

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga menyebabkan banyak perubahan pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah menciptakan individu yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan, karena pendidikan mampu memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Pendidikan merupakan proses mendidik, yaitu suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, sehingga akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Perubahan itu meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 15 menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Tujuan tersebut dapat dijabarkan

lagi oleh Dikmenjur 2003 menjadi tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut :

Tujuan umum, sebagai bagian dari sistem pendidikan menengah kejuruan SMK bertujuan : (1) menyiapkan peserta didik agar dapat menjalankan kehidupan secara layak, (2) meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik, (3) menyiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang mandiri dan bertanggung jawab, (4) menyiapkan peserta didik agar memahami dan menghargai keabekaragaman budaya bangsa Indonesia, dan (5) menyiapkan peserta didik agar menerapkan dan memelihara hidup sehat, memiliki wawasan lingkungan, pengetahuan, dan seni.

Tujuan khusus, SMK bertujuan : (1) menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja baik secara mandiri atau mengisi lapangan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati, (2) membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminati, dan (3) membekali peserta didik dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu mengembangkan diri sendiri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Kompetensi lulusan pendidikan kejuruan sebagai subsistem dari sistem pendidikan nasional menurut Depdikbud (2001) adalah : (1) penghasil tamatan yang memiliki keterampilan dan penguasaan IPTEK dengan bidang dari tingkat keahlian yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan, (2) penghasil tamatan yang memiliki kemampuan produktif, penghasil sendiri, mengubah status tamatan dari

status beban menjadi aset bangsa yang mandiri, (3) penghasil penggerak perkembangan industri Indonesia yang berkompetitif menghadapi pasar global, (4) penghasil tamatan dan sikap mental yang kuat untuk dapat mengembangkan dirinya secara berkelanjutan. Dikmenjur (2000) mengatakan bahwa hasil kerja pendidikan harus mampu menjadi pembeda dari segi untuk kerja, produktifitas, dan kualitas hasil kerja dibandingkan dengan tenaga kerja tanpa pendidikan kejuruan.

Jadi pendidikan kejuruan adalah suatu lembaga yang melaksanakan proses pembelajaran keahlian tertentu beserta evaluasi berbasis kompetensi, yang mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja setingkat teknisi (Wakhinuddin S).

Salah satu pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah sekolah menengah kejuruan (SMK), yang menghasilkan siswa yang terampil, cakap serta siap bekerja dalam dunia usaha. Salah satu lembaga pendidikan formal tersebut adalah SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, yang memiliki bidang keahlian teknik menggambar, dimana para lulusannya diharapkan mampu bersaing di dunia usaha khususnya di bidang menggambar. Salah satu mata pelajaran produktif yang mendukung tercapainya mutu lulusan yang terampil dan kreatif adalah menggambar teknik, siswa diharapkan mampu mengaplikasikan dan mengamalkan ilmunya di bidang pemesinan.

Menggambar Teknik adalah salah satu mata pelajaran program produktif yang diterima oleh siswa SMK Bidang Keahlian Teknik Mesin. Pengajaran Gambar Teknik adalah proses pengajaran teknik dan kejuruan yang sangat penting

karena Gambar Teknik dapat menghantarkan siswa kepada dasar memahami program produktif lainnya. Kelemahan dalam memahami mata diklat Gambar Teknik dapat dilihat dari hasil belajar Gambar Teknik yang diperoleh siswa dari sekolah.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis bahwa proses pembelajaran pada mata diklat Gambar Teknik tersebut saat ini sudah memakai kurikulum 2013 dan tercantum pada RPP dengan menggunakan Active learning, namun faktanya guru belum secara optimal melaksanakan rencana pembelajaran yang tertuang dalam RPP. Meskipun dituliskan bentuk belajar discovery learning tetapi setelah diobservasi dan wawancara yang saya lakukan guru ternyata hanya melakukan metode ceramah, tugas, dan diskusi.

Pada proses pembelajaran, siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar dimana siswa malas untuk membaca buku, berimajinasi, mengantuk dan membuat keributan. Sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan dengan baik maka hasil belajar tidak memuaskan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes belajar siswa mata pelajaran menggambar teknik masih dibawah KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Berikut daftar nilai hasil observasi sekolah yang diperoleh dari guru bidang studi Menggambar Teknik kelas X Teknik Pemesinan.

