

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang (UUR.I.N0. 2 Tahun 1989, Bab I, Pasal I). Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, yaitu mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya yang handal dan terampil. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi yang dilakukan antar manusia dengan pendidikan sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh dalam bidang keterampilan. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses yang merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap, mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pendidikan harus mampu mempersiapkan warga negara agar dapat berperan aktif dalam seluruh lapangan kehidupan, cerdas, aktif, kreatif, terampil, jujur, berdisiplin dan bermoral tinggi, demokratis dan toleran dengan mengutamakan persatuan bangsa dan bukanya perpecahan (Trianto, 2009).

Pendidikan yang berkualitas mempersiapkan manusia Indonesia untuk mampu bersaing, bermitra dan mandiri atas jati dirinya guna menghadapi era globalisasi. Era globalisasi menuntut kualitas sumber daya manusia yang tangguh, kreatif, dan mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini sejalan dengan tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yakni :

1. Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap professional,
2. Menyiapkan siswa agar mampu memiliki karier, mampu berkompetensi dan mampu mengembangkan diri,
3. Menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industry pada saat ini maupun pada saat yang akan datang, dan
4. Menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif, adaptif dan kreatif (Anonymous, 2008).

Dari tujuan diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan SMK adalah menyiapkan siswa agar dapat memasuki dunia kerja dan memiliki kemampuan yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut, UNESCO dalam Wina sanjaya (2006) telah mengemukakan empat pilar pembelajaran yang terdiri dari *learning to know/learning to learn* (belajar yang tidak hanya berorientasi pada produk atau hasil, tetapi harus berorientasi kepada proses), *learning to do* (belajar untuk berbuat), *learning to be* (belajar untuk mengaktualisasikan diri sendiri), *learning to live together* (belajar untuk bekerja sama). Keempat pilar tersebut perlu dikembangkan dilembaga formal termasuk di SMK dalam upaya mewujudkan pendidikan yang bermutu.

Keempat pilar tersebut memang sangat berpengaruh dalam pendidikan khususnya di SMK. Terlebih pada pilar *learning to do* (belajar untuk berbuat). Kenapa ? Karena pada pilar *learning to do*, belajar bukan sekedar mendengar dan melihat dengan tujuan pencapaian pengetahuan, melainkan belajar untuk berbuat

dengan tujuan akhir penguasaan kompetensi yang sangat diperlukan dalam era persaingan global. Dengan demikian, *learning to do*, adalah proses pembelajaran untuk memberikan sebuah pengalaman, tidak sekedar menerima pelajaran melainkan melakukan sesuatu yang mampu memberikan atau melatih *skill* siswa. Dalam pembelajaran siswa berperan aktif sebagai pembelajar dan fungsi guru lebih sebagai fasilitator dan dinamisator. Sasaran adalah siswa diharapkan mampu berpikir kritis, analitis dan argumentative serta tidak membosankan.

Selanjutnya untuk dapat mewujudkan *learning to do* tersebut di dalam kelas, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah guru seharusnya lebih kreatif dalam menyajikan pelajaran yang mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar didalam kelas. Salain itu guru sebaiknya melatih kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa, baik itu kemampuan yang sudah muncul dalam diri siswa ataupun yang masih tersimpan karena takut mengeluarkannya, salah satunya contohnya adalah kemampuan berkomunikasi dan berani mengeluarkan pendapatnya di depan kelas.

Pada kenyataan yang terjadi di lapangan tidak jarang guru cenderung mengabaikan mengabaikan pilar tersebut. Guru hanya berorientasi pada hasil yang ingin dicapai dalam kelas, yaitu nilai yang diperoleh siswa baik. Guru juga juga selalu berfikir hanya untuk menghabiskan kontrak belajar atau materi ajar yang ditetapkan disekolah tersebut tanpa menghiraukan atau memperhatikan proses belajar yang disajikan guru tersebut di dalam kelas. Selain itu dalam penyajian pembelajaran, guru sering tidak menciptakan sebuah suasana yang dampak dapat melatih dan memunculkan kemampuan-kemampuan siswa/i tersebut. Siswa hanya

bias mendengar ceramah-ceramah guru dan mencatat setiap catatan yang diberikan oleh guru.

