

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hakikatnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara. Menurut Sutrisno (2016:29), Pendidikan juga merupakan suatu upaya yang terencana yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal itu sesuai dengan peraturan pemerintahan republik Indonesia pada Undang-Undang Nomor 28 tahun 1990 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk bersosialisasi dengan masyarakat dan mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan agar dapat mengikuti pendidikan selanjutnya.

Pendidikan kejuruan sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional memegang peranan yang sangat strategis demi terwujudnya tenaga kerja nasional yang terampil. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat yang mempersiapkan siswa untuk bekerja di bidang tertentu. Kompetensi kejuruan sebagaimana tertuang dalam Kurikulum SMK terdiri atas beberapa mata pelajaran yang bertujuan untuk mendukung pembentukan kompetensi kejuruan dan

pengembangan kemampuan beradaptasi dalam bidang keahlian peserta didik. Mata pelajaran dan Kompetensi Dasar SMK ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, kebutuhan dunia usaha, dan industri (Permen Dikbud Nomor 70 Tahun 2013).

Salah satu kompetensi pendidikan kejuruan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 adalah kemampuan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis meliputi kemampuan menganalisis fakta, membangkitkan dan mengorganisasikan ide, mempertahankan pendapat, membuat perbandingan, menarik kesimpulan, mengevaluasi argumen, dan memecahkan masalah. Berpikir kritis adalah proses terorganisir yang memungkinkan siswa untuk mengevaluasi bukti, asumsi, logika, dan bahasa yang mendasari pernyataan orang lain. Dalam penelitian ini, keterampilan berpikir terdiri dari lima indikator, yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat kesimpulan, membuat penjelasan lebih lanjut, dan menyusun strategi dan teknik. Tujuan berpikir kritis adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam. Kemampuan berpikir kritis dapat dilatih karena otak manusia terus menerus berusaha memahami pengalamannya. Salah satunya pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin

Mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin adalah salah satu mata Pelajaran yang diampuh pada Siswa Kelas X SMK PAB I Helvetia. Dasar-Dasar Teknik Mesin adalah mata pelajaran yang mencakup konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan ilmu teknik mesin, termasuk teori dan praktik yang digunakan dalam

perancangan, pembuatan, pengoperasian, dan pemeliharaan mesin dan komponen mekanis. Mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin memiliki elemen-elemen yang terkandung di dalamnya, seperti perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global terkait dunia manufaktur mesin, profesi dan kewirausahaan (*job profile* dan *technopreneurship*), serta peluang usaha di bidang manufaktur mesin, keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan budaya kerja industri, dasar sistem mekanik, dan gambar teknik. Dalam hal ini, peneliti berfokus pada elemen yang terakhir, yaitu gambar teknik.

Keberhasilan kemampuan berpikir kritis dalam proses belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri (Lumbantobing, 2020 :556). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah mahasiswa mendapatkan pengalaman ketika mengikuti suatu pembelajaran. Hasil belajar meliputi pola tindakan, nilai, pemahaman, sikap, penghayatan, dan keterampilan (Mahyuddin A., 2022). Standar baik atau tidaknya suatu hasil pembelajaran tentu mempunyai standar penilaian tertentu. Berhasil atau tidaknya prestasi pembelajaran dapat diketahui jika sudah memenuhi KKM. KKM merupakan tolak ukur selesainya suatu proses belajar mengajar. Rendahnya hasil belajar merupakan salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan. Nurilma (2021) menyatakan pencapaian prestasi belajar sangat penting karena hal ini dapat menunjukkan kualitas dan kemampuan siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah diikuti. Hal ini terjadi karena adanya permasalahan dalam pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, salah satunya dalam pembelajaran gambar teknik.

Analisis kemampuan pada elemen mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin, seperti gambar teknik, menuntut kemampuan dan keterampilan dalam membaca gambar teknik. Kemampuan analisis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis yang bersumber dari masalah kontekstual yang dapat melatih siswa untuk tidak hanya mengingat atau memahami pengetahuan dan konsep saja tetapi juga dapat menghubungkan masalah dengan dunia nyata (Widana, 2017). Sehingga pembelajaran yang diberikan kepada siswa tidak hanya fokus pada pemecahan masalah, tetapi juga menuntut siswa untuk memecahkan masalah dan membuat siswa menganalisis secara kritis, kreatif dan kolaboratif (Kurniawan et al., 2019). Namun bagi siswa, mempelajari gambar teknik terasa membosankan dan monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya minat siswa dalam belajar gambar teknik, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa (Hewi & Shaleh, 2020). Sejalan dengan observasi awal penelitian yang mencakup pemikiran kritis siswa dalam belajar gambar teknik pada siswa kelas X ini menjadi masalah besar bagi guru.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMK Swasta PAB I Helvetia, ditemukan guru masih menerapkan model pembelajaran langsung, sehingga masih kurangnya hasil belajar para siswa, yang dimana pembelajaran masih berpusat kepada guru, membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi monoton, sehingga membuat siswa jadi kurang aktif, akibatnya tingkat penguasaan materi masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar, seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar SMK X-TP SMK Swasta PAB I Helvetia

