

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Garut terdapat mata pelajaran dasar program keahlian. Mata pelajaran dasar program keahlian merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membekali peserta didik agar memiliki dasar kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia. Mata pelajaran dasar program keahlian ini diajarkan sesuai dengan kebutuhan dari tiap program keahlian. Salah satu dari mata pelajaran dasar program keahlian yang diajarkan di SMKN 2 Garut adalah mekanika teknik. Mekanika teknik diajarkan kepada kelas X dengan tujuan agar peserta didik dapat mengerti dan memahami dengan baik dasar dari teori maupun perhitungan yang ada di mekanika teknik.

Mekanika teknik merupakan mata pelajaran yang membutuhkan perhitungan serta pemahaman teori yang cukup untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Dengan pemahaman teori yang cukup, peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dengan baik dan benar. Sistem pembelajaran yang aktif dan efisien juga dapat mempengaruhi pembelajaran dikelas.

Dari data yang diperoleh peneliti pada ulangan tengah semester mata pelajaran mekanika teknik semester genap kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMKN 2 Garut adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Tengah Semester Genap

Kelas	Perolehan Nilai UTS		Perolehan Nilai Maximal
	Tuntas	Remedial	
X DPIB 1	3 Orang	29 Orang	80
	9,40%	90,60%	
X DPIB 2	3 Orang	30 Orang	100
	9,00%	91,00%	
X DPIB 3	0 Orang	33 Orang	70
	0%	100%	

*Sumber : Data Sekolah, 2018*

Menurut pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, sistem pembelajaran mekanika teknik di SMKN 2 Garut menggunakan model pembelajaran dengan metode ceramah. Dengan sistem pembelajaran ini terdapat beberapa masalah yang ditemukan, yaitu sistem pembelajaran dikelas lebih didominasi oleh guru dari pada peserta didik, peserta didik kurang merespon materi yang disampaikan oleh guru, dikarenakan terdapat beberapa peserta didik yang mencoba untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan peserta didik lain tak acuh, dan metode pembelajaran yang ditetapkan oleh guru kurang beragam, sehingga peserta didik merasa jenuh pada metode yang diajarkan. Hal ini menjadi salah satu faktor rendahnya nilai UTS semester genap pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMKN 2 Garut.

Untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada sistem pembelajaran di mata pelajaran mekanika teknik kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMKN 2 Garut, maka perlu diterapkannya sistem pembelajaran yang kreatif guna meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dimana pada mata pelajaran mekanika teknik masih menjadi mata pelajaran yang kurang digemari peserta didik, karena membutuhkan pemahaman teori dan perhitungan yang cukup untuk menyelesaikan setiap soal yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti mencoba mengkaji dan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif atau *cooperatif learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mewajibkan peserta didik bekerja bersama dalam kelompok kecil, serta saling membantu sesama teman sekelompok dalam proses pembelajaran. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok serta mempelajari materi yang disampaikan oleh guru secara berkelompok.

Model pembelajaran yang akan dipilih oleh peneliti adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Dimana dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran mekanika teknik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menurut Slavin dalam Suprihartiningrum (2017, hal. 201) adalah sebagai berikut : 1) Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok. 2) Peserta didik aktif membantu dan mendorong semangat untuk bersama-sama berhasil dalam penyajian kelompok. 3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok. 4) Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat. 5) Interaksi antar peserta didik juga membantu meningkatkan perkembangan kognitif peserta didik.

Menurut Slivan mengenai keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat diartikan bahwa peserta didik tidak terlalu bergantung kepada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menentukan informasi dari berbagai sumber dan belajar bersama peserta didik lain dalam kelompok. Meningkatkan prestasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna dalam proses pembelajaran jangka panjang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Sesuai dengan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem pembelajaran dikelas lebih di dominasi oleh guru dari pada peserta didik.
- 2) Peserta didik kurang merespon materi yang disampaikan oleh guru, dikarenakan terdapat beberapa peserta didik yang mencoba untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan peserta didik lain tak acuh.
- 3) Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang beragam, sehingga peserta didik merasa jenuh pada metode yang diajarkan.

