

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dalam rangka meningkatkan peserta didik untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi bagi manusia agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya, sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Pendidikan juga membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala macam tantangan dan hambatan yang ada. Pada zaman sekarang ini, sistem pendidikan semakin berkembang sejalan dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman tersebut secara tidak langsung menuntut suatu bangsa untuk memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap untuk menghadapi segala macam tantangan yang di bawa oleh perkembangan zaman itu sendiri. Pendidikan sebagai proses belajar mengajar bertujuan untuk mengembangkan keseluruhan potensi yang ada pada diri siswa secara optimal baik kognitif, efektif maupun psikomotoriknya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan tingkat menengah yang memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. Berdasarkan Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industrisebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program yang di pilihnya.

Berdasarkan kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bidang kelistrikan dan elektronika memiliki tujuan untuk: (1) mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian elektronika, (2) mampu memilih karir, berkompetisi dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian teknik listrik dan elektronika, (3) menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan pada saat masa yang akan datang, (4) menjadi warga negara yang produktif, adektif, dan kreatif. Salah satu lembaga pendidikan formal tersebut adalah SMK Swasta Imelda Medan, yang memiliki bidang keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik dimana para lulusannya diharapkan memiliki keterampilan.

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Imelda Medan adalah sekolah bidang keteknikan. Dari hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan MAGANG III selama satu bulan yaitu di bulan Maret – April 2019 melalui wawancara singkat dengan ketua Jurusan TITL di SMK Swasta Imelda Medan, bahwasanya saat ini pembelajaran yang dilaksanakan khususnya untuk bidang studi Kompetensi TITL menggunakan ekspositori. Nilai yang di peroleh siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan masih berada di bawah standar rata-rata yang di tetapkan oleh Depdiknas, dimana nilai KKM untuk mata pelajaran produktif yaitu sebesar 70. Sementara itu, nilai (DKN) siswa kelas X (TITL) untuk mata pelajaran DDPL pada tahun ajaran 2017/2018 hanya sebesar 68,78. Jadi, keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal, hal ini memberi dampak pada minat siswa dalam pembelajaran. Guru sebagai

pemeran utama dalam pembelajaran haruslah profesional dalam bidangnya agar dapat menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pendidik sekaligus pengajar yang berkompeten. Untuk itu, guru harus menguasai bahan yang diajarkan, terampil mengajarkannya, dan mampu mengatasi berbagai kendala yang ditemui dalam pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan guru adalah mampu memilih dan menggunakan dengan tepat model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan karakteristik siswa agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal.

Kompetensi Dasar Listrik dan Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan menengah kejuruan khususnya pada bidang TITL di SMK Swasta Imelda Medan. Berdasarkan pengamatan peneliti yang ditindak lanjuti dengan guru mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, di sekolah ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini berorientasi pada pola pembelajaran yang lebih banyak didominasi guru. Keterlibatan siswa selama pembelajaran belum optimal sehingga berakibat pada perolehan hasil belajar siswa tidak optimal pula. Peran siswa sebagai obyek pembelajaran yang memiliki tanggung jawab terhadap kemampuan keterampilan dan kreativitas.

Guru dalam mengantisipasi masalah ini dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajarnya, menumbuhkan kembali minat siswa dalam belajar. Pengertian ini mengandung makna bahwa guru hendaknya mampu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan, menemukan,

menyelidiki, dan mengungkap ide siswa sendiri, serta melakukan proses penilaian yang berkelanjutan untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal. Dengan kata lain diharapkan kiranya guru mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Dalam meningkatkan potensi keterampilan siswa dibidangnya, diperlukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satu pembelajaran yang inovatif adalah dengan menggunakan model pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games and Tournament*).

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi pembelajaran dan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). TGT (*Teams Games and Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran (Slavin, 2009).

