

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting, yaitu untuk menjamin kelangsungan kehidupan dan perkembangan bangsa itu sendiri. Pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sebagaimana tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlakmulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Sekolah merupakan salah satu tempat dimana siswa mendapatkan ilmu secara formal. Sekolah bukan hanya tempat menimba ilmu, tapi juga sebagai tempat berkumpul, bermain dan berbagai keceriaan antara siswa hingga terjadi interaksi timbal balik yang secara psikologis sangat seimbang. Sekolah juga tempat dimana kegiatan belajar mengajar berlangsung dan tempat terjadinya interaksi antara guru dan murid.

Manusia di ciptakan oleh tuhan dengan membawa fiitrah merdeka, mempunyai hak dan kebebasan yang telah melekat pada dirinya. Karena itu, dalam kehidupan manusia mempunyai hak untuk hidup, hak bersuara, kebebasan mengemukakan pendapat, dan hak lainnya selama kebebasan dan hak tidak bertentangan dengan norma sosial agama. Begitu pula halnya dalam kegiatan belajar mengajar dimana siswa mempunyai hak dan kebebasan untuk bersuara, berpendapat, dan berargumen di dalam kelas yang berkaitan dengan materi pembelajaran di kelas. saat berlangsung kegiatan belajar mengajar (KBM) sebenarnya yang aktif bukan hanya guru saja, sehingga seakan-akan siswa

hanya dianggap sebagai suatu benda yang pasif, yang hanya mendengarkan dan mematuhi apa yang disampaikan oleh guru. Tapi seharusnya dalam proses KBM antara siswa dan guru sama-sama aktif. Dengan demikian dapat terjadi transfer ilmu pengetahuan baik dari guru ke siswa maupun sebaliknya dari siswa ke guru dan dapat juga transfer ilmu antara siswa ke siswa yang lainnya. SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah salah satu lembaga pendidikan nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. Berdasarkan Kurikulum 2013 SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Salah satu bidang yang dikelola dalam kurikulum SMK adalah listrik dan elektronika. Berdasarkan kurikulum Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas, 1999) SMK jurusan listrik dan elektronika memiliki tujuan untuk: (1) mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian elektronika, (2) mampu memilih karir, berkompetisi dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian teknik listrik dan elektronika, (3) menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan pada saat ini dan masa yang akan datang, (4) menjadi warga negara yang produktif, adektif, dan kreatif. Salah satu lembaga pendidikan formal tersebut adalah SMK negeri 1 Galang, yang memiliki bidang keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik dimana para lulusannya diharapkan memiliki keterampilan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Lubuk Pakam adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Dari hasil observasi yang dilakukan dilapangan melalui wawancara singkat dengan ketua Jurusan TIPTL Bapak J.Pasaribu , bahwasanya sampai saat ini pembelajaran yang dilaksanakan khususnya untuk bidang studi Kompetensi TIPTL masih

menggunakan konvensional terfokus pada guru. Nilai yang di peroleh siswa pada mata pelajaran Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Bertingkat (MIPLBB) tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan masih berada di bawah standar rata-rata yang di tetapkan oleh Depdiknas, dimana nilai KKM untuk mata diklat produktif yaitu sebesar 70. Sementara itu, nilai (DKN) siswa kelas XI (TIPTL) untuk mata pelajaran MIPLBB pada tahun ajaran 2017/2018 hanya sebesar 69,32. Jadi, keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal, hal ini memberi dampak pada minat siswa dalam pembelajaran. Guru sebagai salah satu pemeran utama dalam pembelajaran haruslah profesional dalam bidangnya agar dapat menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pendidik sekaligus pengajar yang berkompeten. Untuk itu, guru harus menguasai bahan yang diajarkan, terampil mengajarkannya, dan mampu mengatasi berbagai kendala yang ditemui dalam pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah mampu memilih dan menggunakan dengan tepat model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan karakteristik siswa agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal.

Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Bertingkat merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan menengah kejuruan khususnya pada bidang TIPTL di SMKNegeri 1 Lubuk Pakam. Berdasarkan pengamatan penulis yang ditindak lanjuti dengan guru mata pelajaran Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Bertingkat, di sekolah ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih berorientasi pada pola pembelajaran yang lebih banyak didominasi guru. Keterlibatan siswa selama pembelajaran belum optimal sehingga berakibat pada perolehan hasil belajar siswa tidak optimal pula. Peran siswa tidak lagi sebagai subyek belajar melainkan sebagai obyek pembelajaran. Tanggung jawab siswa terhadap kemampuan keterampilan dan kreativitas yang dimiliki masih sangat kurang.

Guru dalam mengantisipasi masalah ini dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajarnya, menumbuhkan kembali minat siswa dalam belajar. Pengertian ini mengandung makna bahwa guru hendaknya mampu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan, menemukan, menyelidiki, dan mengungkap ide siswa sendiri, serta melakukan proses penilaian yang berkelanjutan untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal. Dengan kata lain diharapkan kiranya guru mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Dalam meningkatkan potensi keterampilan siswa dibidangnya, diperlukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satu pembelajaran yang inovatif adalah dengan menggunakan model pembelajaran Tipe *Teams Games and Tournament (TGT)*.