Banyak yang dapat dilakukan guru untuk bisa memunculkan pilar tersebut dalam proses pembelajaran, salah satunya pemilihan model pembelajaran yang baik. Dengan pemilihan model pembelajaran yang baik diharapkan siswa dapat menerima pelajaran secara optimal. Di dalam sebuah makalah tentang Model-Model Pembelajaran Efektif Dalam Implementasi KTSP dituliskan bahwa pada umumnya seorang itu dapat menerima pelajaran 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang di lihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan (Yuniar, 2008). Selanjutnya dapat dibayangkan apa yang terjadi jika seorang guru terlalu banyak atau hanya menggunakan metodel ceramah saja dalam proses belajar mengajar tanpa memberikan variasi-variasi pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas.

Sebagian besar siswa beranggapan bahwa belajar adalah suatu aktifitas yang sangat membosankan dan kurang menyenangkan, hal ini disebabkan siswa hanya harus duduk dengan rapi, mendengarkan dan mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru. Kegiatan seperti ini sudah dianggap siswa sebagai rutinitas yang harus dilakukan siswa setiap hari. Bukan tidak jarang siswa menganggap bahwa belajar merupakan salah satu beban hidup mereka bukan sebagai proses untuk memperdalam ilmu. Untuk itu guru diharapkan guru berupaya membangkitkan partisipasi siswa agar siswa lebih bias aktif dan kreatif dalam belajar di dalam kelas.

Rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang sangat sering ditemukan dan merupakan hal yang dapat menghambat ketercapainya proses pembelajaran. Sikap siswa yang pakum dan pasif pada proses belajar mengajar dapat mengakibatkan beberapa hal yang dapat merugikan pihak siswa itu sendiri. Bagi siswa selain kurang terlatihnya kemampuan dalam berpendapat hal ini mengakibatkan kejenuhan dalam belajar, atau bahkan berdampak pada kurangnya ilmu pengetahuan disampaikan oleh guru pada siswa itu sendiri saat proses belajar mengajar.

Dilain pihak guru juga akan merasakan suatu keganjilan dalam proses belajar mengajar dikarenakan pencapaian yang masih kurang maksimal, selain itu guru merasa ragu apakah materi yang diberikan sudah dapat diterima siswa serta dimengerti oleh siswa. Bagi guru hal ini sangat membutuhkan dorongan-dorongan disaat penyampain materi, yakni berupa motivasi, pertanyaan-pertanyaan, pendapat-pendapat, atau belajar nyata (yang berkaitan dengan masyarakat/ sekitar).

Dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan yang berkualitas pemerintah Indonesia telah melakukan perubahan. Kunandar (2007:55) menyatakan pentingnya suatu perubahan, dimana perubahan-perubahan yang telah dilakukan diantaranya: (1) Peningkatan kualitas guru, (2) Perbaikan metode pembelajaran, (3) Penyediaan bahan-bahan pembelajaran, (4) Pengembangan media-media pendidikan, dan (5) Pengadaan alat-alat laboratorium. Namun berbagai usaha yang telah dilakukan pemerintah, pihak sekolah masih mengalami kesulitan untuk mencapai tingkat keberhasilan pendidikan. Salah satu masalah masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah masalah pembelajaran.

Dalam hal ini SMK dibekali dengan Kompetensi Kejuruan sesuai jurusan masing-masing, dimana salah satu dari Kompetensi Kejuruan tersebut adalah Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung (MIBG). Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung (MIBG) adalah penguasaan pada penguasaan teoritis, keterampilan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembuatan maupun perbaikan bangunan. Dalam penyelenggaraan pembangunan gedung harus ekonomis dan memenuhi persyaratan tentang bahan, konstruksi maupun pelaksanaannya. Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung merupakan ilmu yang membutuhkan banyak hapalan dan dapat membaca gambar karena dalam mata pelajaran ini siswa diajarkan mempelajari dasar-dasar mengenai perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan dan perencanaan bangunan, serta mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran dasar yang sangat penting untuk dapat dipelajari siswa SMK program keahlian Teknik Gambar Bangunan. Untuk itu perlu keseriusan dari siswa untuk lebih giat dan termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran Ilmu Bangunan Gedung. Semakin banyak siswa dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi, maka semakin tinggi keberhasilan dari pengajaran tersebut.

Berdasarkan tiga sumber informasi yang didapat dari sekolah, yakni; analisis dokumen (DKN), wawancara dengan guru mata diklat, dan observasi yang dilakukan pada tanggal 12 dan 13 November 2012 di kelas X program keahlian gambar bangunan SMK Negeri 3 Sibolga. Menunjukkan pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru atau *teacher center* artinya, guru menjelaskan materi di depan kelas dengan metode ceramah. Dimana aktivitas guru sebagian besar terjadi pada saat guru menyampaikan materi pelajaran dan siswa hanya

duduk mendengarkan, mencatat materi yang disampaikan guru, sehingga siswa tidak termotivasi untuk berperan aktif dalam belajar dan menemukan pengalaman sendiri.

Dalam proses pembelajaran tersebut, siswa masih kurang berperan aktif dalam proses belajar dan banyak juga siswa yang tidak berani menjawab maupun mengajukan pertanyaan pada guru, hal ini berdampak pada saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang berani untuk menjawab dan ketika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, sebagian besar siswa memilih untuk diam, karena itu tidak terjadinya interaksi yang baik pada proses belajar mengajar tersebut. Akibatnya beberapa siswa ada yang bercanda dengan teman, ada siswa yang mengantuk dan melamun. Interaksi antar siswa dan antara guru dengan siswa relatif masih kurang. Hal ini menunjukkan sikap dan motivasi siswa dalam pembelajaran masih rendah dan akibatnya penguasaan materi pada saat proses belajar masih rendah.

Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes belajar mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan (DKKTGB) dasar kompetensi (MIBG) belum optimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Berikut daftar kumpulan nilai akhir semester mata pelajaran MIBG kelas X program keahlian teknik gambar bangunan 3 tahun terakhir yaitu Tahun Ajaran 2009/2010, 2010/2011 dan 2011/2012, diperoleh daftar nilai seperti terlihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Hasil Belajar Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan Semester Ganjil SMK Negeri 3 Sibolga Kelas X.

T.A	NILAI	Absolut	% (100%)	JLH SISWA/ KELAS	KET
2009/2010	< 65	10	34,48	29 Orang	Kurang kompeten Cukup kompeten Kompeten Sangat kompeten
	70-79	6	20,68		
	80-89	8	27,58		
	90-100	5	17,24		
2010/2011	< 65	15	50	30 Orang	Kurang kompeten Cukup kompeten Kompeten Sangat kompeten
	70-79	14	46,66		
	80-89	1	3,34		
	90-100	-	-		
2011/2012	< 65	6	25	24 Orang	Kurang kompeten Cukup kompeten Kompeten Sangat kompeten
	70-79	10	41,66		
	80-89	6	25		
	90-100	2	8,33		

(Sumber : SMK Negeri 3 Sibolga)

Dari tabel di atas dapat dilihat hasil belajar DKKTGB masih rendah pada 3 tahun terakhir yaitu pada Tahun Ajaran 2009/2010 dengan persentase (34,48% belum tuntas, 20,68% tuntas, 27,58% baik, 17,24% sangat baik), Tahun Ajaran 2010/2011 dengan persentase (50% belum tuntas, 46,66% tuntas, 3,34% baik dan 0% sangat baik) dan pada Tahun Ajaran 2011/2012 dengan persentase (25% belum tuntas, 41,66% tuntas, 25% baik dan 8,33% sangat baik).

Berdasarkan KKM mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan (DKKTGB) dasar kompetensi (MIBG) kelas X SMK Negeri 3 Sibolga yaitu dengan nilai 70.

Selanjutnya dapat juga diketahui secara klasikal dapat tercapai, dilihat dari persentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar dapat dirumuskan Presentase

$$\text{Ketuntasan Klasikal (PKK)} = \frac{\text{Banyak siswa yang mencapai KKM}}{\text{Bayak siswa keseluruhan}} \times 100.$$

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika kelas mencapai $\geq 75\%$ maka ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai (Suryosobroto, 2009:64). Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis, diperoleh data hasil belajar DKKTGB masih rendah, diamana masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM, hal ini dikarenakan rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar juga rendah.

Di sisi lain menurut Windura (2008) rendahnya hasil belajar ditentukan oleh berbagai faktor antara lain: (1) tidak konsentrasi, (2) tidak paham apa yang dipelajari, (3) mudah lupa, (4) jenuh, (5) belajar monoton dan individual.

Kemampuan belajar siswa yang rendah dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Guru yang tidak memperhatikan kemampuan siswa dalam mempelajari ilmu yang mendasari pembelajaran yang akan dilanjutkan pada pembelajaran yang berkesinambungan. Kemungkinan akan menjadi hal yang kurang baik jika siswa tidak diatasi untuk memahami pengetahuan dasar yang akan digunakan pada pembelajaran selanjutnya.

Dari pendapat tersebut diatas, siswa yang cenderung pasif di kelas akibat dari kurang pahamannya terhadap apa yang dipelajari. Hal ini akibat proses belajar mengajar masih masih berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan, diam, duduk dan mencatat. Oleh karena itu, siswa sulit untuk

mencerna materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Akibatnya siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan kondisi yang dikemukakan di atas, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan observasi yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih berpusat kepada guru sehingga kegiatan belajar mengajar belum menekankan keaktifan dan partisipasi siswa, sehingga siswa tidak termotivasi untuk berperan aktif dalam belajar dan menemukan pengalaman dalam belajar.

Sesuai dengan kenyataan di atas penulis menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dalam proses pembelajara. Model *Two Stay Two Stray (TS-TS)* ini merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray (TS-TS)* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992, yaitu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi ke kelompok lain (Anita Lie, 2008:61). Dengan demikian siswa belajar tidak hanya mendengar, guru tidak menerangkan saja. Namun, memeningkatkan keaktifan siswa didalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)* diharapkan proses pembelajaran nantinya akan menjadi lebih menarik, menyenangkan serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi aspek *performance* guru, fasilitas pembelajaran dalam kelas, iklim kelas, sikap ilmiah siswa dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)* Untuk Meningkatkan Hasil belajar dan aktifitas belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan (DKKTGB) pada kelas X Progran Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 3 Sibolga Tahun Ajaran 2013/2014”**.

B . Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi pokok-pokok masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat kompensional, yaitu pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar mengajar berpusat pada guru atau *teacher center*.
2. Penerapan model pembelajaran di kelas belum Variatif.
3. Siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mempelajari Ilmu Bangunan Gedung pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gamabar Bangunan (DKKTGB).
4. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan (DKKTGB).
5. Kurangnya minat belajar mengakibatkan aktivitas belajar siswa menurun, khususnya pada pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gamabar Bangunan (DKKTGB).
6. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gamabar Bangunan (DKKTGB).

C . Pembatasan Masalah

Guna memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, mengingat begitu luas dan kompleksnya permasalahan, maka perlu dibuat suatu pembatasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan (DKKTGB) kelas X SMK Negeri 3 Sibolga Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Penelitian ini hanya dilaksanakan untuk materi pembelajaran mengidentifikasi ilmu bangunan gedung pada sub kompetensi menentukan jenis pondasi yang tepat untuk bangunan sesuai dengan jenis tanahnya.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X program keahlian teknik gambar bangunan SMK Negeri 3 Sibolga Tahun Ajaran 2013/2014.

D . Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan (DKKTGB) kelas X SMK Negeri 3 Sibolga ?.
2. Apakah penerapan pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan (DKKTGB) kelas X SMK Negeri 3 Sibolga ?.

E . Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah seperti yang disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

