

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan manusia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan agar dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan berbobot. Akan tetapi pada era perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini sangat menuntut seorang guru melakukan pembelajaran dengan menyediakan media yang berbasis teknologi demi meningkatkan minat siswa untuk belajar. Kemajuan teknologi modern adalah salah satu faktor penunjang usaha pembaharuan terutama dalam dunia pendidikan. Kehidupan dalam masyarakat yang berbudaya modern harus memanfaatkan teknologi modern yang berkembang. Pemanfaatan ini sebagai bentuk penyesuaian diri dengan lingkungan global untuk mengatasi masalah – masalah dalam kehidupannya pada masa sekarang dan yang akan datang.

Salah satu lembaga yang menangani pendidikan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang merupakan suatu lembaga pendidikan siswa dan lulusannya diarahkan mampu ditempatkan sebagai tenaga kerja menengah dan berpotensi menciptakan SDM yang berkualitas. Secara umum SMK bertujuan untuk menyiapkan siswa/i lulusan yang : 1) memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian tertentu, 2) mampu menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan

industri pada saat ini maupun dimasa yang akan datang, 3) mampu mengembangkan diri dalam ruang lingkup keahlian tertentu, dan lain – lain. Tujuan jelas bahwa SMK dituntut agar mempersiapkan lulusannya mampu memasuki lapangan kerja. Mutu dan kesejahteraannya dimasa yang akan datang dapat diprediksi dari pengetahuan dan keterampilannya selama pembelajaran di dalam sekolah. Oleh karena itu, sebagai tenaga pendidik diharapkan memaksimalkan pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan) sehingga mudah diterima siswa.

Sejalan dengan itu, pemerintah Indonesia terus melakukan usaha – usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan. Usah – usaha yang telah dilaksanakan diantaranya perbaikan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan kerja, penataran bagi guru – guru bidang studi, pengadaan fasilitas – fasilitas belajar dan melakukan kerja sama dengan lembaga industri.

Upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tugas besar berjangka waktu panjang karena menyangkut masalah pendidikan bangsa. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia harus melalui proses pendidikan yang baik dan terarah. Di dalam penjabaran pelaksanaan pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang berwawasan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses belajar.

Pekerjaan dasar teknologi otomotif (PDTO) adalah salah satu bidang studi yang diajarkan di SMK YPT Pangkalan Susu untuk kelas X. Pada mata pelajaran PDTO siswa diharapkan mampu mengaplikasikan dan mengamalkan ilmunya

dibidang teknik penggunaan,perawatan serta keselamatan kerja dalam penggunaan alat-alat kerja.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK YPT Pangkalan Susu, mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Pelajaran PDTO dianggap sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan. Siswa beranggapan bahwa pelajaran PDTO sulit dan rumit, sehingga siswa terlebih dahulu merasa jenuh sebelum mempelajarinya. Anggapan bahwa pelajaran PDTO lebih rumit merupakan sifat negatif yang menyebabkan dorongan untuk belajar lebih giat menjadi rendah karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran PDTO sehingga siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa menganggap pelajaran PDTO tidak menyenangkan adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga kurang minat siswa untuk belajar PDTO.

Kondisi di atas berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran PDTO cenderung rendah meskipun ada beberapa siswa yang hasil belajarnya telah mencapai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 75, penjabaran hasil belajar mata pelajaran PDTO pada tahun ajaran 2015/2016 dan 2016/2017 ditunjukkan pada Tabel 1. berikut.

Tabel 1.daftar nilai siswa mata pelajaran PDTO

## Kelas X TKR SMK YPT Pangkalan Susu

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa
Kelas X TKR 1		
2015/2016	< 75	14 orang
	75 – 79	7 orang
	80 - 89	8 orang
	90 – 100	4 orang
2016/2017	< 75	15 orang
	75 – 79	8 orang
	80 - 89	9 orang
	90 – 100	2 orang
Kelas X TKR 2		
2015/2016	< 75	13 orang
	75 – 79	9 orang
	80 - 89	5 orang
	90 – 100	3 orang
2016/2017	< 75	11 orang
	75 – 79	9 orang
	80 - 89	8 orang
	90 – 100	4 orang

Berdasarkan Tabel 1. di atas masih banyak siswa yang belum memenuhi standar kelulusan yang ditetapkan sekolah. Proses belajar mengajar PDTO yang tidak maksimal ini menjadi alasan kuat terhadap hasil belajar yang rendah dan akan berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan.

