

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan pada zaman globalisasi yang semakin pesat. Pendidikan sangat penting bagi umat manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan. Pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara salah satunya pendidikan di sekolah.

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja (terkontrol, terencana dengan sadar dan secara sistematis) diberikan kepada anak didik oleh pendidik agar anak didik dapat berkembang dan terarah kepada tujuan tertentu. Pendidikan juga merupakan suatu proses pengembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai- nilai sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendidikan Kejuruan merupakan sebuah sistem pendidikan yang salah satu tujuannya adalah mengembangkan potensi siswa sehingga memiliki keterampilan tertentu dalam mengembangkan suatu ilmu. Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tugas dan tanggung jawab dalam penyelenggaraan sistem pendidikan yang mengacu pada perkembangan teknologi di dunia industri

yang mampu mencetak SDM yang cerdas dan kompetitif serta siap menghadapi perkembangan global.

Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia pada umumnya lebih mengarah pada model pembelajaran yang dilakukan secara massal dan klaksikal, dengan berorientasi pada kuantitas agar mampu melayani sebanyak-banyaknya peserta didik sehingga tidak dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik secara individual diluar kelompok. Pendidikan hendaknya mampu mengembangkan potensi kecerdasan serta bakat yang dimiliki peserta didik secara optimal sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi diri yang dimilikinya menjadi suatu prestasi yang punya nilai jual.

Dasar dan pengukuran listrik merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di program keahlian SMK Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik. Pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik ditekankan pada kemampuan siswanya dalam menguasai elemen pasif dengan kompetensi dasar mendeskripsikan elemen pasif dalam rangkaian arus searah dan menggunakan elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah. Materi dalam pembelajaran elemen pasif perlu pemahaman yang luas dan siswa diharapkan dapat lebih membuka nalar mereka didalam mempelajari materi elemen pasif. Proses pembelajaran elemen pasif menekankan pada materi tentang resistor dan resistansi, induktor dan induktansi serta kapasitor dan kapasitansi.

Dalam survey pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Jurusan Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL), proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik yang diterapkan

di sekolah tersebut adalah model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu model pembelajaran ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah model konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Pembelajaran konvensional ini dianggap paling mudah diterapkan. Tidak mudah bagi guru untuk berusaha menerapkan berbagai macam model pembelajaran yang umumnya memerlukan persiapan yang matang, dan berbagai media dan fasilitas yang mendukung. Selain itu, guru yang sudah terbiasa berceramah dan menjadi pusat dalam pembelajaran akan merasa tidak mengajar jika tidak berceramah.

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Dari survey pendahuluan yang telah dilakukan, nilai KKM pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik yang telah ditetapkan adalah 75. Dari 32 siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 13 siswa dan yang belum mencapai

nilai KKM sebanyak 19 siswa dengan nilai rata-rata keseluruhannya adalah 73.1875.

Siswa yang belum mencapai nilai KKM bukan berarti siswa tidak memiliki kemampuan, khususnya dalam mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik pada kompetensi dasar elemen pasif rangkaian listrik arus searah, tetapi masih banyak unsur yang terkait yang diantaranya guru. Perlu dilakukan perbaikan atau pembaharuan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan dengan hasil belajar yang lebih baik. Pembaharuan yang dimaksud bisa dilakukan dari beberapa hal, salah satu diantaranya adalah pembaharuan terhadap model pembelajaran. Seorang guru harus menggunakan model pembelajaran dengan pertimbangan yang matang sesuai dengan kebutuhan siswa yang juga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, adanya usaha untuk mengadaptasikan pembelajaran dengan perbedaan individual siswa dan memungkinkan keterlibatan siswa untuk bekerja dengan siswa-siswa lain yang berbeda secara akademik sehingga tercipta sikap positif di antara mereka. Kondisi ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa secara individu.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang mudah diterapkan, dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* yang memungkinkan siswa

dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dari pengertian Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* diatas sudah sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada pembelajaran dasar dan pengukuran listrik pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah ini cocok dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Dimana model ini merupakan model pembelajaran berkelompok yang menuntut keaktifan setiap individu dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Setiap individu dengan tingkat kemampuan yang berbeda akan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama dalam kelompok. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi memiliki kesempatan untuk ikut terlibat membantu siswa yang memiliki kemampuan rendah. Dalam penggunaan model ini, siswa akan lebih aktif karena diselingi dengan *games tournament* yang akan mendorong keinginan siswa untuk mengikuti pelajaran dan lebih mudah untuk menguasai materi yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik pada kompetensi dasar elemen pasif rangkaian listrik arus searah yang terdiri dari materi pokok resistor dan resistansi, induktor dan kapasitor dan kapasitansi.

Beberapa hasil penelitian yang relevan yang dilakukan sebelumnya guna untuk mendukung penelitian ini, yaitu :

1. Eko Sunarya (2017), "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Menggunakan Alat Ukur Kelas X SMK Putra Anda Binjai T.P 2016/2017. Dengan

kesimpulan ada pengaruh hasil belajar menggunakan alat ukur siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas X Putra Anda Binjai T.P 2016/2017 dengan persentase peningkatan sebesar 26,92%.

2. Indra Maulana (2015), “Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Menerapkan Rangkaian Kemagnetan pada Rangkaian Kelistrikan Kelas X Audio Video SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”. Dengan kesimpulan bahwa hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi sebesar 31% dengan rata-rata skor 86,5625 dari model pembelajaran ekspositori sebesar 12% dengan rata-rata 66,7188.
3. Fija Prima Putra (2014), “Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Menggunakan Hasil Pengukuran Listrik Pada Siswa Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK YPT Pangkalan Brandan”. Dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan hasil belajar pada pembelajaran menggunakan hasil pengukuran listrik yang lebih tinggi daripada menggunakan model pembelajaran ekspositori pada siswa kelas X TITL SMK YPT Pangkalan Brandan.

Berdasarkan latar belakang diatas dengan persoalan-persoalan tersebut, maka timbul permasalahan yang perlu dikaji yang berhubungan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik. Maka dari itu peneliti menarik **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Siswa Kelas X TIPTL SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan”** sebagai judul skripsi.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa Dasar dan Pengukuran Listrik masih banyak yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih berfokus maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas X semester ganjil jurusan TIPTL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Medan T.P.2017/2018.

2. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* untuk kelas eksperimen dan Model Pembelajaran Konvensional untuk kelas kontrol.
3. Mata pelajaran yang akan dilaksanakan adalah Dasar dan Pengukuran Listrik pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah dan dilihat dari aspek kognitif yaitu ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesa (C5), dan evaluasi (C6).

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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X TIPTL pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas X TIPTL pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ?
3. Apakah hasil belajar siswa kelas X TIPTL pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional ?



### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan keinginan peneliti berupa jawaban yang hendak dicari melalui proses penelitian. Tujuan penelitian berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X TIPTL pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X TIPTL pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X TIPTL pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih tinggi dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat, sehingga berguna untuk sekolah, guru, siswa dan mahasiswa. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dalam pemilihan model pembelajaran untuk mendalami pengetahuan

dan pengalaman sebagai pendidik atau pengajar khususnya dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

### b. Bagi Guru

Membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### c. Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami materi dalam mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik pada kompetensi dasar elemen pasif dalam rangkaian listrik arus searah.

### d. Bagi Mahasiswa

(1) Melatih dan menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya ilmiah

(2) Sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar nantinya.