Berdasarkan observasi beberapa permasalahan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu di lihat dari kondisi yang terjadi di kelas di antaranya di sebabkan penggunaan model yang monoton dan kurang menarik, selama proses pembelajaran, guru mendominasi kelas sehingga menjadikan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahannya tampak saat guru menjelaskan materi, beberapa siswa tampak kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar, mengantuk, melamun ada pula yang asyik mengobrol dengan teman dekatnya. Pada saat penyampain materi, siswa hanya mendengarkan dan mencatat setelah di perintah oleh guru.

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar mengajar. Model pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan kecerasan secara optimal. Metode pembelajaran yang sering di pakai dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah sangat mempengaruhi kondisi siswa. Hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif dapat menumbuhkan semangat belajar dan memperkuat daya ingat siswa terhadap

materi yang di pelajari. Usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain memilih model yang tepat, sesuai materinya dan menunjang terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Berbagai macam model mengajar yang ada, tidak ada satu model pun yang di anggap paling baik di antara model-model yang lain. Tiap model mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing. Suatu model mungkin baik untuk suatu tujuan tertentu, pokok bahasan maupun situasi kondisi tertentu, tetapi mungkin tidak tepat untuk situasi yang lain. Demikian pula suatu model yang di anggap baik untuk suatu pokok bahasan yang di sampaikan oleh guru tertentu, terkadang belum tentu berhasil dibawakan guru yang lain.

Slameto (2010:76), bahwa “Belajar yang efektif dapat tercapai apabila dapat menggunakan strategi belajar yang tepat. Strategi belajar di perlukan untuk dapat mencapai hasil yang semaksimal mungkin”. Dari pernyataan di atas dapat di ketahui bahwa dalam memilih model pembelajaran juga harus di sesuaikan dan digunakan dengan tepat agar pembelajaran yang di inginkan dapat tercapai dengan efektif. Oleh karena itu di sini guru di tuntut untuk dapat memilih model apa yang cocok untuk di terapkan kepada anak didiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengajaran selama ini disajikan dalam kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan terkesan sangat sulit. Hal serupa saya temukan ketika melaksanakan Program Pelatihan Lapangan Terpadu (PPLT). Bahwa tidak semua peserta didik mampu menguasai mata pelajaran Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Bertingkat pada program Pemanfaatan Instalasi Listrik yang diajarkan karena keterbatasan fasilitas yang digunakan, untuk membuat Elektro lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Jadi siswa sulit untuk memahami pelajarann Elektroserta proses belajar yang tidak berorientasi pada kompetensi sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP) yang digunakan sebagai acuan dalam

mengajar menyatakan bahwa siswa harus diarahkan kedalam suasana iklim pembelajaran yang kondusif dan berperan aktif dalam pembelajaran dikelas. Pengembangan KTSP perlu didukung oleh iklim yang kondusif bagi terciptanya suasana yang aman, nyaman, dan tertib yang akan mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan bermakna (Mulyasa, 2010). Pemberlakuan KTSP mengamanahkan bahwa pembelajaran harus berbasis pada siswa sehingga terjadi perubahan dari pembelajaran absolute dimana guru adalah segala-galanya menjadi pembelajaran konstruktivisme yang menganggap siswa telah memiliki pengetahuan awal sehingga tugas guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator (Mulyasa, 2010).

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi pembelajaran dan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games and Tournament (TGT). Teams Games and Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 siswa. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran (Slavin, 2009).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Strategi apakah yang digunakan dalam pembelajaran MIPLBB Kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2017/2018?
2. Apakah strategi pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran MIPLBB Kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2017/2018 sudah efektif?

3. Bagaimanakah strategi Teams Games Tournament dalam pembelajaran MIPLBB Kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2018/2019?
4. Apakah strategi pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar MIPLBB siswa kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2018/2019?
5. Faktor-faktor apakah yang mempengaruhi hasil belajar MIPLBB siswa Kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2017/2018?
6. Apakah kekurangan dan kelebihan strategi ekspositori dalam pembelajaran MIPLBB Kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2018/2019?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI-TIPTL-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-TIPTL-2 sebagai kelas kontrol.
2. Materi yang diajarkan mengacu pada silabus SMKN 1 Lubuk Pakam yaitu pada pelajaran memasang instalasi penerangan listrik bangunan bertingkat dengan kompetensi dasar memahami instalasi penerangan 3 fasa dengan model pembelajaran team games and tournament dan pembelajaran ekspositori.
3. Hasil belajar yang akan dinilai meliputi aspek psikomotorik dilihat dari produk, serta aspek kognitif yaitu pada nilai postest.
4. Model yang digunakan adalah model pembelajaran team games and tournament dan pembelajaran ekspositori.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar MIPLBB pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana hasil belajar MIPLBB pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran Ekspositori di kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019?
3. Apakah hasil belajar Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Bertingkat siswa yang diajarkan dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Ekspositori siswa kelas XI (TIPTL) SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019.

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar MIPLBB pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui hasil belajar MIPLBB pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi Ekspositori di kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Bertingkat pada siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar

siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Ekspositori di kelas XI TIPTL SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini di harapkan bisa memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan pembelajaran mata pelajaran memasang instalasi penerangan listrik bangunan bertingkat, khususnya pada KBM di kelas XI program teknik Instalasi Pemamfaatan Tenaga Listrik (TIPTL) SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Adapun manfaat yang diiharapkan dalam peneliitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan khususnya dalam bidang ilmu pendidikan serta lebih membantu memahami teori-teori tentang penggunaan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang model pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif agar dapat berjalan lebih efektif.