## 1.3 Batasan Masalah Penelitian

Dilihat dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka terdapat batasan masalah penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian dilakukan pada siswa kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan 3 dan X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan 1 tahun ajaran 2017/2018 di SKMN 2 Garut.
- 2) Penelitian dibatasi pada mata pelajaran mekanika teknik, pada kompetensi dasar 4.7 (menghitung gaya-gaya batang pada konstruksi rangka sederhana).
- 3) Prestasi belajar ranah kognitif diukur meliputi aspek pengetahuan, yaitu dari nilai *pre-test*, *post-test* dan penilaian ranah psikomotorik dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran

## 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka terdapat beberapa rumusan masalah, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Adakah peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan 3 di SMKN 2 Garut?

- 2) Bagaimana perbandingan prestasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode ceramah?
- 3) Kendala apa yang di alami pada saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan 3 di SMKN 2 Garut?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka terdapat beberapa tujuan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan 3 di SMKN 2 Garut.
- 2) Mengetahui perbandingan prestasi belajar peserta didik dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode ceramah.
- 3) Mengetahui kendala apa yang di alami pada saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan 3 di SMKN 2 Garut.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya adalah sebagai berikut :

#### **1) Manfaat Teoritis**

- Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran mekanika teknik.

- Diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi yang akan melakukan penelitian selanjutnya dengan latar belakang masalah yang relevan terkait model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran.

## 2) Manfaat Praktis

- Bagi Peneliti : Melalui penelitian ini peneliti mendapatkan wawasan lebih tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang tidak diajarkan di bangku perkuliahan. Memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam model pembelajaran di kelas.
- Bagi Tenaga Pendidik : Sebagai masukan untuk memperbaiki serta meningkatkan proses pembelajaran di kelas yang lebih kreatif, dengan menambah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk sistem pembelajaran yang berlangsung dikelas.
- Bagi Peserta Didik : Meningkatkan prestasi belajar peserta didik serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran mekanika teknik yang diajarkan dikelas secara berkelompok.

## 1.7 Struktur Organisasi Skripsi

### **BAB I Pendahuluan :**

Berisi tentang latar belakang dengan permasalahan yang akan di angkat yaitu mengenai sistem pembelajaran ceramah pada mata pelajaran mekanika teknik menjadi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) sebagai bahan penelitian serta didalamnya terdapat identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

### **BAB II Kajian Pustaka :**

Berisi teori dasar yang mendukung penulisan skripsi (teori model pembelajaran, pembelajaran kooperatif, *teams games tournaments*, prestasi

belajar, metode pembelajaran ceramah, dan mata pelajaran mekanika teknik), mencakup metode atau teknik yang digunakan dalam penelitian, teori tentang permasalahan, uraian singkat metode yang dipakai yaitu *teams games tournaments*, penelitian yang relevan, kerangka penyelesaian masalah, hipotesis penelitian dan alur penelitian.

### **BAB III Metode Penelitian :**

Berisi tentang lokasi, populasi dan sampel penelitian, metode penelitian yang akan diterapkan pada mata pelajaran mekanika teknik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, desain penelitian, definisi operasional, variabel penelitian, partisipan, waktu dan tempat penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengembangan instrumen meliputi uji validitas instrumen, uji reabilitas instrumen, uji tingkat kesukaran instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan :**

Membahas mengenai penjabaran temuan penelitian melalui deskripsi pelaksanaan kegiatan yang mencakup pelaksanaan penelitian kelas eksperimen yaitu *pretest*, pelaksanaan kegiatan penelitian dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dan *posttest*, penelitian kelas kontrol yaitu *pretest*, pelaksanaan kegiatan penelitian dengan metode ceramah, *posttest*, hasil analisis data yang terdiri dari menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, *n-gain*, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan pembahasan penelitian melalui deskripsi yang terdiri dari peningkatan prestasi belajar peserta didik, perbandingan prestasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan ceramah, serta kendala pada saat kegiatan penelitian berlangsung.

### **BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi :**

Berisi kesimpulan (hasil yang diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah), implikasi (hasil akhir temuan atas suatu penelitian) dan saran

(terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan) tentang Skripsi.