Gusriandi Yunanda Putra
NIM/BP : 02839 / 2008
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2016

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Almasri, MT
2. Anggota : Drs. Putra Jaya, MT
3. Anggota : Drs. Hanesman, MM
4. Anggota : Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng

1. 
2. 
3. 
4. 

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **Pengaruh Penerapan Metode Permainan *Pair Coupon Exchange* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Kelas X di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang** ini sepenuhnya karya saya sendiri. Tidak ada bagian didalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2016



Gusriandi Yunanda Putra

ABSTRAK

Gusriandi Yunanda Putra : Pengaruh Metode Penerapan Permainan *PairCoupon Exchange* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TKJ Kelas X di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang

Masalah dalam penelitian ini berawal dari observasi peneliti yaitu rendahnya hasil belajar teknik komputer dan jaringan siswa kelas X TKJ SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang, hal ini dapat dilihat dari siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar teknik komputer dan jaringan yang benar adalah dengan pemilihan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Metode Penerapan Permainan *Pair Coupon Exchange* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TKJ Kelas X di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimental*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas Kelas X di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang yang berjumlah 81 orang dan sampel berjumlah 54 orang. Dari analisis yang dilakukan, nilai *t hitung* antara kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol setelah diberi perlakuan Metode Pembelajaran *Pair Coupon Exchange* dan Metode Pembelajaran *Direct Instruction* terhadap hasil belajar TKJ siswa menunjukkan angka sebesar 1,062 selanjutnya nilai yang diperoleh dibandingkan dengan *t table* pada taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan $N - 1$ (26) ternyata nilai yang diperoleh adalah 1,056 hal ini menunjukkan bahwa nilai *t hitung* (1,062) > *t table* (1,056) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh Metode Pembelajaran *Pair Coupon Exchange* lebih efektif dari pada Metode Pembelajaran *Direct Instruction* terhadap hasil belajar TKJ siswa Kelas X SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang, hipotesis diterima.

Kata Kunci : Permainan *Pair Coupon Exchange*, Hasil Belajar Siswa, Teknik Komputer dan Jaringan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah diucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode Permainan *Pair Coupon Exchange* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TKJ Kelas X di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang”**. Selanjutnya syalawat beserta salam semoga disampaikan Allah kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan (S-1) di jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Syahril, ST, M.SCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP serta Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.

4. Bapak Ahmaddul Hadi, S. Pd, M.Kom selaku ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Elektronika Fakultas Teknik UNP.
5. Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I.
6. Pihak SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang, sebagai sekolah tempat penelitian.
7. Buat teman-teman seperjuangan S1 TI 08.
8. Teristimewa keluarga tercinta, Ayahanda dan Ibunda serta adek-adekku yang berjuang melalui doa dan bekerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
9. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Teknik Elektronika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran Kooperatif	12
B. Metode Pembelajaran <i>Pair Coupon Exchange</i>	15
C. Metode Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	19
D. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	21
E. Hasil Belajar	23
F. Penelitian Yang Relevan	26
G. Kerangka Berpikir	27
H. Hipotesis	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian	30
B. Tempat dan Jadwal Penelitian	31
C. Rancangan Penelitian	31
D. Populasi dan Sampel	36
E. Variabel Penelitian.....	37
F. Jenis Data Penelitian	38
G. Instrument Penelitian.....	38
H. Teknik Analisis Data.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Data	47
B. Uji Persyaratan Analisis dengan Uji Homogenitas	51
C. Uji Persyaratan Analisis dengan Uji <i>Lilliefors</i>	52
D. Pengujian Hipotesis	52
E. Pembahasan	55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	58
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel

1. Hasil UH1 Sistem Operasi Berbasis GUI dan CLI Siswa Kelas X SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang Pelajaran 2014/2015.....	8
2. Contoh Pasangan Kata dalam Kupon.....	17
3. Perbedaan Perlakuan Kelompok Eksperimen dan Kontrol	34
4. Populasi	36
5. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	37
6. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	40
7. Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	41
8. Klasifikasi Indeks Daya Beda	41
9. Analisis Butir Soal	48
10. Nilai Rata-rata Tes Akhir Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	48
11. Data Hasil Tes Akhir Pengaruh Metode pembelajaran <i>pair coupon exchange</i> terhadap hasil belajar Teknik Komputer dan Jaringan siswa kelas X SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang	49
12. Data Hasil Tes Akhir Pengaruh metode pembelajaran <i>Direct Instruction</i> terhadap hasil belajar Teknik Kompter dan Jaringan siswa kelas X SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang	50
13. Uji Homogemitas Data Sebelum Diberi Perlakuan Metode Pembelajaran <i>Pair Coupon Exchange</i> Dan Metode Pembelajaran <i>Direct Instruction</i>	51
14. Uji Normalitas Data dengan Uji <i>Lilliefors</i> Sebelum Diberi Perlakuan Metode Pembelajaran <i>Pair Coupon Exchange</i> Dan Metode Pembelajaran <i>Direct Instruction</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar

1. Desain Permainan <i>Pair Coupon Exchange</i>	18
2. Bagan Kerangka Pikir	28
3. Bagan Alur Penelitian	28
4. Pretest-Posttest Control Group Design	31
5. Ilustrasi Pembelajaran <i>Pair Coupon Exchange</i>	34
6. Hasil Tes Akhir kelas eksperimen	50
7. Hasil Tes Akhir kelas kontrol	51

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran

1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	62
2. Silabus	67
3. Soal Ulangan TKJ Standar Kompetensi Menginstalasi Sistem Operasi berbasis GUI dan Command Line Interface (CLI).....	92
4. Soal Ulangan TKJ Standar Kompetensi Menginstalasi Sistem Operasi berbasis GUI dan Command Line Interface (CLI) Valid	102
5. Uji Validitas Butir Soal	109
6. Data Mentah Nilai Ulangan Siswa Kelas X TKJ ₁ Sesudah Diberi Perlakuan Metode <i>Pair Coupon Exchange</i>	111
7. Data Mentah Nilai Ulangan Siswa Kelas X TKJ ₁ Sesudah Diberi Perlakuan Metode <i>Direct Instruction</i>	112
8. Uji Homogenitas Nilai Ujian Semester I Siswa Kelas X TKJ	113
9. Uji Normalitas Nilai Ujian Semester I Siswa Kelas X TKJ ₁ Sebelum Diberi Perlakuan Metode <i>Pair Coupon Exchange</i>	115
10. Uji Normalitas Nilai Ujian Semester I Siswa Kelas X TKJ ₂ Sebelum Diberi Perlakuan Metode <i>Direct Instruction</i>	116
11. Uji t Nilai Ulangan Siswa Kelas X TKJ ₁ Yang Diberi Perlakuan Metode <i>Pair Coupon Exchange</i> (Kelas Eksperimen)	117
12. Uji t Nilai Ujian Semester Siswa Kelas X TKJ ₂ Yang Diberi Perlakuan Metode <i>Direct Instruction</i> (Kelas Kontrol)	119
13. Uji t Nilai Ulangan Siswa Kelas X TKJ Setelah Diberi Perlakuan	121
14. Luas Dibawah Lengkungan Normal Standar dari 0 Ke z	123
15. Nilai Kritis L Untuk Uji Lilliefors	124
16. Tabel Nilai – Nilai “r” Product Moment	125

