

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik melalui proses belajar mengajar yang bertujuan agar peserta didik memiliki kecerdasan, akhlak mulia, dan ketrampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Indikator berhasilnya suatu proses belajar mengajar adalah hasil belajar. Hasil belajar terdiri dari penguasaan pengetahuan dan ketrampilan siswa yang dapat dilihat dalam bentuk nilai atau angka dari tes-tes yang diberikan oleh guru dan keaktifan siswa dalam proses belajar, dimana tiap mata pelajaran memiliki standar kelulusan yang telah ditentukan. Pembelajaran dinilai berhasil apabila peserta didik memiliki kemampuan/kompetensi sesuai dengan kompetensi dasar dan siswa berhasil mendapatkan nilai diatas standar kelulusan yang telah ditentukan.

Khususnya di SMK Negeri 1 Cirebon yang merupakan SMK favorit di kota Cirebon dan memiliki banyak prestasi yang telah dicapai siswa-siswanya terutama pada jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) memiliki kendala dalam mata pelajaran Mekanika Teknik yaitu mata pelajaran yang diampu oleh siswa kelas X tahun pelajaran 2018/2019. Dari hasil pengamatan yang dilakukan dari pengalaman Program Pengalaman Lapangan (PPL) mata pelajaran Mekanika Teknik pada jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Cirebon terdapat permasalahan yang diantaranya siswa-siswa cenderung pasif dan kurang serius dalam belajar dan pemahaman siswa mengenai materi Mekanika Teknik masih rendah. Selain dari hasil pengamatan di kelas prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik dapat dilihat pada hasil Ujian Tengah Semester (UTS) yang dilakukan oleh guru pengampu pada semester 2 di kelas X DPIB 2 dan di kelas X DPIB 3 nilai terendah siswa adalah 25 sedangkan nilai tertinggi siswa adalah 65, dan nilai rata-rata siswa 48,18. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dinilai kurang berhasil karena hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Mekanika Teknik masih rendah. Sedangkan mata pelajaran Mekanika

Ajeng Puspita Ningrum, 2019

PENERAPAN METODE KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK SMK NEGERI 1 CIREBON

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

Teknik merupakan mata pelajaran yang menjadi dasar pengetahuan dasar teknik bangunan. Mata pelajaran Mekanika Teknik mempunyai karakteristik agar siswa tidak hanya paham terhadap teori saja namun juga aplikasi di lapangan. Sehingga dalam mata pelajaran Mekanika Teknik siswa diharapkan mampu memahami kasus dalam bentuk soal kemudian dapat menyelesaikannya.

Terdapat faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah yang terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari kecerdasan siswa, bakat, motivasi, dan kesiapan siswa baik secara fisik maupun psikologi. Faktor eksternal terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Berdasarkan pengalaman Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada mata pelajaran Mekanika Teknik pada umumnya masih menggunakan metode konvensional sehingga kurang melibatkan siswa aktif di kelas dan siswa cenderung menerima materi yang diberikan oleh guru dan siswa tidak berani untuk bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami karena rasa takut pada guru dan rasa malu terhadap teman. Sehingga dapat dirumuskan faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran Mekanika Teknik adalah kurang tepatnya metode yang dilakukan guru didalam kelas, dalam pembelajaran di kelas guru kurang melibatkan siswa aktif untuk mengerjakan soal di depan kelas, dan pengelolaan kegiatan belajar kurang membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam pelajaran mekanika teknik.

Dalam mengatasi masalah pembelajaran yang telah diuraikan diatas diperlukannya upaya dengan mengembangkan variasi metode pembelajaran didalam kelas. Dimana metode pembelajaran tersebut diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif di kelas dalam hal mengerjakan soal dan bertanya kepada guru sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat. Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan pengaplikasian metode pembelajaran kooperatif. Dalam metode pembelajaran kooperatif setelah guru selesai menerangkan materi kepada siswa kemudian siswa diminta berdiskusi untuk membahas soal yang diberikan oleh guru dengan membentuk kelompok kecil. Dengan pengaplikasian metode pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran Mekanika Teknik diharapkan dapat membuat

siswa belajar lebih aktif dan terbiasa mengerjakan soal-soal yang diberikan guru di kelas sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa sekarang dimana pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode ceramah.

Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan salah satunya adalah metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*). Metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) adalah metode pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa diminta untuk bekerja sama dalam kelompoknya. Model pembelajaran ini menggunakan turnamen permainan akademik dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru dimana siswa akan dipilih secara acak sebagai perwakilan tim untuk mewakili timnya sehingga terdapat proses diskusi dan saling bertukar pendapat dalam mengerjakan soal dan siswa lebih berani untuk mengerjakan soal di depan kelas. Diharapkan dengan uraian kegiatan pada metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) yang menuntut siswa untuk memaksimalkan kemampuannya dalam turnamen kelas dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, dapat meningkatkan interaksi siswa lebih aktif, dan dapat membuat prestasi belajar siswa lebih baik.

Berdasarkan dari apa yang telah dijabarkan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Kooperatif Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Mekanika Teknik SMK Negeri 1 Cirebon”.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pengetahuan siswa mengenai materi pembelajaran Mekanika Teknik masih rendah.

2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran di kelas dan cenderung menerima begitu saja materi yang diberikan guru tanpa ingin menanyakan materi yang kurang dimengerti.
3. Selama ini metode pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan metode konvensional sehingga kurang bervariasi dan dapat membuat siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik sangat rendah dan kurang memuaskan.

1.2.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dirumuskan batasan masalah untuk menghindari perkembangan permasalahan sebagai berikut :

1. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X DPIB 2 dan X DPIB 3 SMK Negeri 1 Cirebon tahun ajaran 2018/2019 dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).
2. Penguasaan pokok bahasan materi pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X DPIB 2 dan X DPIB 3 SMK Negeri 1 Cirebon tahun ajaran 2018/2019 adalah pada kompetensi dasar menganalisis gaya-gaya batang pada konstruksi rangka sederhana dan menghitung keseimbangan gaya pada konstruksi rangka sederhana dengan cara analitis.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran umum mengenai Metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) ?
2. Bagaimana gambaran umum mengenai hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen ?

3. Bagaimana penerapan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar Mekanika Teknik ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran umum mengenai Metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT).
2. Untuk mengetahui gambaran umum mengenai hasil belajar.
3. Untuk mengetahui hasil dari penerapan metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X DPIB 2 dan X DPIB 3 SMK Negeri 1 Cirebon tahun ajaran 2018/2019.

1.4 Manfaat

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat yang terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini yaitu dapat dijadikan bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian-penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis diantaranya diharapkan menambah pengetahuan penulis dan sebagai temuan penelitian yang dihasilkan berdasarkan penerapan teori-teori yang diperoleh selama perkuliahan yang dapat menambah wawasan keilmuan.

- b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan keaktifan siswa di kelas dalam kegiatan pembelajaran Mekanika Teknik.

- c. Bagi Sekolah

Ajeng Puspita Ningrum, 2019

PENERAPAN METODE KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK SMK NEGERI 1 CIREBON

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Cirebon sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Universitas

Manfaat bagi Universitas diantaranya sebagai tambahan koleksi karya ilmiah dan dapat dijadikan sumber bagi penelitian berikutnya.

1.5 Struktur Organisasi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan uraian lebih terperinci, maka penulisan ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisikan kajian pustaka secara teoritis mengenai teori-teori yang mendukung penelitian, kerangka berpikir, dan penelitian-penelitian yang relevan.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisikan metode dan desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi, sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian dan pengujian instrumen penelitian dan teknis analisis instrumen penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisikan temuan dalam penelitian serta deskripsi data yang terperinci beserta pembahasan pengaruh metode Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X DPIB 2 dan X DPIB 3 SMK Negeri 1 Cirebon tahun ajaran 2018/2019.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini berisikan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.