

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar dan bukan hanya sekedar penyampaian materi di depan kelas. Pada pelaksanaannya dibutuhkan konsep dan rancangan yang jelas agar materi dapat diterima dengan baik oleh siswa. Menurut kurikulum 2013, dalam sebuah proses pembelajaran siswa dituntut aktif, dimana guru berperan sebagai pengendali, mediator, fasilitator, evaluator, dan pembimbing. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001: 98). Berdasarkan tuntutan peran tersebut, maka guru harus bisa membuat inovasi pada proses pembelajaran sehingga guru bisa menguasai kelas dan siswa pun bisa aktif belajar dan mandiri.

Berdasarkan hasil studi awal pada siswa kelas XI Mekatronika SMK Negeri 2 Cimahi, dan berdasarkan keterangan dari guru yang mengajar di sana, diperoleh gambaran adanya perbedaan antara harapan dan kenyataan pada kemampuan kognitif siswa. Masalah yang sering muncul dalam pembelajaran Teknik Kontrol adalah yaitu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran, dan pemahaman siswa yang tidak merata mengenai materi pembelajaran Teknik Kontrol, dimana siswa yang pintar memiliki nilai yang tinggi sementara yang kurang memahami mendapat nilai rendah. Oleh karena itu dipilih lah model pembelajaran *Team Game Tournament*, sebagai model pembelajaran kooperatif, hal ini akan mampu membantu siswa untuk bekerja dalam kelompok, saling membantu satu sama lain.

Team Game Tournament dirancang untuk membangun dan mengembangkan serangkaian kegiatan kompetitif yang bertujuan untuk membuat siswa mampu berpikir kritis dan kreatif (Wei-Yuan Dzan et al., 2012). *Team Game Tournament* dirancang oleh Robert Slavin (Robert E. Slavin et al., 2009). *Team Game Tournament* dipilih karena memiliki hal unik didalamnya, yaitu turnamen, di mana pembelajaran akan bersifat kompetitif bagi siswa karena adanya *punishment and reward* yang akan merangsang siswa setiap mengikuti pembelajaran yang mana dapat membantu siswa agar lebih aktif lagi dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas (Robert E. Slavin et al., 2009).

Berkaca dari penelitian sebelumnya mengenai model *team game tournament* untuk pelajaran matematika di SMK Negeri 1 Sedayu Bantul, maka penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. dengan metode penelitian *Quasi Experimental Design* dimana metode ini membandingkan hasil sebelum dan sesudah *treatment*, dan menyimpulkan apakah *treatment* yang digunakan efektif atau tidak. Model *Team Game Tournament* ini akan diujikan pada kelas XI Mekatronika SMK Negeri 2 Cimahi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar dalam aspek kognitif setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Game Tournament* di kelas XI Mekatronika ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* berjalan secara efektif dari segi afektif dan psikomotor ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah dikemukakan, maka tujuan dibuatnya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar dalam ranah kognitif siswa, setelah penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* bagi ranah afektif dan psikomotor siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Bagi siswa jurusan mekatronika, membantu memudahkan dalam mempelajari mata pelajaran Teknik Kontrol.
2. Bagi guru jurusan mekatronika, menjadi referensi model pembelajaran di kelas.
3. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan serta memberikan pengalaman dalam penelitian.

4. Bagi jurusan pendidikan teknik elektro, memperoleh informasi mengenai implementasi model *Team Game Tournament* di SMK.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengembangkan model pembelajaran *Team Game Tournament*.
2. Model pembelajaran yang dapat memiliki dua pengaruh langsung pada siswa yaitu agar mereka mampu bekerjasama dalam satu kelompok dan kemampuan untuk mampu bersaing dalam memecahkan sebuah permasalahan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terbagi ke dalam lima bagian yang memberikan gambaran sistematis dari awal penelitian sampai tercapainya tujuan penelitian. Latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi akan dibahas pada Bab I

Bab II. Pengertian model pembelajaran, pengertian *Team Game Tournament*, tata cara melakukan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Bab III. Metodologi penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV. Selanjutnya, pada bab ini akan dibahas hasil dari implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament*, dan pengaruh dari penerapan model pembelajaran ini bagi hasil belajar siswa.

Bab V. Bagian terakhir yaitu simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian di bahas pada bab ini.