

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI Nomor 20 Tahun 2003).

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 dipilihnya; 2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompotensi, beradaptasi di lingkungan 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 Audio Video. Dasar listrik dan elektronika merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan di kelas X teknik audio video SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Mata pelajaran tersebut memiliki beberapa kompetensi dasar, diantaranya adalah Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital.

Berdasarkan hasil observasi penulis 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 menarik 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 penulis dengan Ezra S.P sebagai guru mata pelajaran dasar listrik dan elektronika, 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 audio video kelas X di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan terdiri atas dua kelas yaitu X TAV1 dan X TAV 2 dengan jumlah siswa masing-masing kelas 32 orang. Dilihat dari data yang telah diperoleh bahwa di kelas X TAV1 jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM hanya 10 orang, dan di kelas X TAV2 hanya 8 orang. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah 75.

Banyak komponen yang saling terkait yang selalu harus diperdayakan 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 materi atau kompetensi dasar, dimana model pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi materi yang dipelajari. Khusus untuk kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika

digital, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif skripts. Model pembelajaran ini hanya dilakukan oleh dua orang sehingga membutuhkan kelompok yang banyak. Model pembelajaran ini juga sulit membentuk kelompok yang solid, penilaian terhadap siswapun secara individual menjadi sulit karena tersembunyi di dalam kelompok. Menurut Slavin (1994) dalam Shoimin (2016 : 49), model pembelajaran kooperatif skripts merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa. Model pembelajaran kooperatif skripts memiliki kekurangan yaitu hanya dilakukan oleh dua orang atau teman disampingnya, dan hanya dapat dilakukan untuk mata pelajaran tertentu. Penggunaan model pembelajaran kooperatif skripts pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika hasil belajar siswa masih rendah

Setiap mata pelajaran produktif di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan terdiri dari teori dan praktek. Mata pelajaran dasar listrik dan elektronika, yang termasuk mata pelajaran produktif, pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital, menuntut siswa untuk melakukan praktek. Siswa lebih banyak tertarik dengan praktek dari pada teori. Namun, jika model pembelajaran kooperatif skripts digunakan untuk teori dan praktek, melihat jumlah siswa di kelas X teknik audio video yang terdiri dari 32 siswa perkelas, apabila dibentuk menjadi kelompok yang hanya terdiri dari 2 orang saja maka akan terbentuk 16 kelompok.

Jumlah kelompok yang terlalu banyak mengakibatkan alat dan bahan praktek yang tersedia tidak memadai. Sehingga selama ini apabila siswa akan melakukan praktek, guru terlebih dahulu membagi dua siswa, yaitu sebagian siswa melakukan praktek sementara siswa yang lainnya mencatat teori di kelas

tanpa dibimbing oleh guru karena guru membimbing siswa yang melakukan praktek. Dalam hal ini, siswa yang tidak melakukan praktek menjadi bosan di kelas, banyak siswa yang keluar masuk kelas, mengobrol dan tidak mencatat seperti yang diperintahkan oleh guru.

Kondisi ruangan untuk mata pelajaran produktif berdasarkan observasi yang telah dilakukan, meja pada ruangan tersebut adalah meja berukuran panjang dengan jumlah siswa 4 orang dalam satu meja, sehingga ketika menggunakan model kooperatif skrips, banyak siswa yang mengobrol dengan kelompok lain disebelahnya sehingga dapat mengabaikan pasangan kelompoknya. Jika suatu materi pelajaran dibahas dalam satu kali pertemuan untuk teori maka waktu yang dibutuhkan untuk praktek adalah dua kali pertemuan, karena siswa terbagi menjadi dua bagian. Sehingga waktu yang dibutuhkan untuk satu materi bisa menjadi tiga kali pertemuan. Hal ini dapat menyebabkan guru kurang memperhatikan apakah seluruh peserta didik telah memahami materi secara mendalam sebelum melakukan praktek, karena guru harus mengajarkan materi pelajaran berikutnya untuk mencapai semua kompetensi dasar dalam mata pelajaran.

Mengatasi hal tersebut, maka penulis ingin melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Nur dan Wikandari (2000 : 27) dalam 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 (SD, SMP) 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 di rumuskan 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 audio video yang terdiri dari 32 orang siswa akan dibagi menjadi 4 orang perkelompok sehingga berjumlah 8 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 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 tanpa harus terbagi menjadi dua bagian karena model TGT tidak hanya baik digunakan dalam teori namun juga dalam praktek.

Beberapa hasil penelitian yang relevan yang 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 menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) pada siswa kelas X Putra Anda Binjai dengan persentase peningkatan sebesar 26,92%.

Penelitian yang dilakukan oleh Indra Maulana (2015) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* 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 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe 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 *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Siswa Kelas X TIPTL SMK Percut Sei Tuan, menyimpulkan bahwa hasil belajar mendeskripsikan elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi (29,09) daripada hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (26,84).

Pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat menumbuhkan semangat belajar dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain memilih model dan metode yang tepat, sesuai materinya 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 tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah antara lain sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika
2. Model pembelajaran kooperatif skripsi membentuk kelompok yang terlalu banyak (16 kelompok) sehingga alat dan bahan dalam praktek tidak mencukupi
3. Model pembelajaran kooperatif skripsi menyebabkan tidak semua siswa dapat mengikuti praktek dalam waktu yang sama, siswa dibagi menjadi dua bagian, sehingga siswa yang tidak melakukan praktek cenderung tidak terkontrol dan mengganggu siswa diruangan lain.
4. Model pembelajaran kooperatif skripsi membutuhkan waktu yang lama karena harus membagi siswa menjadi dua bagian.
5. Kondisi ruangan kelas menggunakan meja panjang sehingga memberikan peluang kepada siswa untuk mengobrol dengan kelompok lain pada saat diskusi.

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 siswa kelas X Teknik Audio Vidio di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2018/2019
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Temas Games Tournament (TGT)* untuk kelas eksperimen dan Model Pembelajaran Kooperatif Skripts untuk kelas kontrol.
3. Mata pelajaran yang akan dilaksanakan adalah Dasar listrik dan elektronika pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Vidio pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif skripts ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Vidio pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ?
3. Apakah hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Vidio pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika

digital dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Skripts?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Vidio pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif skripts
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Vidio pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
3. Mengetahui hasil belajar siswa kelas X Teknik Audio Vidio pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Skripts

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat, sehingga berguna untuk sekolah, guru, siswa dan mahasiswa. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dalam pemilihan model pembelajaran untuk mendalami pengetahuan dan pengalaman sebagai pendidik atau pengajar khususnya dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar listrik dan elektronika pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan *alternatif* penggunaan model pembelajaran bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

b. Bagi Guru

Membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi dalam mata pelajaran Dasar listrik dan elektronika pada kompetensi dasar Menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital.

d. Bagi Mahasiswa

1) Melatih dan menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya ilmiah.

- 2) Sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY