

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk mewujudkan manusia yang cerdas, terampil, produktif dan siap pakai, maka seharusnya titik berat pembangunan bangsa dewasa ini diletakkan pada peningkatan mutu dan hasil belajar pada setiap jenjang pendidikan seperti SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, diperlukan peranan pendidikan dan diharapkan pendidikan yang dilakukan sekarang ini mampu membawa setiap individu kearah yang maju dan mampu mengikuti perkembangan teknologi. Tetapi pada kenyataannya, peningkatan kualitas pendidikan belum maksimal mencapai kearah yang diharapkan.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, maka peranan guru sangatlah penting. Guru merupakan pribadi atau sosok yang langsung terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Karena peranan penting inilah maka diharapkan seorang guru mampu melaksanakan pendidikan dengan professional dan terampil untuk melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Keterampilan menggunakan model dalam mengelolah proses belajar mengajar di kelas merupakan hal yang harus dimiliki oleh seorang guru. Tetapi pada kenyataannya masih banyak guru yang masih belum sepenuhnya merealisasikan peranannya sebagai tenaga yang professional, kreatif dan inovatif dalam materi yang diajarkan di kelas. Hal ini menyebabkan siswa pasif, jenuh,

bosan bahkan mengantuk di saat proses belajar mengajar berlangsung. Dan jika faktor ini tidak di atasi, maka siswa tidak termotivasi lagi mengikuti proses belajar mengajar di kelas sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa karena kurang adanya inovasi dalam pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pembelajaran yang berlangsung selama ini yaitu dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab, yang disertai dengan pemberian tugas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran Peralatan Kantor di kelas XI SMK Negeri I Tanjung Pura bahwa hasil belajar ulangan yang diperoleh siswa kelas XI AP Semester Ganjil Tahun Pembelajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Peralatan Kantor masih rendah. Di mana masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah yaitu 75%. Tabel 1.1 menyajikan hasil nilai ulangan harian kelas X SMK N 1 Tanjung Pura.

Tabel. 1.1
Nilai Ulangan Harian 1,2 dan 3 Siswa Kelas XI AP¹ dan XI AP² SMK Negeri 1 Tanjung Pura

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	UH 1		UH 2		UH 3	
			Nilai Tuntas	Nilai Tidak Tuntas	Nilai Tuntas	Nilai Tidak Tuntas	Nilai Tuntas	Nilai Tidak Tuntas
X AP1	75%	35 Siswa	42,86%	57,14%	31,42%	68,58%	25,72%	74,28%
X AP2	75%	35 Siswa	34,28%	65,72%	45,72%	54,28%	28,58%	71,42%
Jumlah		70 Siswa	77,14%	122,86%	38,58%	122,86%	54,30%	145,70%
Rata-rata			38,58%	61,42%	38,58%	61,42%	27,15%	72,85%

Sumber : Daftar Nilai Kelas XI AP1 dan AP2 SMK Negeri Tanjung Pura T.P 2016/2017

Dari table di atas dapat di lihat bahwa menunjukkan nilai rata-rata dari hasil ulangan siswa kelas XI AP1 dan XI AP2 yang memperoleh nilai tuntas yaitu 38,58% pada UH1, 38,58% pada UH2 dan 27,15% pada UH3. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas yaitu sebesar 61,42% pada UH1, 61,42% pada UH2, dan 72,85% pada UH3. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang hanya bisa mencapai nilai di atas ketuntasan kriteria minimum tidak lebih dari 40% dan selebihnya sebanyak 60% lebih siswa belum mampu mencapai nilai diatas KKM.

Dari permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Adapun model yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif ini adalah tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dan tipe *Time Token*. Model *TGT* dan *Time Token* adalah merupakan metode pembelajaran yang masih tergolong baru dan belum banyak diterapkan di sekolah. Faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif ini mendapat tanggapan positif baik dari guru maupun dari siswa, mendidik siswa untuk bertanggung jawab terhadap sesama anggota kelompoknya untuk menghabiskan kupon seluruh anggota kelompok. Dengan adanya bintang yang akan diberikan pada kelompok terbaik bertujuan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan lebih aktif.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Model Pembelajaran *Time Token* diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model**

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Siswa AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017’’

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Peralatan Kantor masih rendah.
2. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dan Model pembelajaran *Time Token* dapat mempengaruhi hasil belajar Peralatan Kantor siswa kelas XI AP-SMK Negeri I Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017.
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournments* (TGT) dan hasil belajar model pembelajaran *Time Token* pada mata pelajaran Peralatan Kantor siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberi batasan masalah yaitu:

1. Model Pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Model Pembelajaran *Time Token*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Peralatan Kantor siswa kelas XI AP SMK Negeri I Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan model pembelajaran *Time Token* terhadap hasil belajar Peralatan Kantor pada siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang diajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan hasil belajar model pembelajaran *Time Token* pada mata pelajaran Peralatan Kantor siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat T.P 2016/2017.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon pendidik pada masa yang akan datang tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments*

(TGT) dengan Model Pembelajaran *Time Token* yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Korespondensi siswa kelas X AP SMK Negeri 1 Tanjung Pura Kabupaten Langkat.

2. Sebagai bahan masukan kepada guru SMK Negeri 1 Tanjung Pura dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan Model Pembelajaran *Time Token*.
3. Sebagai referensi dan masukan untuk Universitas Negeri Medan khususnya Fakultas Ekonomi dan pihak-pihak lain dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan Model Pembelajaran *Time Token*.