

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Suatu Negara dapat dikatakan maju jika Negara tersebut memiliki sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan memiliki kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Kemajuan IPTEK disuatu Negara sangat berpengaruh pada kemajuan Pendidikannya. Pendidikan yang bagus akan menghasilkan kemajuan IPTEK yang bagus pula. Kemajuan pendidikan dapat dikatakan tinggi apabila orang-orang yang terlibat dalam proses pendidikan tersebut memiliki kualitas dalam melaksanakan proses pembelajaran (SDM yang baik). Salah satu faktor pendorong yang terpenting dalam kemajuan pendidikan adalah guru yang selama ini mengajar. Seperti yang kita ketahui bahwa kualitas mengajar guru akan menentukan keberhasilan siswa-siswanya untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan di sekolah. Guru yang kaya akan inovasi dan kreatif dalam mengajar serta mendidik akan menciptakan generasi yang handal kelak. Sedangkan guru yang tidak pernah melakukan inovasi dan tidak kreatif dalam mengajar dan mendidik akan membuat siswa menjadi jenuh dan kesulitan untuk menangkap pelajaran yang diajarkannya. Hal ini sudah terbukti dari beberapa kasus yang telah dialami oleh berbagai siswa di sekolah dari berbagai tingkatan pendidikan, baik SD, SMP, SMA, SMK, ataupun Perguruan Tinggi.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, pemerintah merupakan faktor pendukung yang harus terlibat dalam proses pendidikan tersebut. Saat ini

pemerintah telah membuktikan upaya mereka untuk mencoba masuk ke dunia pendidikan. Upaya-upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah, seperti melakukan pengembangan kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengadaan beasiswa, dan sebagainya. Namun, hal ini belum juga membuat pembelajaran di setiap sekolah tercapai seperti yang diharapkan. Hal ini terbukti dari rendahnya penguasaan materi untuk beberapa pelajaran / kompetensi di berbagai SMK di Indonesia, khususnya jurusan teknik elektro. Salah satu contoh adalah kompetensi dalam mata diklat Elektronika Analog dan Digital.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain sebagaimana yang di ungkapkan oleh Slameto (2003:54), yaitu : (1) faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) seperti : faktor keluarga, lingkungan, sekolah. (2) faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa), seperti : minat, bakat, motivasi. Untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya di sekolah tentang penyebab rendahnya hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan observasi ke SMK Taruna Tekno Nusantara Medan untuk program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) kepada seorang guru mata diklat Elektronika Analog dan Digital. Hasil observasi menunjukkan hasil belajar siswa masih berada di bawah standar rata-rata yang ditetapkan oleh Depdiknas untuk mata diklat produktif yaitu 7,00 dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa berdasarkan data dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN) siswa kelas X untuk standar kompetensi Elektronika Analog dan Digital dapat dilihat pada data berikut:

Tabel 1.1 Nilai Akhir Semester Standar Kompetensi Elektronika Analog dan Digital Siswa Kelas X SMK Taruna Tekno Nusantara Medan

Tahun Ajaran	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
2013/2014	8,5	6,0	6,5
2014/2015	9,0	5,5	6,5

(Sumber : Data Daftar Kumpulan Nilai mata diklat elektronika analog dan digital)

Dari wawancara dengan guru mata diklat Elektronika Analog dan Digital, sebagian siswa mendapatkan hasil belajar kurang memenuhi standart rata-rata sehingga untuk mencapai standart tersebut siswa akan mengikuti ujian remedial. Ujian remedial dilakukan untuk siswa yang hasil belajarnya di bawah standart kompetensi (7,00). Pelaksanaan ujian remedial tidak begitu jauh dari pelaksanaan ujian kompetensi.

Banyak faktor penyebab mengapa peserta didik tidak mampu menguasai materi pelajaran tersebut, seperti kurangnya minat untuk mempelajari pelajaran tersebut atau sulitnya untuk memahami materi yang diajarkan. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru bagaimana mengatasi hal tersebut. Sebagai seorang guru seharusnya mampu memahami kesulitan siswa. Sebenarnya dilihat dari segi mengerti atau tidak, juga berpengaruh kepada guru yang mengajar. Guru yang banyak memberi motivasi kepada peserta didik dan menguasai materi yang diajarkan pasti memiliki metode-metode yang mampu mambangkitkan jiwa anak didik untuk memperdalam materi yang diajarkan tersebut. Sebaliknya guru yang tidak menguasai materi dan bersikap kaku pada saat mengajar akan membuat hasil

belajar peserta didik akan turun dan membuat malas untuk mempelajari materi yang disampaikan. Hasil belajar akan meningkat pada peserta didik jika materi pelajaran yang dijelaskan menarik dan membuat siswa langsung berinteraksi dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh Karena itu, seorang guru harus bisa membangkitkan motivasi siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan berbagai cara.

