

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan pada jenjang menengah yaitu mengutamakan kemampuan siswa untuk mempunyai kemampuan tertentu. Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mengutamakan penyiapan siswa di dalam memasuki dunia industri atau dunia kerja. Keterampilan yang dimiliki siswa, merupakan hasil dari pembelajaran di sekolah maupun di industri. Hasil tersebut tidak terlepas dari unsur-unsur pendidikan yang meliputi sarana kurikulum, kualitas guru dan proses pengajaran yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Model pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar dari siswa itu sendiri, dimana model pembelajaran yang monoton di terapkan mengakibatkan siswa menjadi bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini tentu dapat mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa itu sendiri. Maka dari itu diperlukan seorang guru yang pintar mengelola kelas agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Hal tersebut dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yaitu dengan pemilihan model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran kooperatif, siswa dibentuk ke dalam kelompok sehingga suasana belajar menjadi lebih kondusif, siswa lebih

mudah dalam memahami materi dan semangat dalam melaksanakan tugas belajarnya sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajarnya. Keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran merupakan keadaan siswa dimana dirinya aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari cara siswa berinteraksi dengan teman maupun dengan guru yang mengajar saat proses pembelajaran berlangsung dimana kemampuan siswa saat mengerjakan tugas yang diberikan maupun dalam mengerjakan ujian. Menurut Moh. Uzer Usman (2006:21) mengajar adalah mengatur kegiatan siswa sehingga siswa mau belajar, keaktifan belajar sangatlah berperan penting karena siswa yang berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Kemudian hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar yang dia ikuti sehingga membawa perubahan tingkah laku siswa itu sendiri.

Berdasarkan data yang diperoleh dari SMK Negeri 1 Denpasar, pembelajaran yang terlaksana menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini berlandaskan suatu masalah yang menuntut agar siswa mendapat pengetahuan yang menjadikan mereka mahir dalam memecahkan suatu masalah. Namun, model ini kurang cocok untuk materi yang akan disampaikan. Pada prakteknya, peran aktif dari siswa dalam pembelajaran itu kurang, hanya saja siswa yang memiliki minat atau siswa yang memiliki kepercayaan bahwa masalah tersebut bisa dia pecahkan yang terlihat lebih aktif dalam pembelajaran ini, jika mereka mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk mereka pecahkan, maka mereka merasa tidak tertarik untuk mencobanya. Tanpa pemahaman terlebih dahulu mengenai materi,

mereka akan belajar dengan apa yang ingin mereka pelajari sehingga hal tersebut mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa itu sendiri.

Dari data yang terkumpul melalui proses observasi bahwa KKM mata pelajaran pekerjaan dasar otomotif adalah 75,00. Penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai menyebabkan siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Pada saat guru memberi masalah yang akan dipecahkan oleh kelompok siswa, sebagian siswa hanya diam dan sebagian siswa tidak mempunyai semangat dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Hanya sebagian siswa yang memiliki kemampuan secara akademik yang lebih tinggi yang aktif dalam pembelajaran. Kurangnya keaktifan belajar siswa dapat berhambas pada hasil belajar siswa itu sendiri. Salah satunya langkah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai, karena tiap siswa mempunyai karakteristik, sifat dan kemampuan yang berbeda. Oleh sebab itu diperlukannya pembelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih aktif di dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Berbeda halnya dengan model pembelajaran kooperatif yang lainnya seperti STAD, *Jigsaw* dan GI. *Team Game Tournament* ini tidak hanya semata mata siswa dibentuk ke dalam kelompok saja, melainkan berisikan *game* dan *tournament* akademik sehingga seluruh siswa tanpa terkecuali akan berlomba-lomba mengumpulkan point untuk kelompoknya.

Team Game Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa dibentuk dalam kelompok untuk saling membantu di dalam memahami materi pelajaran dan mengerjakan tugas kelompok dan dipadu dengan

kompetensi antar anggota dalam bentuk permainan. Keunggulan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2014: 207) yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) tidak hanya membuat siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi dari temannya akan lebih terlihat dalam pembelajaran ini, tetapi siswa yang memiliki kemampuan akademis rendah juga akan aktif dan mempunyai tanggung jawab pada kelompoknya. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), akan menumbuhkan rasa kebersamaan, saling menghargai antara anggota kelompoknya. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), membuat siswa bersemangat pada saat mengikuti proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena diakhir materi, guru memberikan sebuah penghargaan pada kelompok terbaik. Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini membuat siswa bersemangat dalam mengikuti proses belajar karena ada kegiatan permainan berupa turnamen akademik. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan dapat memberikan makna dan kesan positif kepada siswa. Dengan harapan siswa akan termotivasi agar lebih aktif secara maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang dijelaskan peneliti, ada beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu :

1. Rendahnya keaktifan belajar siswa yang di tunjukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, karena selama pembelajaran keterlibatan siswa belum dilakukan secara maksimal dalam mata pelajaran Pekerjaan Dasar Otomotif (PDO).
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pekerjaan Dasar Otomotif (PDO) dilihat dari nilai ulangan akhir semester sebelumnya.
3. Guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional, yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dimana siswa di belajarkan dengan ciri adanya sebuah permasalahan sebagai objek siswa belajar berfikir secara kritis di dalam memecahkan suatu masalah, sehingga siswa cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah dalam penelitian ini tidak meluas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).
2. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini hanya diterapkan pada materi alat ukur siswa kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar.

3. Sampel penelitian ini dilaksanakan pada kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar.
4. Parameter yang diuji adalah keaktifan belajar dan hasil belajar siswa, materi alat ukur pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Otomotif (PDO).
5. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelas X TKRO 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TKRO 2 sebagai kelas kontrol.
6. Pembelajaran Konvensional yang dimaksud adalah *Problem Based Learning* (PBL).

1.4. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar Pekerjaan Dasar Otomotif antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pekerjaan Dasar Otomotif antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan keaktifan dan hasil belajar Pekerjaan Dasar Otomotif secara simultan antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional?

1.5. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar Pekerjaan Dasar Otomotif antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pekerjaan Dasar Otomotif antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan dan hasil belajar Pekerjaan Dasar Otomotif secara simultan antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan hasilnya dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadi sebuah referensi dan masukan bagi perkembangan pendidikan di sekolah menengah kejuruan (SMK) dan menambah kajian disiplin ilmu sosial khususnya dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dan tepat guna yang dapat digunakan dalam

pembelajaran Pekerjaan Dasar Otomotif (PDO) sesuai kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan juga menambah wawasan ilmu pengetahuan.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan memberi alternatif bagi guru untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih aktif, menarik, kondusif, dan partisipatif.

c. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang menjadikan siswa aktif dalam memompa kemampuan diri dan tidak bosan dalam menerima pelajaran.

1.7. Luaran Penelitian

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah berpengaruh positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* yang di gunakan dalam proses pembelajaran sehingga memberikan

peningkatan keaktifan dan perubahan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik dari pada sebelumnya.

Luaran penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk (temuan penelitian), yang berupa jurnal penelitian yang akan diupload di JPTM (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin) Universitas Pendidikan Ganesha.

