

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang begitu penting bagi semua orang. Salah satu cara meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui dunia pendidikan. Dengan pendidikan yang baik, manusia atau lebih tepatnya siswa akan mampu melakukan perubahan ke arah yang lebih baik.

Pendidikan adalah suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, wawasan dan keahlian tertentu pada individu guna mengembangkan dirinya agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah, perguruan tinggi atau universitas dan magang.

UNESCO menjelaskan bahwa pendidikan pada abad ini harus diorientasikan terhadap pencapaian 4 pilar pembelajaran: (1) *Learning to know* (belajar untuk tahu), (2) *Learning to do* (belajar untuk melakukan), (3) *Learning to be* (belajar untuk menjadi diri sendiri), dan (4) *Learning to live together* (belajar bersama dengan orang lain).

Pendidikan Nasional memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu kegiatan yang paling utama yang harus dilakukan adalah belajar.

Belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri, sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang dipelajari. Belajar dapat juga dikatakan sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Dalam hal belajar tentu tidak bisa lepas hubungannya dengan guru. Tugas utama guru adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif sehingga potensi dirinya baik itu kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat berkembang dengan maksimal.

Sebagai pendidik, guru tidak hanya *transfer of knowledge*, tapi juga dapat mengubah perilaku, memberikan dorongan yang positif sehingga siswa termotivasi, memberi suasana belajar yang menyenangkan, agar mereka bisa berkembang semaksimal mungkin. Guru tidak hanya mengolah otak siswanya, tetapi juga mengolah jiwa anak didiknya, bila seorang guru hanya mengolah otak tanpa mempedulikan jiwa anak didiknya, alhasil mereka tumbuh menjadi manusia

robot yang tidak berhati. Anak yang cerdas, bukan saja anak yang nilai ulangnya baik, nilai rapornya tinggi, tapi emosional dan fungsi motoriknya berjalan dengan baik.

Pada saat ini, salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat menengah kejuruan adalah mata pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan. Pelajaran ini mengharuskan siswa untuk aktif, terampil, mampu berkomunikasi dengan baik, mampu mengidentifikasi masalah, dan mampu bekerja sama dengan orang lain.

Kenyataannya di lapangan tidaklah demikian, berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Swasta Marisi Medan diketahui bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan rendah karena masih menggunakan metode konvensional atau berpusat pada guru.

Paradigma mengajar masih tetap dipertahankan dan belum berubah menjadi paradigma membelajarkan siswa. Padahal, tuntutan KBK pada penyusunan RPP menggunakan istilah skenario pembelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas, ini berarti bahwa guru sebagai sutradara dan siswa menjadi pemain, jadi guru memfasilitasi aktivitas siswa dalam mengembangkan kompetensinya sehingga memiliki kecakapan hidup (*life skill*) untuk bekal hidup dan penghidupannya sebagai insan mandiri.

Demikian pula pada pihak siswa, karena kebiasaan menjadi penonton dalam kelas, mereka sudah merasa nyaman dengan kondisi menerima dan tidak biasa memberi.

Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah yang akan menjadi subjek penelitian ini dapat dilihat dari hasil ulangan mata pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan. Dari hasil yang diperoleh, dari jumlah 56 orang siswa di kelas X, hanya 34 orang yang lulus, atau sekitar 60,71%, sedangkan 22 orang lainnya atau sekitar 39,28 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Dari hasil observasi tersebut, pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega masih kurang baik. Hal ini perlu dicari solusi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah pembelajaran yang biasanya terpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Oleh karena itu, sudah selayaknya dalam kegiatan belajar mengajar guru memvariasikan cara mengajarnya dengan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif digunakan untuk mempengaruhi perhatian siswa agar sepenuhnya tertuju dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan menarik perhatian siswa adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat atau lima orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran.

Model pembelajaran ini melibatkan semua siswa dalam pelaksanaannya tanpa ada perbedaan status sehingga pikiran dan perhatian siswa akan tetap tertuju

pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan Kelas X AP SMK Swasta Marisi Medan T.P 2013/2014."**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Kebanyakan siswa cenderung pasif dan merasa bosan karena model pembelajaran yang digunakan lebih sering ceramah atau terpusat pada guru.
2. Hasil belajar siswa yang rendah dalam proses pembelajaran.
3. Kegiatan belajar yang individual membuat siswa kurang bersosialisasi dengan temannya sehingga keterampilan sosial siswa kurang berkembang.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis hanya membatasi masalah pada "Model Pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) dan hasil belajar pada mata pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan di kelas X AP SMK Swasta Marisi Medan T.P 2013/2014.”

