

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pondasi yang menentukan kekuatan dan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan sumber daya manusia yang berkualitas akan terbentuk dan diharapkan menjadi penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan pembaharuan sistem pendidikan melalui aspek proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber belajar lainnya. Dengan begitu seharusnya pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi siswa.

Belajar merupakan proses mengubah tingkah laku, proses ini harus melibatkan partisipasi aktif siswa, untuk itu guru yang mengajar siswa harus mengembangkan kreativitasnya secara optimal sesuai kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan.

Menurut Hamalik (2008: 34) “Kondisi belajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar sehingga pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa”. Minat belajar seseorang sangat tergantung dan dipengaruhi oleh guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan penting yang besar dan strategis. Hal ini disebabkan guru adalah orang yang langsung berhadapan dengan siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan

teknologi sekaligus mendidik dengan nilai – nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan. Kemudian guru jugalah yang mengatur dan mengarahkan siswa serta memperhatikan bagaimana berlangsungnya proses belajar mengajar.

Keberhasilan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum pada mata pelajaran tergantung pada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat kepada guru dengan bercerita dan berceramah. Siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sangat rendah. Disamping itu guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang bermakna dan sulit dipahami.

Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang masih belum sepenuhnya merealisasikan peranannya sebagai tenaga yang profesional. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terhadap guru mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XI SMK N 1 Padang Sidempuan, diperoleh keterangan bahwa banyak siswa yang tidak berperan aktif selama proses belajar mengajar Administrasi Perkantoran di kelas ketika pelajaran sedang berlangsung. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Guru hanya menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah sesuai dengan materi pelajaran yang ada di buku tanpa mengaitkannya dengan kehidupan sehari – hari siswa, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan beranggapan bahwa Administrasi Perkantoran adalah mata pelajaran yang tidak menarik. Bahkan ketika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, siswa

tersebut hanya diam dan menunduk karena pada dasarnya mereka tidak memahami materi yang sedang mereka pelajari. Kemudian dilihat dari aktivitas mereka dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, banyak siswa yang tidak langsung mengerjakannya, seperti acuh tak acuh, banyak yang bercerita, dan aktivitas lain yang tidak ada kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar khususnya dalam bidang studi Administrasi Perkantoran. Hal ini disebabkan karena mereka tidak mengerti dalam mengerjakan soal – soal yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran Administrasi Perkantoran di kelas XI SMK N 1 Padang Sidempuan bahwa hasil belajar harian diperoleh siswa kelas XI AP semester genap tahun pembelajaran 2016/2017 pada mata pelajaran Administrasi Perkantoran masih rendah dimana 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 XI SMK N 1 Padang Sidempuan.

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Harian 1,2 dan 3 Siswa Kelas XI AP¹ dan XI AP² SMK N 1 Padang Sidempuan

No.	Kelas	Tes	Siswa yang Memperoleh Nilai di Atas KKM		Siswa yang Memperoleh Nilai di Bawah KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	XI AP 1	UH 1	10	29,10	18	44,17
		UH 2	8	29,28	20	42,14
		UH 3	9	27,96	19	41,42
2	XI AP 2	UH 1	12	32,43	18	42,06
		UH 2	13	36,16	17	37,86
		UH 3	10	27	20	43,9
Jumlah			62	30,32	112	41,92

Sumber : SMK N 1 Padang Sidempuan T.P 2016/2017

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, dapat dijelaskan yaitu 62 siswa yang tuntas atau mendapat nilai di atas KKM dengan persentase 30,32% dan 112 siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai dibawah KKM dengan persentase 41,92%.

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 Tournament (TGT)* dan tipe *Time Token*. Model *TGT* dan *Time Token* 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 Tournament (TGT)* dan Model Pembelajaran *Time Token* diharapkan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. 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 Pada Mata Pelajaran Administrasi Perkantoran Kelas XI di SMK N 1 Padang Sidempuan T.P. 2016/2017”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka Identifikasi Masalah Penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar Administrasi Perkantoran kelas XI AP SMK N 1 Padang Sidempuan masih rendah.
2. Guru cenderung menerapkan metode konvensional dalam proses belajar mengajar di kelas XI AP SMK N 1 Padang Sidempuan.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yaitu :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model pembelajaran yang diteliti adalah Model Pembelajaran *Time Token*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah Hasil Belajar Administrasi Perkantoran Siswa Kelas XI AP SMK N 1 Padang Sidempuan T.P 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan Masalah di atas, maka yang menjadi Rumusan Masalah dalam Penelitian ini adalah “ Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan

menggunakan model pembelajaran *Time Token* pada mata pelajaran Administrasi Perkantoran kelas XI AP di SMK N 1 Padang Sidempuan T.P 2016/2017.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* pada mata pelajaran Administrasi Perkantoran kelas XI AP di SMK N 1 Padang Sidempuan T.P 2016/2017.

1.6 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 Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Time Token* yang digunakan dalam proses Pembelajaran.
2. Sebagai bahan masukan kepada Guru SMK N 1 Padang Sidempuan dalam menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Time Token* untuk meningkatkan hasil belajar Administrasi Perkantoran siswa kelas XI AP SMK N 1 Padang Sidempuan.
3. Sebagai Referensi dan masukan bagi Universitas Negeri Medan khususnya Fakultas Ekonomi dan pihak-pihak lain dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Time Token* .