

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Berbicara tentang pendidikan, sebenarnya ada banyak aspek yang menyatu didalamnya, mulai dari pencerahan hingga perubahan perilaku. Jika dilihat dari sudut pandang yang luas, pendidikan dipandang sebagai proses pembelajaran yang berlangsung seumur hidup. Dalam arti lain, perjalanan hidup merupakan suatu wadah dalam sebuah proses pembelajaran yang didapatkan melalui pengalaman. Sedangkan perubahan pola pikir yang dihasilkan dari pengalaman tersebut merupakan hasil dari pendidikan itu sendiri.

Sedangkan jika dilihat dari sudut pandang yang sempit, pendidikan cenderung mengarah pada sekolah, dimana sekolah merupakan suatu wadah yang dibangun untuk membentuk karakter anak serta pemberian materi yang sebelumnya telah dirancang dan terorganisir serta terjadwal dengan pengawasan, yang selanjutnya akan ada evaluasi dengan berpegangan pada tujuan yang hendak dicapai.

Untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, perlu adanya desain pembelajaran, yang mana desain pembelajaran itu sendiri merupakan penentu dari proses pembelajaran. Jika suatu pembelajaran tidak didesain secara sistematis, maka kemungkinan tidak berjalan dengan sempurna. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan tidak lagi sistematis, melainkan bersifat kondisional yang berujung pada target yang tidak tercapai.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang sistematis, perlu adanya RPP yang berfungsi sebagai media perencanaan dalam pembelajaran. Dalam RPP ini akan dimuat tahap-tahap yang akan dilalui selama proses pembelajaran berlangsung.

Masalah dalam desain pembelajaran tidak hanya terbatas pada RPP, namun juga model pembelajaran yang akan digunakan guru selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pengalaman selama PPLT di SMKS YWKA Medan, rata-rata guru di SMKS YWKA Medan memilih metode konvensional dengan alasan metode tersebut sudah biasa digunakan, tanpa ada media pendukung lainnya. Hal tersebut tidak jauh berbeda di SMKN 7 Medan. Meski beberapa guru sudah mulai menggunakan metode lain yang lebih bervariasi, namun ada juga guru yang memilih metode konvensional.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa guru mata pelajaran kearsipan di SMKN 7 Medan sudah mulai menggunakan model pembelajaran. Hanya saja model pembelajaran tersebut tidak selalu digunakan oleh guru. Beberapa guru mata pelajaran masih tergolong sering melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

Kearsipan merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan yang ada pada jurusan Administrasi Perkantoran. Tidak hanya teori, praktek juga merupakan bagian dari mata pelajaran ini. Pada saat teori, guru cenderung memberikan materi dengan metode konvensional sedangkan untuk praktek siswa lebih sering mengerjakan tugas individu secara bersama-sama. Pemberian materi dengan menggunakan metode konvensional mengakibatkan beberapa siswa jenuh dan

memilih menghabiskan waktu untuk bercerita dengan teman. Hal ini mengakibatkan siswa tersebut kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sehingga pada saat praktek berlangsung, praktek tersebut tidak lagi kondusif. Siswa yang tidak mengerti akan sibuk bertanya kepada guru dan teman lain yang dianggap sudah mengerti. Meski guru membimbing siswa selama praktek berlangsung dan sesama siswa saling membantu selama proses pembelajaran, tetap saja ini bukan solusi yang tepat. Siswa yang dianggap mengerti akan merasa bosan dan terganggu dengan pertanyaan-pertanyaan siswa lain.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 7 Medan, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah tergolong baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan kelas X ADM yang berada di atas KKM. Meski tidak semua, namun rata-rata memperoleh nilai yang tinggi.

**Table 1.1**  
**Nilai Ujian Semester Ganjil Kelas X AP**  
**SMKN 7 Medan**  
**T.A 2017/2018**

<b>Kelas</b>	<b>KKM</b>	<b>Persentasi Siswa Yang Tuntas</b>	<b>Persentasi Siswa Yang Tak Tuntas</b>	<b>Jumlah</b>
X ADM 1	75	94,44%	5,55%	100 %
X ADM 2	75	97,22	2,77%	100 %
X ADM 3	75	100%	0%	100 %
X ADM 4	75	94,44%	5,55%	100 %
X ADM 5	75	94,44%	5,55%	100 %
X ADM 6	75	100%	0%	100 %

Sumber: SMKN 7 Medan

Dari tabel di atas, dapat dilihat persentase kelulusan siswa pada mata pelajaran kearsipan yang cenderung tinggi, dimana siswa yang lulus KKM sebanyak 209 orang.