Kelas	Nilai Rata-Rata	LULUS KKM	TIDAK LULUS KKM
2022/2023	72	14 Siswa	20 Siswa
2023/2024	73	12 Siswa	22 Siswa

Dari tabel 1. dapat dilihat bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin khususnya terhadap gambar teknik. Ditemukan bahwa dari kelas hanya 35,29 % siswa yang mampu mencapai KKM, yaitu 75. Sementara 64,71 % lainnya masih belum mencapai nilai KKM. Jadi, hasil belajar pada siswa kelas X-TP 2 SMK PAB I Helvetia masih tergolong rendah.

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan penulis, salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar gambar teknik siswa kelas X-TP 2 di SMK Swasta PAB I Helvetia yaitu rendahnya minat dan hasil belajar siswa hal itu ditunjukkan dengan karakteristik siswa yang sering permisi ketika proses pembelajaran sedang berlangsung atau bisa dikatakan jenuh dalam mengikuti pembelajaran, berbicara kepada teman saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Karakteristik siswa yang seperti ini teramati oleh peneliti saat melaksanakan observasi di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis menawarkan salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa yaitu

model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam proses penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan materi yang dipelajari. PBL tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menemukan solusi.

Problem Based Learning adalah suatu strategi pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai stimulus untuk menemukan atau mendapatkan informasi yang diperlukan untuk memahami dan mencari solusinya. Masalah yang digunakan adalah masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang menjadikan masalah nyata sebagai penerapan konsep, PBL menjadikan masalah nyata sebagai pemicu bagi proses belajar siswa sebelum mereka mengetahui konsep formal. Dengan menyelesaikan masalah tersebut siswa memperoleh atau membangun pengetahuan tertentu dan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menyelesaikan masalah. Dalam kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah, siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata (Sofyan, dkk 2017:50).

Oleh sebab itu penulis memilih model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dikarenakan dapat melatih keterampilan siswa menyelesaikan masalah yang nyata dalam pembelajaran dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru.

Namun, untuk meningkatkan efektivitas PBL dalam pembelajaran gambar teknik, diperlukan penggabungan dengan sintaks metode *Team Games Tournament* (TGT). TGT adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam permainan dan turnamen, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Penggabungan PBL dengan TGT dalam kegiatan inti pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Nuryani, S., & Haryanto, D. (2018), menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang memadukan aktivitas kelompok dengan elemen kompetisi melalui turnamen, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkuat kerjasama tim. Berdasarkan pemahaman diatas, metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggabungkan kerja sama tim dengan elemen kompetisi melalui permainan dan turnamen, bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat pemahaman materi dan kerjasama tim secara efektif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini diberi judul " Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Sintaks Metode *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Kegiatan Inti Belajar Gambar Teknik Kelas X Teknik Pemesinan Di SMK Swasta PAB 1 Helvetia Tahun Ajaran 2024/2025. "

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih didapati proses pembelajaran metode lama yang dimana masih berpusat kepada guru, membuat siswa jadi kurang aktif didalam kelas.
2. Tingkat penguasaan materi yang masih rendah, membuat masih banyak hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah “apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan metode sintaks *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta PAB I Helvetia pada materi Gambar Teknik?”

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan maka tujuan dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui seberapa besar model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan sintaks metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta PAB I Helvetia pada materi Gambar Teknik”

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti :Penelitian ini dapat memberikan gambaran dan pengetahuan tentang gambar teknik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan metode sintaks *Team Game Tournament* (TGT) dan pengaruhnya terhadap hasil belajar gambar teknik.
2. Bagi Guru :Penelitian ini dapat memberikan strategi dan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kedepannya yaitu dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan metode sintaks *Team Game Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran dalam mata pelajaran gambar teknik.
3. Bagi Sekolah :Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan ataupun pertimbangan untuk memperbaiki model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yang sebelumnya pembelajaran masih dilakukan secara konvensional.