

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk memimpin anak-anak dalam perkembangan jasmani dan rohaninya kearah kedewasaan. Pendidikan memiliki peran penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan individu, masyarakat dan perkembangan suatu bangsa dan negara. Sebagaimana yang termaktub dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kemajuan suatu bangsa memiliki hubungan yang kuat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada serta didik dan masyarakat melalui lembaga pendidikan maupun lembaga nonpendidikan.

Salah satu lembaga yang menangani pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (Peraturan Pemerintah Nomor 29 tahun 1990). Tujuan pendidikan menengah kejuruan menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003, terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan adalah : 1) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan

yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang diilihnya; 2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir , ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi dilingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; 3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan 4) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan sekolah yang mempersiapkan siswanya agar siap di dunia kerja dibidangnya masing-masing. Salah satu program keahlian yang ada disekolah ini adalah Teknik Instalasi Tenaga Listrik. Dasar listrik dan elektronika merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan di kelas X teknik instalasi tenaga listrik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Mata Pelajaran tersebut mamiliki beberapa kompetensi dasar, diantaranya adalah menganalisis rangkaian RLC.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan mata pelajaran dasar listrik dan elektronika dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Pelajaran tersebut dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan rumit. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa selama proses pembelajaran ada yang bermain hp, mengobrol, mengganggu teman dan lain-lain, banyak siswa yang terlihat tidak bersemangat dan tidak aktif dalam mengikuti pelajaran, sehingga nilai pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Salah satu faktor

penyebabnya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga kurang minat siswa untuk belajar dasar listrik dan elektronika.

Adanya permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Berdasarkan wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan tergolong rendah dan kurang memuaskan. Program keahlian teknik instalasi tenaga listrik kelas X di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan terdiri atas dua kelas yaitu X TITL1 dan TITL2 dengan jumlah siswa masing-masing kelas 34 orang. Dilihat dari data yang telah diperoleh bahwa di kelas X TITL1 jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 10 orang dan di kelas TITL2 hanya 8 orang. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah 75.

Banyak komponen yang saling terkait yang harus dipertimbangkan saat proses pembelajaran, seperti halnya model pembelajaran, media pembelajaran dan fasilitas sekolah. Upaya seorang guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat sering kali mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar. Model pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan kecerdasan secara optimal.

Model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika berbeda-beda pada setiap model atau kompetensi dasar, dimana model pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi materi yang dipelajari.

Khusus untuk kompetensi dasar menganalisis rangkaian dasar listrik dan elektronika guru menggunakan model pembelajaran inquiry. Model pembelajaran ini sulit membentuk kelompok yang solid penilaian terhadap siswa pun individual menjadi sulit karena tersembunyi di dalam kelompok. Pembelajaran inquiry menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran siswa dalam pembelajaran ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajarannya, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing siswa untuk belajar. Model pembelajaran inquiry memiliki kekurangan yaitu memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan dan hanya dapat dilakukan untuk mata pelajaran tertentu.

Mengatasi hal tersebut, maka penulis ingin melihat bagaimana model pembelajaran kooperatif Tipe *Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Menurut Trianti (2009:83) menyatakan bahwa TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka misalnya esai atau kinerja.

Model pembelajaran TGT siswa dibagi atas beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang. Siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain

untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Kelas X teknik instalasi tenaga listrik yang terdiri dari 34 orang siswa akan dibagi menjadi 5 orang perkelompok sehingga berjumlah 6 kelompok. Jumlah ini dapat dibuat menjadi sekali praktek tanpa membagi siswa. Penyajian materi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya diharapkan mampu memberikan sumbangan pada peningkatan motivasi siswa agar lebih bersemangat dan berminat dalam hasil belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, diharapkan dengan model TGT seluruh siswa dapat memahami materi dengan baik, dan melakukan praktek dengan baik karena model TGT tidak hanya baik digunakan dalam teori namun juga dalam praktek.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dilakukan sebelumnya guna untuk mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Eko Sunarya (2017) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran menggunakan alat ukur di kelas X SMK Putra Anda Binjai menyimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar menggunakan alat ukur siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games and Tournament (TGT)* pada siswa kelas X SMK Putra Anda Binjai dengan persentase peningkatan sebesar 26,92%.