Berdasarkan observasi beberapa permasalahan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang di lihat dari kondisi yang terjadi dalam kelas di sebabkan guru mendominasi kelas sehingga menjadikan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.. Permasalahannya tampak saat guru menjelaskan materi, beberapa siswa tampak kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar, mengantuk, melamun ada pula yang asyik mengobrol dengan teman dekatnya. Pada saat penyampain materi, siswa hanya mendengarkan dan mencatat setelah di perintah oleh guru.

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar mengajar. Model pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan kecerdasan secara optimal. Metode pembelajaran yang sering di pakai dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah sangat mempengaruhi kondisi siswa. Hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif 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 materinya dan menunjang terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Berbagai macam model mengajar yang ada, tidak ada satu model pun yang di anggap paling baik di antara model-model yang lain. Tiap model mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing. Suatu model mungkin baik untuk suatu tujuan tertentu, pokok bahasan maupun situasi kondisi tertentu, tetapi mungkin tidak tepat untuk situasi yang lain. Demikian pula suatu model yang di anggap baik untuk suatu pokok bahasan yang di sampaikan oleh guru tertentu, terkadang belum tentu berhasil dibawakan guru yang lain.

Slameto (2010:76), bahwa “Belajar yang efektif dapat tercapai apabila dapat menggunakan strategi belajar yang tepat. Strategi belajar di perlukan untuk dapat mencapai hasil yang semaksimal mungkin”. Dari pernyataan di atas dapat di ketahui bahwa dalam memilih model pembelajaran juga harus di sesuaikan dan digunakan dengan tepat agar pembelajaran yang di inginkan dapat tercapai dengan efektif. Oleh karena itu di sini guru di tuntut untuk dapat memilih model apa yang

cocok untuk di terapkan kepada anak didiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengajaran selama ini disajikan dalam kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan terkesan sangat sulit. Hal serupa saya temukan ketika melaksanakan Program MAGANG III. Bahwa tidak semua peserta didik mampu menguasai mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika pada program Teknik Instalasi Tenaga Listrik yang diajarkan karena keterbatasan fasilitas yang digunakan, untuk membuat Elektro lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Jadi siswa sulit untuk memahami pelajaran Elektro serta proses belajar yang tidak berorientasi pada kompetensi sehingga siswa merasa bosan dan jenuh.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games And Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika Pada Siswa Kelas X Program Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) di SMK Swasta Imelda Medan”

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Model yang digunakan dalam pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X TITL di SMK Swasta Imelda Medan belum bervariasi.

2. Belum di terapkannya suatu model pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang dibawakan bersifat membosankan dan tidak menarik sehingga siswa cenderung pasif.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan minat dan kemauan belajar siswa yang masih rendah.
4. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih cenderung pasif (berpusat pada guru) dengan masih menggunakan model pembelajaran ekspositori dan belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif.
5. Penggunaan model Pembelajaran yang dilakukan disekolah untuk meningkatkan hasil belajar Kompetensi kejuruan di SMK Swasta Imelda Medan belum bervariasi.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games and tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran tipe *Teams Games and Tournament* (TGT) di kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan?
2. Bagaimana hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran ekspositori di kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan?
3. Apakah hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Teams Games and Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori siswa kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran tipe *Teams Games and Tournament* (TGT) di kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran ekspositori di kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran tipe *Teams*

Games and Tournament (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran ekspositori di kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat :

1. Menambah Pengetahuan khususnya tentang teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran Tipe TGT (*Teams games and Tournament*) dan model pembelajaran ekspositori, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar Dasar Listrik dan Elektronika
2. Memperluas wawasan penulis akan hakekat mengajar yang efektif dan efisien.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan bandingan untuk penelitian lanjutan terhadap variabel-variabel yang relevan.

Sedangkan manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan sekaligus informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pengajaran Dasar Listrik dan Elektronika menjadikannya sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi siswa

Memperoleh pengalaman langsung dalam belajar, sehingga proses belajar mengajar lebih menarik dalam pokok Dasar Listrik dan Elektronika sehingga menambah minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran dalam perbaikan pengajaran serta referensi untuk bahan pertimbangan agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan disekolah.