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah ada pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bekerja sama dengan Kolega dan Pelanggan Kelas X AP SMK Swasta Marisi Medan T.P 2013/2014?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bekerja sama dengan Kolega dan Pelanggan Kelas X AP SMK Swasta Marisi Medan T.P 2013/2014.

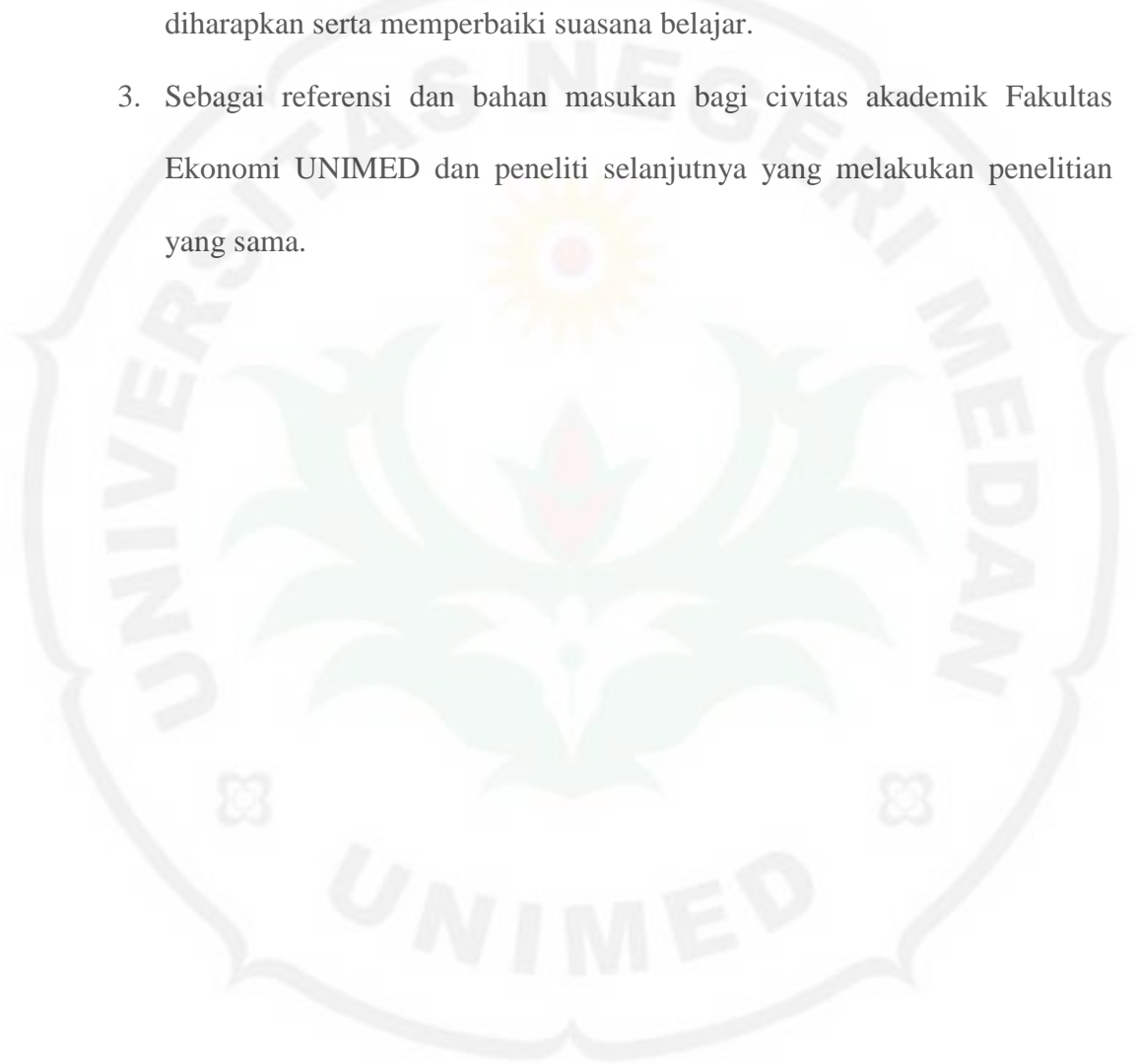
1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan kemampuan penulis sebagai calon guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah, khususnya guru mata pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan dalam memilih

model pembelajaran yang tepat, agar tercapai hasil belajar yang diharapkan serta memperbaiki suasana belajar.

3. Sebagai referensi dan bahan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi UNIMED dan peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian yang sama.



THE
Character Building
UNIVERSITY