Penelitian yang dilakukan oleh Indra Maulana (2015) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games and Tournament* Terhadap Hasil Belajar Menerapkan Rangkaian Kemagnetan Pada Rangkaian Kelistrikan Kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Lubuk Pakam memberikan

kesimpulan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif TGT lebih tinggi sebesar 31% dengan rata-rata 86,56 dari model pembelajaran ekspositori sebesar 12% dengan rata-rata 66,71. Dan penelitian yang dilakukan oleh Susmayanti Siregar (2017) yang melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Pengukuran Listrik Siswa Kelas X TITL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan menyimpulkan bahwa hasil belajar mendeskripsikan elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah menggunakan model pembelajaran Teams Games and Tournament lebih tinggi (29,09) daripada hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (26,84).

Pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat menumbuhkan semangat belajar dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang di pelajari. Usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain memilih model yang tepat, sesuai materi dan menunjang terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Tiap model memiliki karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing. Suatu model mungkin baik untuk suatu tujuan tertentu, pokok bahasan maupun situasi dan kondisi tertentu, tetapi mungkin tidak tepat untuk situasi yang lain. Demikian pula suatu model yang dianggap baik untuk suatu pokok bahasan yang disampaikan oleh guru tertentu, terkadang belum tentu berhasil dibawakan oleh guru lain. Berdasarkan pemikiran diatas diharapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games and Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan minat dan kemauan belajar siswa yang masih rendah.
2. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang efektif sehingga kurang minat siswa untuk belajar dasar listrik dan elektronika.
3. Model pembelajaran inquiry memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan
4. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas belum menggunakan model pembelajaran kooperatif

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian yang akan dikaji lebih terarah maka masalah-masalah tersebut penulis batasi sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap peserta didik kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2019/2020
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk kelas eksperimen dan Model Pembelajaran *Inquiry* untuk kelas kontrol.
3. Mata pelajaran yang akan dilaksanakan adalah Dasar listrik dan elektronika pada kompetensi dasar menerapkan hukum-hukum rangkaian listrik arus bolak balik, menerapkan hukum-hukum dan fenomena rangkaian kemagnetan

dan menganalisis spesifikasi piranti-piranti elektronika daya dalam rangkaian elektronik

4. Hasil belajar yang diteliti adalah bidang kognitif dan bidang psikomotorik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik siswa pada kompetensi dasar menerapkan hukum-hukum rangkaian listrik arus bolak balik, menerapkan hukum-hukum dan fenomena rangkaian kemagnetan dan menganalisis spesifikasi piranti-piranti elektronika daya dalam rangkaian elektronik dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik siswa pada kompetensi dasar menerapkan hukum-hukum rangkaian listrik arus bolak balik, menerapkan hukum-hukum dan fenomena rangkaian kemagnetan dan menganalisis spesifikasi piranti-piranti elektronika daya dalam rangkaian elektronik dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry ? Building*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik siswa pada kompetensi dasar menerapkan hukum-hukum rangkaian listrik arus bolak balik, menerapkan hukum-hukum dan fenomena rangkaian kemagnetan dan menganalisis spesifikasi piranti-piranti elektronika daya dalam rangkaian elektronik dengan menggunakan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dari pada menggunakan model pembelajaran *Inquiry* ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik pada kompetensi dasar menerapkan hukum-hukum rangkaian listrik arus bolak balik, menerapkan hukum-hukum dan fenomena rangkaian kemagnetan dan menganalisis spesifikasi piranti-piranti elektronika daya dalam rangkaian elektronik dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik pada kompetensi dasar menerapkan hukum-hukum rangkaian listrik arus bolak balik, menerapkan hukum-hukum dan fenomena rangkaian kemagnetan dan menganalisis spesifikasi piranti-piranti elektronika daya dalam rangkaian elektronik dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry*.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kompetensi dasar menerapkan hukum-hukum rangkaian listrik arus bolak balik, menerapkan hukum-hukum dan fenomena rangkaian kemagnetan dan menganalisis spesifikasi piranti-piranti elektronika daya dalam rangkaian elektronik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) dan model pembelajaran *Inquiry* siswa kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah :

1. Menambah pengetahuan tentang teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games and Tournament*) terhadap hasil belajar siswa.
2. Diharapkan model pembelajaran dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.

Manfaat penelitian ini secara praktis adalah :

1. Dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika dengan pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Sebagai informasi bagi guru SMK sehingga dapat dijadikan sebagai bahan untuk merencanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games and Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.