Tabel 1. Perolehan Nilai Hasil Belajar Menggambar Teknik Kelas X**Program Keahlian Teknik Pemesinan**

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2013/2014	<75	14	42.42	D
	75.00-79.99	12	36.36	C
	80.00-89.99	4	12.12	B
	90.00-100	3	9.09	A
Jumlah		33	100	
2014/2015	<75	15	45.45	D
	75.00-79.99	12	36.36	C
	80.00-89.99	3	9.09	B
	90.00-100	3	9.09	A
Jumlah		33	100	
2015/2016	<75	14	43.75	D
	75.00-79.99	15	46.87	C
	80.00-89.99	2	6.25	B
	90.00-100	2	6.25	A
Jumlah		32	100	

Sumber : DKN SMK N 1 Percut Sei Tuan

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada tahun ajaran 2013/2014 siswa memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75 sebanyak 42,42%, pada tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 45,45% dan, pada tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 43,75% . Melihat data-data tersebut masih ada beberapa persentase peserta didik yang perlu ditingkatkan. Hal tersebut menjadi bukti bahwa mata pelajaran Menggambar Teknik yang diperoleh peserta didik masih banyak dibawah standar KKM dan model pembelajaran juga perlu dikembangkan supaya dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa yaitu jika siswa memiliki nilai $\geq$ 75% pada hasil belajar. Model atau strategi pembelajaran yaitu cara siswa

memperoleh pengalaman belajar untuk mencapai tujuan. Model berkenaan dengan proses pencapaian tujuan sedangkan proses itu sendiri berkaitan dengan bagaimana pengalaman belajar atau isi kurikulum terorganisasikan.

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. *Cooperative learning* merupakan salah satu strategi yang menerapkan model konstruktivis yang menekankan pentingnya kerja sama dan mendorong siswa menjadi aktif, sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif 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 (Rusman, 2012:225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap 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. *Cooperative Learning* juga merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *Cooperative Learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. 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 Menggambar Teknik siswa diharapkan akan lebih baik.

Untuk meningkatkan hasil belajar Menggambar Teknik siswa, 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.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah (1) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (2) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, (4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (6) motivasi belajar lebih tinggi, (7) hasil belajar lebih baik, (8) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi, (9) dapat membangkitkan keaktifan siswa untuk semakin aktif dan inovatif. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini juga

menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Menggambar Teknik. Namun model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) akan terasa sulit bagi siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi rendah, siswa yang cenderung belajar pasif, siswa yang minder dan juga siswa yang egois.

Model pembelajaran ini sudah pernah diteliti sebelumnya oleh Kadir Tiya (2013) dengan hasil belajar yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus, maka dari tahapan setiap siklus, dimana siklus I mencapai 46,88%, siklus II 68,75% dan siklus III sebesar 87,5% dari ketiga siklus masing-masing mengalami peningkatan secara signifikan; Erwinta Noviana dan Okimustava (2016) dengan hasil penelitian jumlah siswa yang mencapai nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah meningkat pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh ketuntasan sebesar 52,59% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 65,55%; Putri, Joko, dan Slamet (2014) dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I, pada ranah afektif meningkat sebesar 27,3%, dan ranah kognitif meningkat sebesar 15,8%. Para peneliti tersebut menyimpulkan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dan menyarankan kepada guru untuk memakai model pembelajaran TGT ini.

Untuk meningkatkan hasil belajar Menggambar Teknik 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, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Menggambar Teknik siswa diharapkan akan lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Teknik masih rendah, ini bisa dilihat dari perolehan nilai yang masih banyak dibawah KKM.
2. Siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar Menggambar Teknik.
3. Penggunaan model pembelajaran yang masih belum maksimal, kecenderungan penggunaan pembelajaran konvensional dalam hal ini metode ceramah dan pemberian tugas masih yang mendominasi dalam proses belajar mengajar.
4. Siswa kurang efektif dalam bertanya dan mengeluarkan pendapat saat proses pembelajaran Menggambar Teknik.
5. Kurang memadainya fasilitas belajar dan sumber belajar yang dapat meningkatkan proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

berdasarkan uraian di atas dan menimbang kemampuan, dana, serta waktu maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament).
2. Hasil belajar Menggambar Teknik siswa kelas X SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Teknik kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui ada peningkatan hasil belajar siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada mata pelajaran Menggambar Teknik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Mempermudah siswa menyerap materi yang diberikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

- b. Menambah motivasi belajar siswa untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan sehingga membantu siswa dalam memperluas ilmu pengetahuan.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan informasi bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar Menggambar Teknik.
- b. Sebagai pertimbangan guru dalam memilih model apa yang akan digunakan dalam memberikan pelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi para guru program diklat Menggambar Teknik khususnya guru SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan guna peningkatan hasil belajar Menggambar Teknik.

4. Bagi Peneliti

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang diterima dibangku perkuliahan yang berupa teori terutama yang berkaitan dengan Menggambar Teknik. Sebagai calon guru belajar untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan bahan ajar sesuai dengan kondisi yang diinginkan siswa dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan.

- 5. Memberikan informasi tentang ada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan bahan masukan bagi pihak sekolah SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan