

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut data statistik kementerian PPN/ Bappenas 2013 - 2016, lulusan SMK atau SLTA Kejuruan di Indonesia pada tahun 2016 menjadi penyumbang kedua tertinggi, yaitu dengan menyumbang 19% dari keseluruhan pengangguran di Indonesia. Dimana seharusnya SMK menjadi upaya untuk mengurangi pengangguran di Indonesia. Dapat dilihat dari tabel dibawah ini jumlah pengangguran yang dihasilkan setiap tahunnya:

**Tabel 1. 1 Pengangguran di Indonesia**

No.	Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan	2014		2015		2016
		Februari	Agustus	Februari	Agustus	Februari
1	Tidak/belum pernah sekolah	134.040	74.898	124.303	55.554	90.293
2	Tidak/ belum tamat SD	610.574	389.550	603.194	371.542	557.418
3	SD	1.374.822	1.229.652	1.320.392	1.004.961	1.218.954
4	SMP	1.693.203	1.566.838	1.650.387	1.373.919	1.313.815
5	SMA (Umum)	1.893.509	1.962.786	1.762.411	2.280.029	1.546.699
6	SMK	847.365	1.332.521	1.174.366	1.569.690	<b>1.348.327</b>
7	Akademi/ Diploma	195.258	193.517	254.312	251.541	249.362
8	Universitas	398.298	495.143	565.402	653.596	695.304
<b>Total</b>		<b>7.147.069</b>	<b>7.244.905</b>	<b>7.454.767</b>	<b>7.560.822</b>	<b>7.024.172</b>

(sumber: <https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/972>)

Hal ini terjadi karena tidak ada kesinambungan antara keterampilan yang dimiliki lulusan dengan keterampilan yang diharapkan Dunia Usaha/ Dunia Industri (DU/ DI). Serta kurangnya keterampilan lulusan dalam membuat usaha mandiri atau berwirausaha.

Nabila Chairun Nisa, 2017

STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Maka dari itu disusunlah mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK), yang diharapkan mampu untuk meningkatkan

**Nabila Chairun Nisa, 2017**

***STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

keterampilan siswa dalam berwirausaha dan menciptakan karakteristik wirausahawan yang baik. Sehingga tanpa harus bergantung pada industri, lulusan SMK akan mampu untuk menciptakan lapangan kerja sendiri. Akan lebih baik jika keterampilan berwirausaha disinergikan dengan keterampilan paket keahliannya.

Tetapi pada pelaksanaannya, mata pelajaran PKK ini belum diintegrasikan dengan paket keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB). Karena masih berada pada proses pengenalan dan pembelajaran guru kewirausahaan bekerja sama dengan guru mata pelajaran produktif, untuk menyusun rancangan materi dan indikator yang akan diterapkan di kelas nanti pada tahun ajaran 2018. Mata pelajaran PKK termasuk kedalam mata pelajaran muatan peminatan kompetensi keahlian atau kelompok C3. Sehingga dengan terintegrasinya mata pelajaran kewirausahaan dengan paket keahlian TGB, dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan serta keterampilan yang diharapkan oleh DU/ DI.

Berdasarkan hasil diskusi dan pendekatan kepada siswa serta guru yang bersangkutan, diperoleh informasi bahwa minat siswa dalam pelajaran PKK kurang. Karena tidak ada kaitan dan hubungannya antara materi yang diajarkan dengan keterampilan produktif yang mereka miliki, sehingga mata pelajaran PKK masih dianggap kurang esensial. Selain itu terkait dengan kegiatan pembelajaran sehari-hari, metode yang diterapkan guru dianggap monoton dan tidak inovatif. Guru menerapkan metode ceramah dengan teknik penugasan pada setiap semesternya. Dengan metode demikian, kehadiran guru dikelas tidak dirasakan oleh siswa dan keaktifan serta potensi siswa tidak dimanfaatkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil dari diskusi pula diperoleh bahwa siswa mengharapkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, adanya kehadiran guru didalam kelas, pembelajaran yang aktif serta penghargaan dari guru atas usaha siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, mata pelajaran PKK merupakan mata pelajaran analitis berdasarkan keadaan langsung dilapangan, sehingga kemampuan siswa dalam menganalisis dan memecahkan suatu masalah sangat diperlukan.

**Nabila Chairun Nisa, 2017**

*STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti membandingkan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berorientasi kepada suasana kelas yang aktif dan menyenangkan serta bentuk evaluasi dengan permainan edukasi yang diiringi dengan penghargaan (*reward*) bagi siswa atau kelompok yang berprestasi. Dan metode pembelajaran *Group Investigation* (GI) yang menerapkan metode diskusi dan penyajian kelompok sebagai bentuk evaluasi serta menekankan pilihan dan kontrol siswa dalam teknis pembelajaran di kelas.

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, maka peneliti mengambil judul penelitian skripsi “*Studi Komparasi Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament dan Metode Pembelajaran Group Investigation pada Mata Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 5 Bandung.*”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian yang ada di lapangan, antara lain sebagai berikut:

1. Materi yang diajarkan di dalam kelas belum diintegrasikan dengan paket keahlian Teknik Gambar Bangunan.
2. Belum ada materi yang baku dan tetap dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, karena pemerintah hanya memberikan batasan kemampuan umum dalam Kompetensi Dasar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
3. Penggunaan metode pembelajaran diskusi yang kurang menyenangkan dan membosankan, kurangnya variasi dan kreatifitas dalam suasana pembelajaran.

## **1.3 Pembatasan Masalah Penelitian**

Pembatasan masalah penelitian diperlukan untuk mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai dengan arah yang jelas. Batasan masalah mencakup ruang lingkup penelitian yang saling berhubungan untuk diteliti sehingga perlu

**Nabila Chairun Nisa, 2017**

**STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibatasi agar pembahasannya tidak terlalu luas. Batasan masalah penelitian ini antara lain, sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada studi komparasi atau membandingkan efektifitas penerapan dua metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dan metode pembelajaran *Group Investigation* berdasarkan prestasi hasil belajar yang diperoleh siswa.
2. Penelitian meliputi aspek kognitif dengan bentuk soal esai dan aspek psikomotorik dengan bentuk soal terstruktur. Dengan melihat hasil belajar yang diperoleh siswa seelah diberikan *treatment* dengan materi yang diintegrasikan dengan paket keahlian Teknik Gambar Bangunan.
3. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam struktur kurikulum pendidikan menengah kejuruan 2017. Kompetensi Dasar yang digunakan dibatasi sebagai berikut:

**Tabel 1. 2 Kompetensi Dasar Produk Kreatif dan Kewirausahaan**

Kompetensi Dasar	
3.1 Memahami sikap dan perilaku wirausahawan	4.1 Mempresentasikan sikap dan perilaku wirausahawan
3.2 Menganalisis peluang usaha produk barang/jasa	4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa
3.3 Memahami hak atas kekayaan intelektual	4.3 Mempresentasikan hak atas kekayaan intelektual
3.4 Menganalisis konsep desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa	4.4 Membuat desain/ <i>prototype</i> dan kemasan produk barang/jasa

(sumber: kurikulum sekolah menengah kejuruan 2017)

#### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*?
2. Apakah terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *Group Investigation*?

Nabila Chairun Nisa, 2017

STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Group Investigation* dan metode *Teams Games Tournament* setelah pembelajaran?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang didapat, maka tujuan dari penelitian yang diharapkan yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *Group Investigation*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode *Group Investigation* dan metode *Teams Games Tournament*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian yang baik haruslah memberikan kontribusi kepada lingkungan sekitar dan pihak yang terlibat. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Siswa
  - a. Memberikan suasana belajar baru yang menyenangkan dan terstruktur.
  - b. Menambah pengetahuan siswa mengenai bentuk usaha yang berkaitan dengan paket keahlian Teknik Gambar Bangunan.
  - c. Meningkatkan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan untuk dipraktikan dan direalisasikan di kehidupan nyata dengan bentuk usaha yang berkaitan dengan paket keahlian TGB.
2. Bagi Guru
  - a. Membantu guru dalam merencanakan materi yang diberikan dikelas yang diintegrasikan dengan paket keahlian Teknik Gambar Bangunan.

- b. Membantu dan menambah masukan bagi guru mengenai strategi pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dan metode pembelajaran *Group Investigation*.
3. Bagi SMK Negeri 5 Bandung
    - a. Memberikan masukan bagi sekolah dalam mendukung mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dalam pelaksanaan pembelajaran agar diintegrasikan langsung kedalam DU/ DI agar pembelajaran dapat langsung dikaitkan dengan pelaksanaannya di lapangan.
  4. Bagi Peneliti
    - a. Bagi mahasiswa peneliti, penelitian ini memberikan tambahan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam pembelajaran di kelas dan dalam penyusunan karya ilmiah.
    - b. Bagi peneliti selanjutnya dengan masalah penelitian yang sama, diharapkan penelitian ini dapat berfungsi sebagai acuan dasar untuk dikembangkan lebih lanjut yang berhubungan dengan metode pembelajaran, studi komparasi, dan hasil belajar siswa.