Masalah lain yang dihadapi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu guru dalam mengajarkan materi yang dibawakannya masih menggunakan pembelajaran ekspositori. Menurut sudjana (1988), pada pembelajaran ekspositori siswa belajar lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada siswa. Pembelajaran ekspositori adalah interaksi antara pengajar dengan siswa dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran. Menurut pembelajaran ekspositori siswa dalam proses pembelajaran dipandang sebagai yang belum mengetahui sesuatu apapun, sehingga pembelajaran ini kurang efektif karena pembelajaran berlangsung satu arah. Namun, masih ada saja guru di beberapa sekolah yang masih menggunakan pembelajaran ekspositori. Artinya, dalam proses pembelajaran tersebut siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru karena siswa tidak aktif untuk mencari pengetahuannya sendiri dan cenderung memiliki sifat untuk menunggu pengetahuan datang dari guru tanpa perlu mencari pengetahuan sendiri. Dewasa ini banyak sudah pembelajaran yang dikembangkan untuk membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Salah

satunya adalah pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran berdasarkan masalah. Dengan menggunakan pembelajaran ini diharapkan siswa mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuannya dalam memahami isi materi pelajaran. Dalam pembelajaran ini juga dilakukan secara berkelompok sehingga dibutuhkan suatu kerja sama yang kuat setiap anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran kooperatif mampu membangkitkan semangat belajar siswa/motivasi belajar siswa. Penelitian yang menelaah pembelajaran kooperatif menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan komunikasi, keterampilan antar pribadi, dan sikap siswa terhadap pelajaran mereka. Pembelajaran ini bahkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan prestasi secara umum (Gao, Losh, Shen, Turner, & Yuan, 2007; Roseth, dkk., 2007).

Dalam penelitian ini peneliti akan membuat suatu penelitian terkait dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran siswa terhadap kompetensi Elektronika Analog dan Digital. Peneliti juga akan membandingkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.

Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan

siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah Strategi pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik (Nyata) sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya. Dalam strategi ini peran guru adalah mengajukan masalah, mengajukan pertanyaan, memberikan kemudahan suasana berdialog, dan memberikan fasilitas serta melakukan penelitian. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang akan diterapkan pada kompetensi Mata Diklat Elektronika Analog dan Digital. Oleh karena itu judul yang akan diajukan oleh peneliti adalah **“Perbedaan Hasil Belajar Mata Diklat Elektronika Analog Dan Digital Antara Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Siswa Kelas X SMK Taruna Tekno Nusatara Medan T.A 2015/2016 ”.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Mengapa guru masih cenderung menerapkan metode ekspositori dalam pembelajaran?

2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar Elektronika Analog dan Digital siswa Kelas X RPL SMK Taruna Tekno Nusantara Medan T.A 2015/2016?
3. Bagaimana perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan Model Pembelajaran *Problem Based learning* (PBL) terhadap peningkatann hasil belajar siswa kelas X RPL SMK Taruna Tekno Nusantara Medan?
4. Apakah hasil belajar Elektronika Analog dan Digital yang diajarkan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dari pada hasil belajar Elektronika Analog dan Digital yang diajarkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas X SMK RPL Taruna Tekno Nusantara T.A 2015/2016?

### **C. Batasan Masalah**

Di dalam identifikasi masalah ditemukan berbagai masalah mengenai hal-hal yang menjadi pengaruh pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran, khususnya materi Elektronika Analog dan Digital (ELKAD). Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang belum tepat untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

1. Pembelajaran yang di teliti adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
2. Hasil belajar yang di teliti adalah hasil belajar Elektronika Analog dan Digital pada materi Menerapkan Menerapkan sistem bilangan digital Semester II kelas X RPL SMK Taruna Tekno Nusantara Medan T.A 2015/2016.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah hasil belajar Elektronika Analog dan Digital yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada hasil belajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas X RPL SMK Taruna Tekno Nusantara Medan T.A 2015/2016?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui hasil belajar Elektronika Analog dan Digital yang diajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada hasil belajar Elektronika Analog dan Digital yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siswa kelas X RPL SMK Taruna Tekno Nusantara Medan T.A 2015/2016.”

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- Manfaat Teoritis:

Pengembangan ilmu pengetahuan khususnya teori pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik.



- Manfaat Praktis:

1. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan atau masukan kepada kepala sekolah SMK Taruna Tekno Nusantara Medan untuk mendorong guru agar mewujudkan kreatifitas dalam mengajar siswa dan sebagai bahan informasi perkembangan belajar siswa pada kompetensi Mata diklat Elektronika Analog dan Digital.

2. Bagi guru dan calon guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif strategi mengajar yang akan digunakan para guru atau calon guru agar lebih menarik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi Mata diklat Elektronika Analog dan Digital.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan agar hasil belajar serta pemahaman siswa meningkat terhadap kompetensi Elektronika Analog dan Digital dan menumbuhkan semangat kerjasama dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* karena keberhasilan individu merupakan tanggung jawab kelompok.

4. Bagi Peneliti/Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya pada model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) serta mempersiapkan diri menjadi guru yang profesional.