17. Nilai Persentil Untuk Distributif F	126
18. Tabel Nilai- Nilai t	128
19. Hasil UH1 Sistem Operasi Berbasis GUI dan CLI Siswa Kelas X SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang Pelajaran 2014/2015	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah wajah peradaban dunia dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang sangat populer saat ini adalah komputer. Komputer telah menyediakan banyak kemudahan bagi dunia pendidikan. Dengan desain dan bentuk yang beraneka ragam, komputer telah dimanfaatkan oleh institusi pendidikan. Sehingga hampir semua institusi pendidikan telah menggunakan komputer untuk berbagai keperluan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam perkembangan teknologi. Jika ditinjau dari cara mendapatkan informasi tidak terikat oleh ruang, waktu dan tempat. Sehingga memungkinkan untuk diakses, kapan dan dimana saja. Keadaan ini dapat menunjang terjadinya proses pendidikan yang tidak terbatas. Dalam keadaan bagaimanapun seseorang dapat belajar dan memanfaatkan ilmu jika mereka telah menggunakan teknologi yang berbasis sistem informasi ini. Contoh nyata penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan adalah dengan terciptanya *E-Learning*, Sistem Informasi Sekolah, *Electronics Book* dan *Game Edukasi*.

Perkembangan perangkat lunak telah menjelma menjadi perangkat ekonomis yang dapat merancang sistem informasi. Salah satu implementasi perangkat lunak yang berkembang di dunia pendidikan adalah diciptakannya

Game - Game dalam Media Pembelajaran. *Game* dalam Media Pembelajaran ini lebih memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan menggunakan *Game* dalam media pembelajaran siswa bisa belajar dimana pun dan kapan pun. *Game* dalam Media Pembelajaran merupakan salah satu media yang ekonomis dan efisien dibandingkan dengan media lainnya seperti *E-Learning* yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.

Game dalam media pembelajaran mempunyai kelebihan antara lain bersifat efisien (bisa digunakan kapan saja dan dimana saja) dan bersifat interaktif (komunikasi dua arah antara media dengan pengguna). *Game* berfungsi untuk hal-hal sebagaimana yang telah diprogramkan, memerlukan peralatan multimedia (komputer) untuk mengaksesnya, pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional, dan pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

Dewasa ini penggunaan *Game* dalam media pembelajaran telah mengalami peningkatan yang luar biasa. Cara penggunaan yang dapat melibatkan hampir seluruh alat indra peserta didik, tidak heran jika *Game* dalam Media Pembelajaran akan menjadi inovasi pembelajaran mandiri yang mutakhir.

Metode pembelajaran yang dilaksanakan di SMKN 1 Sintuk masih secara satu arah, guru menerangkan dan memberikan informasi sedangkan siswa hanya mendengarkan. Metode pembelajaran ini dapat ditanggulangi dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif. Pemanfaatan gambar, warna, suara dan simulasi dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan

perkembangan otak yang seimbang. Keseimbangan antara minat dengan *intelligence quotient* (IQ) akan membentuk peserta didik yang cerdas, adaptif dan kreatif. Jika dikaitkan dengan *Game* dalam Media Pembelajaran, elemen gambar, warna, suara, dan simulasi merupakan elemen penting yang membangun *Game* dalam Media Pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga tingkat satuan pendidikan yang berperan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas dan kompeten di bidangnya. Sumber Daya Manusia yang berkualitas adalah tenaga kerja siap pakai, yakni tenaga kerja yang menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang tinggi diikuti dengan moral, etika, dan karakter diri yang baik. Kualitas tersebut apabila dimiliki oleh setiap lulusan SMK, tentu Indonesia tidak akan kekurangan generasi penerus bangsa yang potensial. Gambaran tersebut merupakan gambaran manusia unggul dan merupakan cerminan generasi penerus bangsa yang ideal.

Penjelasan Undang-undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) nomor 20 tahun 2003 mengenai tujuan pendidikan nasional pasal 3, pasal 15 dan pasal 18 ayat 3 menyebutkan bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan dan khusus. Pendidikan menengah berbentuk Sekolah

Mengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) dan bentuk lain yang sederajat”

Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Visi mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat Komputer secara tepat dan optimal untuk mendapat dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru. Secara teoritis, TKJ memainkan peranan yang penting untuk mendukung terjadinya proses belajar yang aktif, konstruktif, kolaboratif, intensif, konversif, kontekstual dan reflektif. Sehingga, dalam pembelajaran TKJ, seorang guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang dapat memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa.

Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran TKJ tingkat SMK kelas X yaitu Instalasi Sistem Operasi. Kompetensi dasar ini lebih dipilih karena materinya lebih menunjukkan pola penting yang luas cakupannya, sederhana secara bentuk, dan konsep aplikasinya. Sehingga, dalam pelaksanaan pembelajarannya membutuhkan praktek secara langsung agar siswa dapat berperan aktif didalam pembelajaran, baik individu maupun kelompok.

Penerapan pembelajaran dalam TKJ, pemeliharaan perangkat komputer sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa, sehingga guru harus memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran TKJ akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar, baik cetak maupun non-cetak, memberi kesempatan siswa saling bekerjasama, bertukar informasi, meningkatkan antusiasme, motivasi dan peran aktif siswa didalam pembelajaran, serta memberi kesenangan kepada siswa untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan dengan pemanfaatan berbagai sumber belajar.

Hal ini bertolak belakang dengan kenyataan yang terjadi di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang, yaitu menggunakan sumber belajar yang kurang bervariasi, sumber belajar yang digunakan oleh guru juga masih terbatas pada satu buah buku paket, sehingga siswa belum memiliki kesempatan untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan dari sumber belajar. Kemudian, metode berkelompok yang digunakan oleh guru kurang memberi kesempatan bagi siswa untuk saling bertukar informasi dengan teman dari kelompok lain, sehingga dapat menimbulkan kesenjangan antar kelompok. Antusiasme, motivasi, dan peran aktif siswa juga rendah, siswa masih terlihat pasif dalam pembelajaran, banyak dari mereka yang terlihat sibuk sendiri dengan kegiatan masing-masing, seperti berbicara dengan teman dan bermain, siswa juga kurang berani bertanya serta menyampaikan pendapat. Pembelajaran seperti ini dapat menciptakan suasana kelas yang

membosankan, sehingga siswa mengalami kesulitan belajar dan dapat mempengaruhi perolehan hasil belajar siswa.

Untuk itu dibutuhkan suatu model belajar dalam pembelajaran TKJ pokok bahasan pemeliharaan perangkat komputer di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi, yaitu penerapan *pair coupon exchange* yang merupakan modifikasi dari metode Belajar Beraneka Sumber (BEBAS) dengan teknis bertukar pasangan. Alasan penerapan *pair coupon exchange* yaitu bahwa model pembelajaran ini sesuai dengan visi dan peran mata pelajaran TKJ serta memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan sumber belajar, mengembangkan kemampuan, serta meningkatkan kerjasama, dan tanggung jawab, sehingga menjadi aktif dan berani mengambil inisiatif dalam pembelajaran.

Penerapan *pair coupon exchange* diharapkan dapat memberikan kesempatan siswa untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar baik secara cetak maupun non-cetak, saling bekerjasama, bertukar informasi, dapat meningkatkan antusiasme, motivasi, peran aktif, dan kesenangan siswa untuk membangun serta mengembangkan pengetahuan dari berbagai sumber belajar, serta diharapkan siswa akan lebih berani bertanya dan menyampaikan pendapat yang nantinya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang lebih baik.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang bertemakan permainan, serta mempertimbangkan usia anak-anak di tingkat SMK, maka

dengan menggunakan model *pair coupon exchange* dirasa cocok diterapkan pada tingkatan SMK. Karena siswa dalam usia ini masih cenderung senang dengan permainan. Dalam permainan, pemain dituntut untuk menyelesaikan permainannya sesuai dengan aturan yang dibuat. Menurut Hans Daengs (2009: 26) “anak-anak usia remaja masih senang dengan permainan, karena permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.”

Pada akhir proses pembelajaran terdapat penilaian terhadap pembelajaran, penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan berdasarkan kriteria tertentu. Peranan penilaian hasil belajar adalah sebagai alat ukur untuk menilai proses pembelajaran dan juga sebagai umpan balik dalam perbaikan proses pembelajaran.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar setelah dilakukannya proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami satu materi pelajaran. Jika hasil belajar siswa baik, maka dapat dikatakan bahwa telah tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Menurut Dirjen Dikdasmen no. 1321/c4/MN/2004 tentang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka sesuai dengan petunjuk dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) setiap sekolah boleh menentukan standar ketuntasan sekolah masing-masing, sehingga sekolah pada umumnya menetapkan standar ketuntasan belajar dengan nilai KKM 75 untuk mata pelajaran produktif.

