

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan nasional dibidang pendidikan merupakan upaya untuk mencerdaskan kehidupan Bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Hal ini merupakan suatu keharusan dalam Era Globalisasi pada saat ini. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan persyaratan mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan sebagai sarana dalam pencerdasan manusia tersebut. Proses pendidikan terarah pada Proses Transformasi Budaya, Proses pembentukan Pribadi, proses penyiapan Warga Negara dan Proses Penyiapan Tenaga Kerja (dalam Tirtaraharja, La Sula. 2000: 33-36). Karena maju mundurnya suatu Negara sebagian besar dipengaruhi oleh kualitas hasil pendidikan. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan yaitu mulai dari penyajian kurikulum yang tepat, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan, pengadaan guru yang berkualitas dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut sebagian besar merupakan tanggung jawab profesional setiap guru.

Salah satu yang menjadi masalah dalam bidang pendidikan adalah menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia akibat minimnya sarana dan prasarana dan juga tenaga kependidikan yang berkualitas, yang merupakan modal utama dalam pencapaian tujuan pendidikan. Selain itu dalam pembelajaran formal dewasa

ini adalah rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan.

Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa hasil belajar siswa masih kurang memuaskan, dengan kata lain hasil belajar siswa masih rendah. Hal itu dikarenakan dalam proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu siswa kurang termotivasi berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berfikirnya. Lebih spesifik lagi bahwa proses pembelajaran masih cenderung didominasi oleh guru (*teacher centered*) sehingga di dalam belajar siswa terlihat pasif. Walaupun demikian, guru lebih cenderung menggunakan model pembelajaran tersebut karena guru menganggap siswa hanya sebagai pendengar dan guru terfokus pada pemberian materi tanpa memperhatikan kondisi proses belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru Teknik Mesin Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM) di SMK Swasta Teladan Sumatera Utara 2 yang mengajar di kelas X ternyata tingkat penguasaan materi masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari DKN (Daftar Kumpulan Nilai) siswa di kelas X hanya 50% siswa yang dapat dikategorikan tuntas dari persyaratan tuntas 80 % dengan standart ketuntasan minimal 75. Hal ini juga dapat dilihat dari kumpulan nilai mata pelajaran pengetahuan dasar teknik mesin nilai siswa 2 tahun sebelumnya yaitu: pada tahun 2012/2013 46,66 % , 2013/2014 50%. Ini disebabkan karena kurang kreatifnya guru sebagai pendidik dalam bervariasi model pembelajaran melalui media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran yang terjadi hanyalah berupa penyampaian informasi satu

arah dari guru kepada siswa, dengan kata lain guru sangat bergantung pada metode yang lama (tradisional) yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan. Pembelajaran cenderung membosankan dan kurang menarik minat siswa, sehingga membuat suasana proses belajar mengajar menjadi vakum, pasif, tidak ada interaksi dan pada akhirnya siswa hanya termenung, mengantuk dan membuat keributan di dalam kelas. Siswa kurang mengoptimalkan potensi yang dimiliki dalam aktivitas belajar akibatnya siswa cenderung hanya menerima pelajaran, dan kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat.

Tabel 1.

Data Nilai Siswa T.A 2011/2012 dan 2013/2014

No	Kelas	Tahun Ajaran	Persentase Nilai Yang Lulus
1	X TMO	2012/2013	46,66%
2	X TMO	2013/2014	50%.

Sumber : SMK Swasta Teladan Sumatera Utara 2

Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan /hasil belajar siswa melalui penerapan pengetahuan, bekerja sama dalam memecahkan masalah, memahami materi secara individu, dan saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *Cooperative learning* merupakan salah satu model yang menerapkan model konstruktivis yang menekankan pentingnya kerja sama dan mendorong siswa menjadi aktif, sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Seperti misalnya model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*),

model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*), model pembelajaran kooperatif tipe TPS (*Think Pair Share*), model pembelajaran kooperatif tipe Investigasi Kelompok (*Group Investigation*), dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif learning yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 peserta didik sehingga belajar dalam kelompok. Pembelajaran disertai dengan adanya suatu permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah salah satu pendekatan yang melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap isi pelajaran tersebut. Dimana dalam model pembelajaran ini guru berusaha membangkitkan minat siswa untuk belajar menemukan sendiri ide-ide yang baru, siswa bekerja sama dan mengkomunikasikan hasil belajarnya dan siswa semakin aktif dan inovatif, sehingga hasil belajar PDTM siswa diharapkan akan lebih baik.

Untuk meningkatkan hasil belajar PDTM siswa di atas, penulis berencana menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, karena model pembelajaran *Cooperative learning khususnya Tipe TGT (Teams*

Games Tournament) adalah salah satu pendekatan yang melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap isi pelajaran tersebut. Dimana dalam model pembelajaran ini guru berusaha membangkitkan minat siswa untuk belajar menemukan sendiri ide-ide yang baru, siswa bekerja sama dan mengkomunikasikan hasil belajarnya dan siswa semakin aktif dan inovatif dalam arti siswa dituntut lebih banyak aktif dibandingkan guru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM) siswa diharapkan akan lebih baik.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk merencanakan penelitian yang mengacu pada model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan judul “ **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Mesin (PDTM) Pada Siswa Kelas X SMK Swasta Teladan Sumatera Utara 2**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah diungkapkan, dapat diidentifikasi masalah- masalah dalam penelitian ini:

- 1) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin di kelas X SMK Swasta Teladan Sumatera Utara 2 belum mencapai ketuntasan kriteria yang ditetapkan, yaitu 75.

- 2) Metode pembelajaran yang diterapkan guru masih berfokus pada guru sebagai penyampai informasi dan tidak bervariasi, sehingga siswa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- 3) Aktivitas belajar siswa lebih cenderung kepada mendengar dan menerima informasi dari guru (pasif). Sehingga selama proses pembelajaran berjalan banyak siswa yang membuat kesibukan masing-masing.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan peneliti baik dari segi waktu maupun dana dan untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X TMO pada pelajaran PDTM SMK Swasta Teladan Sumatera Utara 2.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TMO 1 pada pelajaran PDTM di SMK Swasta Teladan Sumatera Utara 2.
3. Mata diklat yang diteliti adalah pada mata pelajaran pengetahuan dasar teknik mesin (PDTM) dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* .

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tunamen*) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pengetahuan Dasar Teknik Mesin pada kelas X SMK Swasta Teladan Sumatera Utara 2 T.A. 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Teldan Sumatera Utara 2 pada pelajaran PDTM dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penelitian

Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Guru

- Sebagai bahan masukan bagi guru berkaitan dengan pemilihan model pembelajaran.
- Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat dijadikan siswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.