

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menngahadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global. Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang dan seyogianya berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan.

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua bidang perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan mempunyai peranan yang cukup besar dalam membina kehidupan bermasyarakat menuju masa depan yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu serta mengembangkan potensi peserta didik sehingga peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan juga harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Upaya pembaharuan tersebut terletak pada tanggung jawab guru. Guru sebagai pendidik yang berhubungan dengan peserta didik harus ikut serta memperhatikan dan bertanggung jawab dalam meningkatkan hasil belajar siswa, memiliki keterampilan mengajar dan menguasai model-model pembelajaran. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar serta akan tercipta hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis bahwa siswa kelas X SMK Parulian 1 Medan ternyata hasil belajar administrasi perkantoran siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata ulangan harian siswa pada semester ganjil di kelas X SMK tahun ajaran 2011/2012 masih banyak di bawah standar ketuntasan minimal belajar yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Tingkat ketuntasan yang diperoleh yaitu 41,5% (sebanyak 17 siswa) sedangkan tingkat ketidaktuntasan dalam pelajaran administrasi perkantoran yaitu 58,5% (sebanyak 24 siswa). Dapat dikatakan bahwa hal tersebut belum sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut pengamatan penulis, pada saat guru mengajar motivasi belajar siswa dalam pembelajaran administrasi perkantoran masih rendah. Siswa kurang dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik. Dalam hal ini siswa cenderung menjadi pasif, hanya menerima pelajaran, kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, tidak bertanya jika ada materi yang kurang jelas.

Perihal ini terjadi disebabkan oleh kurang kreatifnya guru sebagai pendidik dalam memvariasikan metode – metode pembelajaran sehingga penyampaian informasi dalam belajar menjadi satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Pembelajaran cenderung menjadi membosankan dan kurang menarik minat siswa sehingga membuat suasana proses belajar mengajar menjadi fakum, pasif, tidak ada interaksi belajar yang optimal. Banyak kritik yang ditujukan pada cara guru mengajar. Untuk itu guru harus mampu meramu model pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Untuk itu, guru harus bijaksana dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai yang dapat menciptakan suatu proses belajar mengajar yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Inovasi yang menarik mengiringi perubahan paradigma yaitu ditemukan dan diterapkannya model-model pembelajaran kooperatif yang tepat, mampu mengembangkan dan

menggali pengetahuan peserta didik dan mengkondisikan peserta didik untuk lebih aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi dalam belajar. Melalui model pembelajaran kooperatif ini siswa termotivasi dan berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat (*sharing ideas*).

Untuk itu penulis menganggap perlunya suatu upaya penerapan model pembelajaran yang tepat, agar motivasi dan hasil belajar siswa lebih baik sehingga terjadi peningkatan. Untuk itu penulis mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, karena *Teams Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan yang heterogen untuk bekerja sama sebagai suatu tim dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa diharapkan mampu bekerja di dalam tim masing-masing untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Stenografi Kelas X SMK Parulian 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar administrasi perkantoran siswa kelas X SMK Parulian 1 Medan?

2. Bagaimana hasil belajar stenografi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar stenografi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di Kelas X SMK Parulian 1 Medan Tahun Ajaran 2011/2012.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Hasil belajar yang akan diteliti adalah bidang kognitif dan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilihat dengan cara membandingkan dengan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “ Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tuornament* dan model pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran stenografi di kelas X SMK Parulian 1 Medan”.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pemecahan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah: “ Untuk mengetahui pengaruh model model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan model pemnbelajaran Konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Parulian 1 Medan”.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis, pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru administrasi perkantoran dalam menggunakan model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar administrasi perkantoran siswa.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi akademik dan pihak lain dalam melakukan penelitian mengenai model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.