Berdasarkan data dari SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang diperoleh gambaran bahwa hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Kejuruan TKJ memiliki rata-rata kelas yang masih berkisar pada angka KKM.

Tabel 1. Hasil UH1 Sistem Operasi Berbasis GUI dan CLI Siswa Kelas X SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang Pelajaran 2014/2015.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai < 75	Nilai ≥ 75	Kelulusan KKM (%)	Nilai Rata-Rata Kelas
X TKJ ₁	30	18	12	40 %	72.00
X TKJ ₂	29	18	11	38 %	72.00
X TKJ ₃	29	17	12	30 %	68.50

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas pada kelas X TKJ₁ dan X TKJ₂ adalah 72.00 yang berarti lebih kecil dari nilai. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Rendahnya nilai rata-rata kelas inilah yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara efektif dan optimal.

Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman atau petunjuk bagi guru dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran serta teknik penilaian agar proses pembelajaran dapat terarah sebagaimana yang diinginkan dalam tujuan pembelajaran.

Guru juga hendaknya mengetahui strategi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai tindakan nyata dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Tetapi tetap saja proses pembelajaran memerlukan

media sebagai perantara sehingga pada akhirnya dapat dilaksanakan evaluasi sebagai bahan penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran.

Hal ini mengingat bahwa suatu proses pembelajaran merupakan sebuah interaksi yang menuntut adanya komunikasi antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didiknya. Setiap proses komunikasi yang terjadi selalu diperlukan media untuk menyalurkan pesan yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Guru dan metode pembelajaran merupakan dua faktor yang berkaitan erat dengan tercapainya tujuan proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya hal tersebut sangat bergantung bagaimana guru mampu mengkomunikasikan pesan yang hendak disampaikan yang salah satunya melalui model-model pembelajaran sehingga diperlukan guru yang memiliki kemampuan dan kecakapan yang memadai.

Oleh karena itu, maka penulis melakukan sebuah penelitian melalui skripsi yang berjudul “**Pengaruh Metode Penerapan Permainan *Pair Coupon Exchange* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TKJ Kelas X di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan yang terdapat di Latar Belakang Masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan belum sesuai sebagai metode pembelajaran TKJ agar siswa lebih aktif sehingga berdampak pada hasil belajar.

2. Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM yang dapat dilihat pada tabel 1
3. Kurangnya sumber belajar di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang dalam pembelajaran TKJ sehingga siswa belum memiliki kesempatan untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan dari sumber belajar
4. Metode berkelompok yang digunakan oleh guru kurang memberi kesempatan bagi siswa untuk saling bertukar informasi dengan teman dari kelompok lain, sehingga dapat menimbulkan kesenjangan antar kelompok.
5. Antusiasme, motivasi, dan peran aktif siswa dalam pembelajaran juga rendah, siswa masih terlihat pasif dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkanidentifikasi masalah diatas, dapat dibuat suatu batasan masalah yaitu Pengaruh Penerapan Permainan *Pair Coupon Exchange* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Kelas X di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan, yaitu **“Seberapa besar Pengaruh Metode Penerapan Permainan *Pair Coupon Exchange* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TKJ Kelas X di SMK N 1 Sintuk Toboh Gadang ?”**

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan besarnya pengaruh penerapan permainan pair coupon exchange terhadap hasil belajar pada mata diklat TKJ di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari perancangan dan pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha pembinaan dan peningkatan mutu pendidikan demi kemajuan sekolah di masa yang akan datang.
2. Bagi peserta didik, sebagai motivasi untuk lebih giat belajar, aktif dalam pembelajaran, mengembangkan ilmu pengetahuan, serta bertanggung jawab didalam pembelajaran.