Salah satu kemungkinan penyebab rendahnya hasil belajar disebabkan faktor eksternal yaitu model pembelajaran yang tidak menarik dan juga motivasi belajar siswa. Motivasi memiliki peranan penting dalam pemberian semangat, gairah dan rasa senang dalam belajar. Motivasi siswa kurang pada saat guru memberikan mata pelajaran teori, siswa lebih termotivasi pada saat praktek. Dan model pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran PDTTO adalah model pembelajaran Ekspositori, yaitu model pembelajaran yang berorientasi pada guru. Model ini dianggap lebih efektif karena guru memberikan informasi secara keseluruhan kepada siswa. Menurut (Sanjaya, 2015), model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang menekankan proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Padahal jika dilihat di lapangan, siswa yang diajari model pembelajaran Ekspositori tidak efektif dalam proses belajar mengajar. Karena siswa diperankan sebagai penerima informasi saja.

Dalam pembelajaran Ekspositori siswa dipandang sebagai yang belum mengetahui satu apapun dan hanya menerima bahan-bahan yang diberikan oleh guru. Penyajian materi pembelajaran biasanya seorang guru selalu berusaha membuat siswa didikannya dapat memahami dan mengerti setiap materi yang diberikan. Namun model pembelajaran ini memiliki kelemahan mendasar yaitu rendahnya tingkat keaktifan siswa. Sehingga kurangnya minat belajar pada siswa, tidak konsentrasi dalam belajar karena siswa hanya sebagai pendengar saja, sering terlambat ke sekolah, sering ribut pada waktu jam pelajaran berlangsung dan malas belajar.

Mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, perlu diupayakan pemecahannya. Salah satu diantaranya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif dan variatif yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, kemampuan siswa untuk dapat bekerja sama dengan teman dalam menemukan suatu permasalahan, dan keterampilan siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PDTO.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pada model pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Ada beberapa jenis model pembelajaran kooperatif, namun model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu model yang menyebabkan kelompok kecil selama kegiatan belajar mengajar bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas atau untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap model pembelajaran lain adalah bekerja sama dalam kelompok, dan menentukan keberhasilan kelompok tergantung pada keberhasilan

individu dari setiap anggota kelompok sehingga setiap anggota kelompok tidak bisa bergantung pada anggota lain. Setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menunjang timnya mendapatkan nilai yang maksimum sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap individu merasa mendapat tugas dan tanggung jawab sendiri-sendiri, sehingga tujuan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk belajar yang menyenangkan tercapai.

(Isjoni, 2009), menyatakan bahwa model pembelajaran model kooperatif tipe TGT tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dan membantu teman. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang baik dan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Penyajian materi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya, diharapkan mampu memberikan sumbangan pada peningkatan motivasi siswa agar lebih bersemangat dan berminat dalam belajar pekerjaan dasar teknik otomotif (PDTO) sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu terobosan yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menjadi pertimbangan utama bagi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) Pada Siswa Kelas X Teknik Kendaraan Ringan (TKR) SMK YPT Pangkalan Susu**”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas identifikasi masalah antara lain sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO).
2. Pembelajaran yang berlangsung dikelas kurang melibatkan siswa.
3. Siswa kurang berinteraksi dalam proses belajar mengajar Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO).
4. Dalam proses belajar mengajar, proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga siswa kurang aktif.
5. Pembelajaran berlangsung secara monoton dan kurang bervariasi sehingga sangat membosankan dan kurang menarik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian dapat dilaksanakan lebih terarah dan untuk mempertegas sasaran yang hendak diteliti maka dibuat pembatasan masalah hanya pada masalah aktivitas belajar serta hasil belajar yang dicapai siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknologi Otomotif (PDTO)



Pada Kompetensi Dasar Menggunakan Alat-Alat Ukur (Measuring tools) dengan materi pokok Penggunaan alat-alat ukur mekanik kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK YPT PANGKALAN SUSU T.A 2018/2019.

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

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah ada Pengaruh yang positif dan berarti Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknologi Otomotif (PDTO) Kelas X TKR SMK YPT Pangkalan Susu.
2. Apakah ada peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknologi Otomotif (PDTO) yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dikelas X TKR SMK YPT Pangkalan Susu.

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

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh yang positif dan berarti penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknologi Otomotif (PDTO) Kelas X TKR SMK YPT Pangkalan Susu.
2. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknologi Otomotif (PDTO) dengan model pembelajaran

*Teams Games Tournament (TGT)* dikelas X TKR SMK YPT Pangkalan Susu

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah :

### **1. Manfaat teoritis**

- a. Hasil dari penelitian ini secara teoritis diharapkan memberikan informasi atau sumbangan pemikiran dalam meningkatkan mutu pendidikan

### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi peneliti

Menambah wawasan peneliti dalam meningkatkan mutu pendidikan pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknologi Otomotif (PDTO) dengan Model Teams Games Tournaments (TGT)

- b. Bagi Sekolah

Sebagai informasi bagi sekolah khususnya bagi guru bidang studi dalam meningkatkan mutu pendidikan di SMK YPT Pangkalan Susu Pada Mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknologi Otomotif (PDTO)

- c. Bagi siswa

Sebagai sumbangan pemikiran yang positif dan menjadi bahan informasi dalam rangka perbaikan variasi pembelajaran.