

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bidang yang sangat penting terutama di negara berkembang seperti Indonesia, sebab kemajuan dan masa depan bangsa terletak sepenuhnya pada kemampuan anak didik dalam membaca dan mengikuti kemajuan pengetahuan dan teknologi. Pada masa yang akan datang, penguasaan dunia tidak lagi hanya tergantung kepada sumber daya alam, tetapi sangat dipengaruhi oleh tersedianya sumber daya manusia yang tangguh, berpengetahuan luas, kreatif, terampil dan berkepribadian baik.

Sering terdengar kritikan dan sorotan tentang rendahnya mutu pendidikan oleh masyarakat yang ditujukan kepada lembaga pendidikan, baik secara langsung maupun melalui media. Kenyataan di sekolah masih sering ditemukan sejumlah siswa yang memperoleh hasil belajar rendah. Rendahnya hasil belajar khususnya di sekolah menjadi masalah yang harus mendapat perhatian dan pemecahan. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup minat siswa, bakat, dan intelegensi sedangkan faktor eksternal antara lain metode belajar, fasilitas belajar, media, proses belajar di sekolah maupun di luar sekolah.

Pembangunan nasional dibidang pendidikan merupakan upaya untuk mencerdaskan kehidupan Bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Hal ini merupakan suatu keharusan dalam Era Globalisasi pada saat ini. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan

persyaratan mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan sebagai sarana dalam pencerdasan manusia tersebut. Proses pendidikan terarah pada Proses Transformasi Budaya, Proses pembentukan Pribadi, proses penyiapan Warga Negara dan Proses Penyiapan Tenaga Kerja (dalam Tirtaraharja, La Sula. 2000: 33-36). Karena maju mundurnya suatu Negara sebagian besar dipengaruhi oleh kualitas hasil pendidikan. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan yaitu mulai dari penyajian kurikulum yang tepat, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan, pengadaan guru yang berkualitas dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut sebagian besar merupakan tanggung jawab profesional setiap guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru Teknik Mesin di SMK Negeri 2 Pematangsiantar yang mengajar di kelas XI ternyata tingkat penguasaan materi masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya hasil belajar siswa masih dibawah standart. Adapun rata-rata hasil belajar siswa dari hasil observasi yaitu 67, yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu minimal 70, dengan data terlampir.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan telah direvisi menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) . Salah satu perubahannya adalah orientasi pembelajaran yang awalnya *teacher centered* berubah menjadi *student centered*. Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pengetahuan, bekerja sama dalam

memecahkan masalah, memahami materi secara individu, dan saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *Cooperative learning* merupakan salah satu strategi yang menerapkan model konstruktivis yang menekankan pentingnya kerja sama dan mendorong siswa menjadi aktif, sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Seperti misalnya model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*), model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*), model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*), model pembelajaran kooperatif tipe Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif learning yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik sehingga belajar dalam kelompok. Pembelajaran disertai dengan adanya suatu permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tounament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah salah satu pendekatan yang melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap isi

pelajaran tersebut. Dimana dalam model pembelajaran ini guru berusaha membangkitkan minat siswa untuk belajar menemukan sendiri ide-ide yang baru, siswa bekerja sama dan mengkomunikasikan hasil belajarnya dan siswa semakin aktif dan inovatif, sehingga hasil belajar pembubutan siswa diharapkan akan lebih baik.

Untuk melihat perbedaan hasil belajar Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut pada siswa SMK Negeri 2, penulis berencana menggunakan model pembelajaran *Cooperative learning khususnya Tipe Teams Games Tournament* dan model pembelajaran Konvensional dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk merencanakan penelitian yang mengacu pada model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan judul "*Perbedaan hasil belajar melakukan pekerjaan dengan mesin bubut (mpdmb) antara pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas xi smk negeri 2 pematangsiantar t.a. 2012/2013*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah diungkapkan, dapat diidentifikasi masalah- masalah dalam penelitian ini:

1. Mengapa hasil belajar siswa masih rendah dan apa yang mempengaruhinya?

2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat diterapkan pada pembelajaran melakukan pekerjaan dengan mesin bubut?
3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mempengaruhi hasil belajar melakukan pekerjaan dengan mesin bubut kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013?
4. Bagaimana hasil belajar melakukan pekerjaan dengan mesin bubut dari siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013?
5. Bagaimana hasil belajar melakukan pekerjaan dengan mesin bubut dari siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013?
6. Apakah hasil belajar melakukan pekerjaan dengan mesin bubut dari siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar permasalahan yang akan dikaji lebih terarah maka masalah-masalah tersebut penulis batasi sebagai berikut; Penelitian hanya untuk melihat perbedaan antara model pembelajaran kooperatif

tipe *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut, perbedaan tersebut dilihat dari hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional pada kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut dari siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013?
2. Bagaimana hasil belajar Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut dari siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013?
3. Apakah hasil belajar Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut dari siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut dari siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut dari siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut dari siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Pematangsiantar T. A. 2012/ 2013.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penelitian

Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Guru

- Sebagai bahan masukan bagi guru berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran.
- Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat dijadikan siswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.