

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, mustahil sekelompok manusia dapat berkembang sejalan dengan aspirasi untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka (Tirtaraharja La Sula, 2012:2). Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mencatat bahwa fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Disamping itu pendidikan juga 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 serta tanggung jawab.

Pembangunan dimasa yang akan datang harus didasari oleh pendidikan kecakapan hidup dari pembelajar atau siswa. Pendidikan harus mampu mendukung pembangunan di masa mendatang, yang berarti bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi peserta didik. Hasil observasi empiris dilapangan mengindikasikan, bahwa sebagian besar lulusan sekolah kurang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan maupun

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sulit untuk bisa dilatih kembali, dan kurang bisa mengembangkan diri. Gambaran untuk lulusan sekolah, khususnya untuk SMK (tenaga siap pakai) tidak bisa diserap dilapangan kerja , karena kompetensi yang mereka miliki belum sesuai dengan tuntutan dunia kerja (Slameto, 2012:54).

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dengan peserta didik sehingga tercipta komunikasi yang intens dan terarah menuju target yang ditetapkan sebelumnya. Saat ini sebagian besar pola pembelajaran masih bersifat transmisi, yakni pengajar mentransfer konsep-konsep secara langsung kepada peserta didik. Siswa secara pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang didapat dari buku pelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan hanya sekedar menyampaikan fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa (Trianto Slameto, 2012:18). Dalam pembelajaran dalam pendidikan formal (sekolah) dewasa ini, terdapat masalah utama yang perlu dengan segera dicari solusinya. Misalnya, rerata hasil belajar peserta didik masih memperhatikan dikarenakan kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yakni bagaimana belajar itu. Dalam arti bahwa proses pembelajaran masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui proses berpikirnya (Schippers, 2012;5).

SMK sebagai lembaga pendidikan formal menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran. Perubahan itu harus diikuti oleh perubahan metode pembelajaran yang dilakukan dikelas. Pembelajaran dilakukan

tidak hanya dengan mempelajari konsep, teori dan fakta tetapi juga pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), siswa SMK jurusan Teknik Permesinan harus memiliki kompetensi dalam menggunakan perkakas tangan sebagai bekal untuk menjadi ahli dibidangnya, sehingga muncullah mata diklat Menggunakan Perkakas Tangan. Pada mata diklat ini, pembelajaran dilakukan dengan memperkenalkan macam-macam perkakas tangan dan cara menggunakannya serta bagaimana merawat perkakas tangan tersebut. Namun dalam kenyataannya didapati berbagai kelemahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran Menggunakan Perkakas Tangan.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Swasta Multi Karya, ditemukan bahwa selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, ada banyak permasalahan yang dijumpai, misalnya: (1) Siswa kurang memperhatikan/kurang fokus saat guru menyampaikan pembelajaran; (2) Siswa tidak dapat memahami konsep pembelajaran dengan cepat; (3) Tidak adanya variasi dalam mengajar; (4) siswa lebih tertarik belajar praktikum daripada belajar teori; (5) Daya retensi (*retensi rate*) siswa kurang optimal untuk menyimpan konsep pembelajaran dalam jangka waktu yang panjang (*long-term memory*); (6) Hasil belajar yang diperoleh kurang maksimal; (7) Siswa kurang aktif mengikuti proses pembelajaran. Semua masalah tersebut merupakan masalah klasik pada pembelajaran permesinan yang membutuhkan perhatian khusus untuk segera diselesaikan. Permasalahan tersebut disebabkan oleh pengalaman belajar siswa yang kurang menyenangkan didalam kelas, penyebab tersebut dikarenakan guru

menyampaikan materi yang akan dibahas secara monoton dan terpusat hanya satu arah saja, atau disebut dengan Teacher Center (pembelajaran berpusat pada guru).

Diantara permasalahan-permasalahan yang sering dijumpai, ada suatu masalah yang sangat perlu untuk segera diselesaikan, yakni hasil belajar siswa yang kurang maksimal, siswa tidak dapat memahami konsep pembelajaran dengan cepat serta kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan untuk memahami suatu konsep dalam pembelajaran Menggunakan Perkakas Tangan dan menyimpannya dalam memori jangka panjang sangat diperlukan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Bila permasalahan siswa dalam proses pembelajaran tersebut tidak dapat diselesaikan dengan cepat maka hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut akan tetap berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), yakni nilai 70. Pada tahun ajaran 2016/2017 hanya 44,82% (13 orang) dalam kategori lulus dari siswa 29 orang. Dan pada tahun ajaran 2013/2014 hanya 27,44% (8 orang) dalam kategori lulus dari siswa 29 orang. Secara kuantitas nilai akhir siswa itu belum mencerminkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa itu tercapai. Hal ini terlihat dari nilai mata diklat menggunakan perkakas tangan yang nilainya cenderung rendah. Maka disimpulkan bahwa mata diklat menggunakan perkakas tangan setiap tahunnya masih banyak ditemukan jumlah persentasinya dibawah KKM

Untuk meningkatkan hasil belajar Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM), Cooperative learning merupakan salah satu strategi yang menerapkan model konstruktivis yang menekankan pentingnya kerja sama dan mendorong

siswa menjadi aktif, sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif learning yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik sehingga belajar dalam kelompok. Pembelajaran disertai dengan hanya satu permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan. Menurut Slavin (2012) Pembelajaran kooperative tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: penyajian kelas (class presentation), belajar dalam bentuk kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (teams recognition).

Model pembelajaran Cooperative Learning adalah satu pendekatan yang melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap isi pelajaran tersebut. Cooperative Learning juga merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran Cooperative Learning dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Dimana dalam model pembelajaran ini guru berusaha membangkitkan minat siswa untuk belajar menemukan sendiri ide-ide yang baru, siswa bekerja sama dan mengkomunikasikan hasil belajarnya dan siswa semakin aktif dan inovatif sehingga hasil belajar PDTM siswa diharapkan akan lebih baik.

Dari berbagai ulasan yang telah dipaparkan terdahulu maka dapat dijelaskan bahwa penyebab utama berbagai permasalahan pembelajaran adalah

kurang melibatkan pengalaman belajar siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, yang dapat dilakukan dengan mengintegrasikan pengalaman-pengalaman keseharian siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu perlu adanya perbaikan pembelajaran di kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri. Siswa akan dilibatkan untuk belajar tentang penggunaan perkakas tangan melalui pengamatan yang dilakukan secara langsung pada pengetahuan dasar teknik mesin (pdtm).

Penelitian ini tindakan kelas ini direncanakan akan dilakukan di kelas X TP Program Keahlian Teknik Mesin SMK Multi Karya Medan. Tindakan yang dilakukan adalah dengan mengintegrasikan langkah-langkah strategi pembelajaran inkuiri ke dalam langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan selama ini. Indikator keberhasilan tindakan akan diukur melalui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan. Tindakan yang dilakukan diperkirakan mencakup kompetensi dasar Menggunakan Macam-macam Perkakas Tangan dengan indikator pembelajaran Identifikasi Perkakas Tangan yang Rusak atau Tidak Aman, Menandai Perkakas Tangan yang Rusak Untuk Diperbaiki, Cara dan Teknik Standar Yang Dilakukan Dalam Perawatan Berkala..

Berdasarkan latar belakang di muka, untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, perlu diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul ***“Peningkatan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM) Siswa Melalui Strategi Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas X TP SMK Multi Karya Medan T.A 2016/2017.***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di muka dan hasil studi pendahuluan berupa pengamatan proses pembelajaran di kelas X Program Keahlian Teknik Mesin SMK Multi Karya Medan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pembelajaran yang ditemukan, yakni:

1. Siswa tidak dapat memahami konsep pembelajaran menggunakan perkakas tangan yang dipelajarinya dengan cepat.
2. Siswa kurang mampu menyimpan konsep yang dipelajari dalam memori jangka panjangnya.
3. Siswa kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran di kelas.
4. Guru tidak tepat menggunakan strategi belajar.
5. Nilai siswa rendah atau berada \leq KKM dikarenakan strategi yang digunakan tidak sesuai dengan mata pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM).

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan di muka, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X TP 1 Program Keahlian Teknik Mesin SMK Multi Karya Medan Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Penerapan strategi pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) pada mata pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM).

3. Aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah \leq KKM dikarenakan strategi yang digunakan tidak sesuai dengan mata pelajaran pengetahuan dasar teknik mesin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di muka, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pengetahuan dasar teknik mesin (pdtm) di kelas X TP SMK Multi Karya Medan Tahun Pelajaran 2016/2017?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengetahuan dasar teknik mesin (pdtm) di kelas X TP SMK Multi Karya Medan Tahun Pelajaran 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk memperbaiki proses pembelajaran pengetahuan dasar teknik mesin (pdtm) di kelas X TP SMK Multi Karya Medan T.A 2016/2017 dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara spesifik penelitian ini bertujuan untuk memperoleh:

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas X TP SMK Multi Karya Medan Tahun Pelajaran 2016/2017 selama proses pembelajaran menggunakan strategi Teams Games Tournament (TGT).

2. Peningkatan hasil belajar siswa kelas X TP 1 Program Keahlian Teknik Mesin SMK Multi Karya tahun pembelajaran 2015/2016 setelah mendapat pembelajaran menggunakan strategi Teams Games Tournament (TGT).

F. Manfaat Penelitian

Melalui tindakan penerapan strategi pembelajaran inkuiri di kelas X TP Program Keahlian Teknik Mesin SMK Multi Karya Medan T.P 2016/2017 ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Memberikan kesempatan aktif belajar kepada siswa sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal.
2. Bagi guru mitra, penelitian ini menjadi pengalaman melakukan inovasi pembelajaran Menggunakan Perkakas Tangan pada indikator pembelajaran Identifikasi Perkakas Tangan yang Rusak atau Tidak Aman, Menandai Perkakas Tangan yang Rusak Untuk Diperbaiki, Cara dan Teknik Standar Yang Dilakukan Dalam Perawatan Berkala.
3. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru SMK untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata diklat menggunakan perkakas tangan.
4. Bagi peneliti, penelitian ini akan menjadi pengalaman melakukan tindakan perbaikan pembelajaran secara terstruktur dan berkelanjutan.