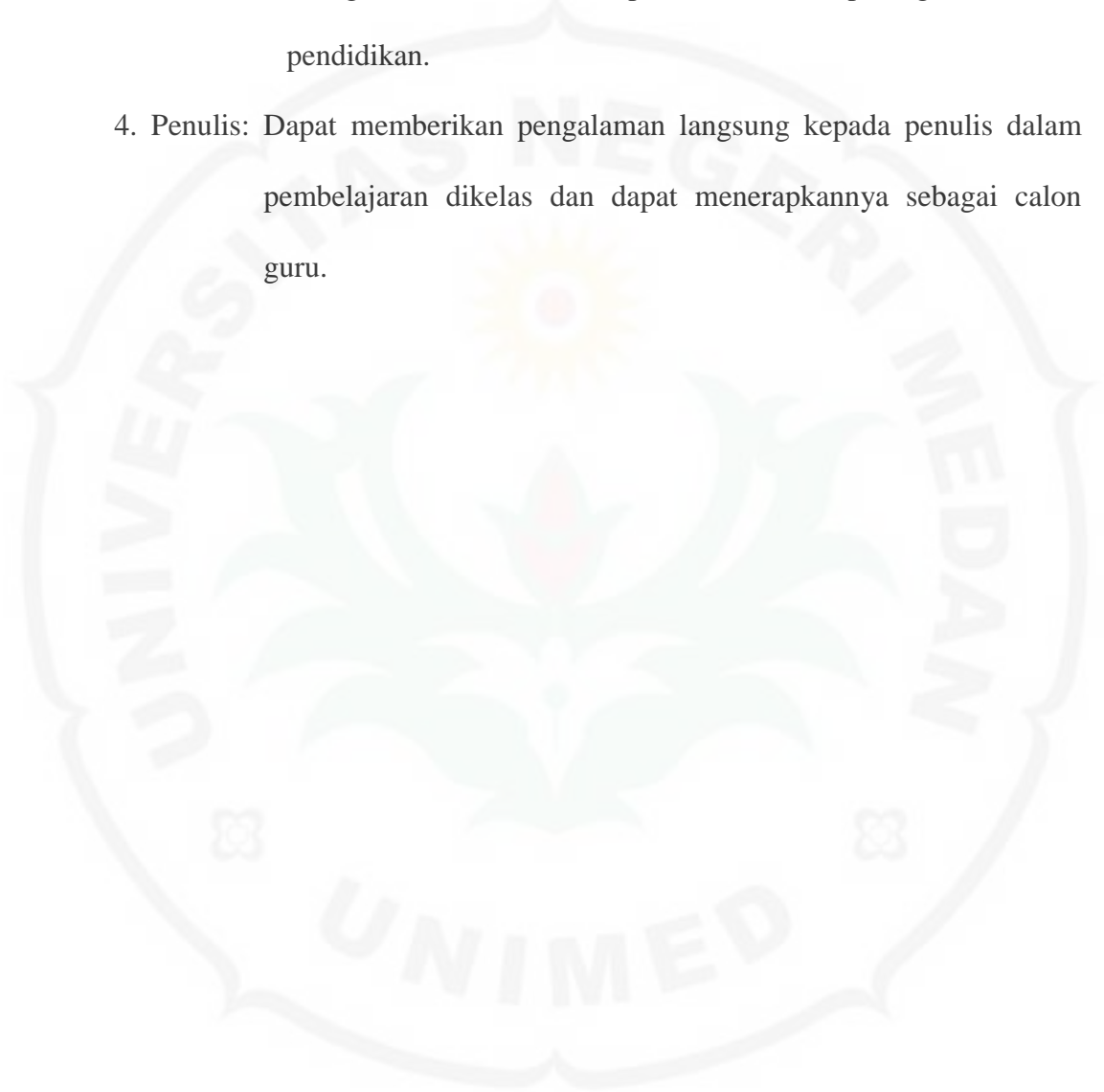
1. Untuk mengetahui pengaruh penerpan pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan (DKKTGB) kelas X SMK Negeri 3 Sibolga.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerpan pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Gambar Bangunan (DKKTGB) kelas X SMK Negeri 3 Sibolga.

F . Manfaat Penelitian.

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat kepada :

1. Bagi siswa: Sebagai model pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar.
2. Guru
 - a. Untuk memperbaiki pembelajaran, perbaikan ini akan menimbulkan rasa puas bagi guru karena sudah melakukan sesuatu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b. Untuk dapat berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri dan membuat guru lebih percaya diri.
 - c. Sebagai bahan informasi untuk memilih alternative dan model pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan serta meningkatkan kompetensi guru dalam merancang atau mendesain pembelajaran.

3. Sekolah: Sebagai masukan dalam pembinaan dan peningkatan mutu pendidikan.
4. Penulis: Dapat memberikan pengalaman langsung kepada penulis dalam pembelajaran dikelas dan dapat menerapkannya sebagai calon guru.



THE
Character Building
UNIVERSITY