

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan, khususnya di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut sumber daya yang berkualitas. Peningkatan sumber daya manusia juga merupakan syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Sebagai faktor penentu keberhasilan pembangunan, maka kualitas sumber daya manusia harus ditingkatkan melalui berbagai program pendidikan yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah berdasarkan kepentingan yang mengacu pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari salah satu penentu pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

SMK merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan akademis sekaligus keterampilan khusus. Lulusan SMK di didik agar dapat bekerja dengan baik dibidang keahliannya. Untuk itu lulusan SMK sudah seharusnya dilatih dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK RAKSANA 1 Medan pada tanggal 28 Juli 2016 dengan melihat Daftar Kumpulan Nilai (DKN) siswa kelas X TKR SMK RAKSANA 1 Medan bahwa hasil belajar siswa pada mata diklat menggambar teknik rendah (lampiran 1).

Diperoleh keterangan bahwa hasil belajar siswa pada mata diklat menggambar teknik tahun ajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa dari 35 orang siswa terdapat 16 orang siswa atau 45,71% dinyatakan tidak lulus dan 19 orang siswa atau 54,28% dinyatakan lulus dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang diterapkan oleh sekolah untuk mata diklat Menggambar Teknik adalah 75. Sedangkan pada tahun 2015/2016 menunjukkan bahwa dari 40 siswa terdapat 19 orang siswa atau 47,5% dinyatakan tidak lulus dan 21 orang siswa 52,5% dinyatakan lulus sehingga untuk mencapai standar tersebut siswa akan mengikuti ujian remedial. Ujian remedial dilakukan untuk siswa yang hasil belajarnya dibawah standar kompetensi (75) dan pelaksanaan ujian remedial tidak begitu jauh dari ujian kompetensi.

Wawancara kepada guru mata diklat “Menggambar Teknik” kelas X TKR SMK RAKSANA yakni Bapak Drs. Leo Sinaga yang menyatakan bahwa proses belajar mengajar beliau menggunakan metode pembelajaran konvensional,

dimana guru mendominasi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan peran siswa dalam pembelajaran dikelas kurang aktif akibatnya muncul kebosanan dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Seharusnya siswa sebagai pembelajar harus berperan aktif dalam pembelajaran.

Dari keterangan diatas, menyimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi karena siswa kurang memahami materi pelajaran dan kurangnya variasi dalam kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam belajar dan akhirnya mempengaruhi hasil belajar.

Menyikapi masalah di atas, perlu adanya upaya yang dilakukan oleh guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran yang membuat suasana dalam pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini seperti dikemukakan oleh Pribadi (2009;19) bahwa proses belajar akan berlangsung efektif jika siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas yang bermakna, dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara intensif.

Dari pernyataan di atas, maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar menggambar teknik di sekolah.

Ada banyak tipe dari model pembelajaran kooperatif diantaranya Student Teams Achievement Divison (STAD), Jigsaw, Number Head Together (NHT), Think-Pair-Share (TPS), Group Inverstigation (GI), Number Head Together (NHT), Team-Assisted Individualization (TAI), Team Game Touenament (TGT) dan sebagainya.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif baik untuk diterapkan di dalam pembelajaran selain untuk meningkatkan hasil belajar juga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta menumbuhkan rasa kesetiakawanan.

Penelitian Snider 1986 (Solihatin, 2008:13) yang dilakukan pada siswa grade 9 di Amerika menemukan bahwa: "Penggunaan model kooperatif learning sangat mendorong peningkatan hasil belajar siswa dengan perbedaan hampir 25 % dengan kemajuan yang dicapai oleh siswa yang diajari dengan menggunakan sistem kompetisi".

Selanjutnya Van Sickle 1983 (Solihatin, 2008:13) mengungkapkan hasil penelitiannya mengenai pembelajaran kooperatif, yaitu:

"Sistem belajar kelompok dan tanya jawab secara individual dan kelompok dalam model pembelajaran kooperatif mendorong tumbuhnya tanggung jawab sosial dan individual siswa, berkembangnya sikap ketergantungan yang positif, mendorong peningkatan dan kegairahan belajar siswa, serta pengembangan dan ketercapaian kurikulum".

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah tipe GI (*Group Investigation*). Pada pembelajaran dengan GI siswa akan lebih mudah memahami konsep menggambar. Guru hanya bertindak sebagai motivator dan fasilitator yang memberikan dorongan kepada siswa untuk dapat menuangkan pemikiran mereka serta menggunakan pengetahuan awal mereka dalam memahami situasi baru sehingga dengan pembelajaran seperti ini diharapkan akan lebih menarik minat belajar siswa. Setiawan (2006:9) mengatakan bahwa: "keuntungan bagi siswa dengan diterapkannya pendekatan investigasi menggambar salah satunya memberi semangat siswa untuk berinisiatif, kreatif dan aktif".

Selain tipe GI, ada juga model kooperatif tipe yang lain seperti tipe Jigsaw. Tim MKPBM (2001:219) yang mengatakan bahwa:

”Di dalam Jigsaw setiap anggota kelompok diberi tugas mempelajari topik tertentu yang berbeda. Para siswa bertemu dengan anggota-anggota dari kelompok lain yang mempelajari topik yang sama untuk saling bertukar pendapat dan informasi. Setelah itu mereka kembali ke kelompoknya semula untuk menyampaikan apa yang didapatnya kepada teman-teman kelompoknya. Para siswa kemudian diberi tes/kuis secara individual oleh guru. Skor hasil kuis atau tes tersebut disamping untuk menentukan skor individu juga digunakan untuk menentukan skor kelompoknya”.

Jadi jelas bahwa di dalam Jigsaw ada kompetisi antar kelompok yang dapat memacu siswa untuk memenangkan kelompoknya masing-masing. Selain itu, dengan setiap siswa menjadi anggota tim ahli tertentu hal ini dapat menanamkan rasa percaya diri dalam diri setiap siswa bahwa dia ahli dalam hal tertentu di kelompoknya. Dalam Jigsaw juga dapat memberikan kepuasan kepada seluruh siswa karena mereka selalu berperan penting dalam kelompoknya, tanpa mereka maka kelompoknya tidak akan berjalan sebagaimana mestinya.

Dari uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul: **”Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Kooperatif Tipe GI Dengan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Menggambar Teknik Pada Siswa Kelas X TKR SMK Swasta Raksana 1 Medan Tahun Ajaran 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional.

2. Model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam belajar.
3. Guru mendominasi didalam proses pembelajaran yang menyebabkan peran siswa dalam pembelajaran dikelas kurang aktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah pada perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model kooperatif tipe GI dengan model kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar menggambar teknik pada siswa kelas X TKR SMK Swasta Raksana 1 Medan Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X TKR SMK Swasta Raksana 1 Medan tahun pelajaran 2016/2017 yang diajar menggunakan model kooperatif tipe GI?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X TKR SMK Swasta Raksana 1 Medan tahun pelajaran 2016/2017 yang diajar menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas X TKR SMK Swasta Raksana 1 tahun pelajaran 2016/2017 antara pembelajaran

menggunakan model kooperatif tipe GI dengan menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model kooperatif tipe GI dengan model kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar menggambar teknik pada siswa kelas X TKR SMK Swasta Raksana 1 Medan Tahun Ajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, sebagai bahan acuan untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang paling sesuai dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dan sebagai bahan acuan untuk penelitian lanjutan.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menyelenggarakan layanan pembelajaran yang inovatif dan dapat mengembangkan model pembelajaran lebih lanjut.
3. Bagi siswa, proses ini dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Menggambar Teknik.