## 1.7 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, yang membahas mengenai Studi Komparasi, metode pembelajaran *Teams Games Tournament*, *Group Investigation*, dan Hasil Belajar. Beberapa penelitian yang relevan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. 3 Penelitian Lain yang Relevan**

1	<b>Judul</b>	Perbandingan Implementasi Metode <i>Quiz Team</i> dengan <i>Mind Mapping</i> pada Mata Pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung di SMK Negeri 1 Sumedang
	<b>Penulis</b>	Sarah Deffiza. 2012. Pendidikan Teknik Arsitektur. UPI.
	<b>Abstrak/ Isi Penelitian</b>	Dalam penelitian eksperimen dengan menggunakan metode <i>Quasi Experimental Design</i> dengan bentuk <i>Static Group Pretest Posttest Design</i> ini, peneliti membandingkan implementasi metode <i>Quiz Team</i> pada kelas eksperimen satu dengan metode <i>Mind Mapping</i> pada kelas

Nabila Chairun Nisa, 2017

STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		eksperimen dua dalam mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung. Aspek yang diteliti adalah peningkatan hasil belajar dari ranah kognitif dan afektif. Dengan hasil penelitian, dilihat dari uji hipotesis <i>Mann-Whitney</i> menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Karena kedua metode pembelajaran yang digunakan termasuk kedalam kelompok <i>active learning</i> .
	<b>Perbedaan</b>	Penelitian ini mengkomparasikan metode <i>Quiz Team</i> dengan <i>Mind Mapping</i> pada mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung.
2	<b>Judul</b>	Studi Komparasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> (GI) dengan konvensional pada pembelajaran ilmu statistika di SMK N 1 Cilaku.
	<b>Penulis</b>	Rizal Syayid Nurdin. 2012. Pendidikan Teknik Bangunan. FPTK – UPI.
	<b>Abstrak/ Isi Penelitian</b>	Penelitian ini pada hakikatnya membandingkan penerapan model pembelajaran GI dengan model pembelajaran konvensional (ceramah), dengan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran <i>Group Investigation</i> (GI) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Serta untuk mengetahui perbandingan hasil belajar hasil belajar diantara kedua model pembelajaran tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu. Teknik pengumpulan data adalah dengan studi literatur, dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik analisis data dengan mengolah data hasil tes dan uji signifikansi berupa perhitungan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji t). Penelitian membuktikan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran GI lebih besar bila dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
	<b>Perbedaan</b>	Penelitian ini mengkomparasikan metode pembelajaran GI dengan metode konvensional pada mata pelajaran Statistika.

Nabila Chairun Nisa, 2017

STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 1.8 Sistematika Penulisan

Berdasarkan Panduan Penulisan Karya Ilmiah, Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2015, dituliskan bahwa sistematika penulisan merupakan alur penulisan skripsi yang berisi tentang:

### BAB I. PENDAHULUAN

Merupakan bagian awal dari skripsi tentang uraian pendahuluan, kerangka pemikiran awal dilakukannya penelitian. Berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, manfaat penelitian secara teoritis maupun praktik, struktur organisasi atau sistematika penulisan penelitian.

### BAB II. KAJIAN PUSTAKA/ LANDASAN TEORITIS

Membahas tentang uraian, analisis dan tinjauan dari teori yang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti serta mengemukakan hipotesis penelitian yang ingin dibuktikan dan dicari jawaban serta penyelesaiannya. Pada bagian ini, peneliti membandingkan, mengontraskan, memosisikan kedudukan masing-masing penelitian yang dikaji melalui pengaitan dengan masalah yang sedang diteliti.

### BAB III. METODE PENELITIAN

Berisi bagian dari alur penelitian mulai dari pendekatan penelitian yang diterapkan, instrument yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

### BAB IV. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan pemmasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

### BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus

mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

**Nabila Chairun Nisa, 2017**

*STUDI KOMPARASI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK NEGERI 5 BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)