

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas X SMK Negeri 1 Sumedang, siswa membutuhkan guru yang berkompeten agar mereka dapat memperoleh pengetahuan dan keahlian yang bermanfaat. Untuk mendukung hal tersebut, guru membutuhkan model dan metode pembelajaran yang variatif dan dapat dilakukan oleh pendidik agar proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan siswa lebih mudah untuk memahami dan menerima materi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kelas X SMK Negeri 1 Sumedang, diperoleh permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran yaitu kurang variatifnya model pembelajaran yang digunakan sehingga ditemukan adanya siswa yang tertidur saat belajar, siswa yang bosan dengan metode guru yang mengajar dengan menggunakan metode ceramah, dan adanya keinginan siswa untuk memperoleh metode pembelajaran yang baru. Berkaitan dengan upaya untuk mengatasi kebosanan dan kepasifan peserta didik dalam belajar dengan metode ceramah dan sebagai upaya meningkatkan keaktifan dalam proses belajar mengajar, maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam proses belajar mengajar.

Ada 4 macam model pembelajaran kooperatif yang ada diantaranya *Jigsaw*, *Teams Games Tournament*, *Numbers Head Together*, *Student Team Achievement Diviation* (Al-Tabani, 2014, hlm. 118). Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dalam proses belajar mengajar. Alasan peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah karena dalam pelaksanaannya kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, kemudian siswa akan bekerjasama dan berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecilnya dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Selain itu siswa juga dituntut untuk bertanding dengan kelompok lain untuk mendapatkan skor bagi *timnya*. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan

**Ivo Andriani Nainggolan, 2019**

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019*

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

siswa yang dituntut untuk berdiskusi satu sama lain dan agar berani maju untuk menantang tim lain dapat berebut menjawab soal dengan benar selain itu diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, mampu bekerjasama, dan dapat bersaing sehat.

Salah satu mata pelajaran dasar program keahlian DPIB di SMKN 1 Sumedang adalah mata pelajaran Mekanika Teknik. Mekanika Teknik diajarkan pada siswa kelas X. Mekanika Teknik merupakan mata pelajaran yang harus dipahami dengan baik agar dalam perhitungannya dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan teori yang ada.

Dari hal tersebut maka peneliti perlu mengadakan penelitian untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik siswa kelas X SMK Negeri 1 Sumedang jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

## **1.2 PEMBATASAN MASALAH**

Agar penelitian ini menjadi terfokus dan dapat mendapatkan hasil yang baik, maka diberikan batasan masalah. Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas X DPIB 4 di SMK Negeri 1 Sumedang yang sedang mengikuti mata pelajaran Mekanika Teknik pada Kompetensi Dasar 3.8 Tegangan-tegangan yang terjadi pada balok.

## **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Mekanika Teknik di kelas X SMK Negeri 1 Sumedang tahun ajaran 2018-2019?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Game*

**Ivo Andriani Nainggolan, 2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019**

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

*Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Mekanika Teknik di kelas X SMK Negeri 1 Sumedang tahun ajaran 2018-2019?

#### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

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

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Mekanika Teknik di kelas X SMK Negeri 1 Sumedang tahun ajaran 2018-2019?
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Mekanika Teknik di kelas X SMK Negeri 1 Sumedang tahun ajaran 2018-2019?

#### 1.5 MANFAAT PENELITIAN

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

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Mekanika Teknik dapat dimanfaatkan sebagai kajian teoritis untuk penelitian berikutnya, dan dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

- 1) Diharapkan siswa akan lebih mudah menyerap materi dan tidak bosan dalam menghadapi proses belajar mengajar.
- 2) Memberikan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan dan terstruktur.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru untuk menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif untuk mencegah siswa bosan dalam belajar.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan keberagaman model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah.

d. Bagi instansi

Diharapkan dapat menambah informasi mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung proses belajar mengajar.

e. Bagi peneliti

Diharapkan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan tentang bagaimana model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar mengajar.

## 1.6 STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari skripsi yang terdiri dari:

1. Latar Belakang Penelitian
2. Pembatasan Masalah
3. Rumusan Masalah
4. Tujuan Penelitian
5. Manfaat Penelitian
6. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II berisi uraian tentang landasan teori-teori yang mendasari penelitian. Bab II terdiri dari:

**Ivo Andriani Nainggolan, 2019**

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI JURUSAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUMEDANG TAHUN AJARAN 2018-2019*

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

1. Kajian Teori
2. Penelitian yang Relevan
3. Kerangka Berpikir
4. Hipotesis Penelitian

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian. Bab III terdiri dari:

1. Wilayah Penelitian
2. Populasi dan Sampel
3. Metode Penelitian
4. Prosedur Penelitian
5. Definisi Operasional
6. Variabel Penelitian
7. Instrumen Penelitian
8. Teknik Pengumpulan Data
9. Teknik Analisis Data
10. Indikator Keberhasil Tindakan.

Bab IV berisi tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari:

1. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan
2. Hasil Pelaksanaan Tindakan
3. Analisis Hasil Penelitian
4. Pembahasan Hasil Penelitian

Bab V menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan yakni dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat. Bab V terdiri dari:

1. Kesimpulan
2. Saran