Dalam hal ini, guru sudah berupaya untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan bahwa pada saat praktek berlangsung, guru membimbing siswa yang sedang melaksanakan praktek serta dibebepara materi guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model. Namun tetap saja, ketidakkondusifan selama pembelajaran berlangsung akan memiliki dampak tersendiri bagi siswa.

Sebenarnya, ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini, diantaranya adalah penggunaan model. Dengan penggunaan model pembelajaran, maka akan memancing keseriusan siswa dalam belajar. Mengajak siswa lebih fokus memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Saat ini, ada berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Model yang digunakan tersebut tentunya bagian dari upaya guru untuk menciptakan suasana kelas yang efektif dan efisien. Diantaranya model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Divison* (STAD).

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bagian dari metode pembelajaran *cooperative* yang lebih cenderung pada *games*, dimana pada model ini akan diadakan adu kecerdasan siswa dalam bentuk kompetisi yang akan dilaksanakan secara kelompok hingga mendapat poin tertinggi. Tidak jauh berbeda dengan TGT, Model STAD juga merupakan model yang berorientasi pada siswa, dimana pada model ini siswa akan diuji dengan kuis yang bersifat individu namun dengan pembelajaran berkelompok.

Secara fisik, kedua model ini memiliki kesamaan, dimana kedua model ini sama-sama merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat proses pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Dalam model pembelajaran ini juga sama-sama melibatkan siswa yang dibentuk dalam kelompok. Namun di balik kesamaan itu, terdapat perbedaan yang cukup menonjol. TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada games, mengajak siswa untuk saling mengadu kemampuan lewat kompetisi yang dibentuk secara berkelompok, sedangkan STAD merupakan salah satu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi untuk meningkatkan kemampuan siswa. Pada model ini, kemampuan siswa akan diuji lewat kuis yang diberikan oleh guru sebelum dan sesudah terjadinya diskusi.

Ini yang menjadi landasan peneliti untuk menggunakan kedua model ini. Perbedaan konsep yang cukup signifikan antara kedua model yang tentunya akan memberikan hasil yang berbeda, dimana model TGT berorientasi pada *games* dan STAD dengan konsep pembelajaran yang lebih serius mengarahkan siswa pada pencapaian tim.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model TGT dan STAD dengan alasan kedua model ini belum pernah disandingkan dalam sebuah penelitian di SMKN 7 Medan. Selain itu, banyaknya persamaan dalam model ini menjadikan penulis tertarik untuk menganalisis perbedaan didalamnya. Menurut penulis sendiri, pada kedua model ini terdapat perbedaan yang sangat menonjol sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, yaitu model pembelajaran yang cenderung pada games dan pada STAD cenderung pada pencapaian tim.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melihat sejauh mana perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan kedua model tersebut serta apa faktor yang menjadikan kedua model tersebut berbeda. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang berjudul *“Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT)) dan Model Student Teams Achievement Division (STAD Pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 7 Medan Tahun Ajaran 2017/2018”*

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang berminat untuk mempelajari kearsipan.
2. Suasana belajar yang kurang efektif dikarenakan banyaknya siswa yang masih bertanya pada siswa lainnya.
3. Minimnya pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran yang dapat digunakan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien serta lebih spesifik dan terfokus, mengingat luasnya aspek yang dapat diteliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar yang akan dilihat peningkatannya meliputi ranah kognitif dan psikomotorik.
2. Untuk melihat hasil belajar, dibandingkan dengan hasil belajar sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan uji t.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) pada mata kearsipan kelas X ADM SMKN 7 Medan tahun ajaran 2017/2018?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan model *Student Team Achievement Division* (STAD) pada mata pelajaran kearsipan kelas X ADM di SMKN 7 Medan tahun ajaran 2017/2018.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, untuk memperluas wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) untuk menentukan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa, membantu siswa meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran kearsipan.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan informasi serta sebagai pegangan bagi peneliti dalam menjalankan tugas sebagai tenaga pendidik dimasa yang akan datang.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran di sekolah.
5. Sebagai bahan informasi bagi pembaca atau peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY