

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari proses pendidikan. Jika pelaksanaan pembelajaran di kelas bermutu akan menghasilkan output yang berkualitas. Maka perancangan pembelajaran seharusnya dilakukan secara sistematis (menggunakan pendekatan sistem), dalam merancang pembelajaran inilah, maka pemilihan strategi pembelajaran harus mendapatkan perhatian secara seksama untuk menciptakan pengelolaan proses belajar mengajar yang efektif. Keberhasilan proses pembelajaran diukur berdasarkan tercapainya kompetensi yang ditetapkan sejak awal kegiatan pembelajaran. Dengan demikian semua pihak yang terlibat harus mengetahui arah pembelajaran dan bekerjasama sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Selama ini guru kurang memahami model-model pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa menganggap proses pembelajaran kurang menarik. Guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi kepada siswa, metode ceramah ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Saat guru menggunakan metode ceramah siswa cenderung hanya diam mendengarkan penjelasan dari guru. Pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpendapat dan membuat siswa kurang

termotivasi dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan pelajaran, mengantuk, mengobrol dengan teman sebangku. Hal ini menjadikan peserta didik kurang aktif, sulit mengembangkan potensi diri, dan sulit menerapkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang lain adalah guru juga mengalami kesulitan pada karakteristik materi pelajaran perbaikan atau setting ulang jaringan yang dianggap sulit oleh siswa. Anggapan ini membuat siswa cepat bosan dan tidak tertarik pada mata pelajaran perbaikan atau setting ulang jaringan. Oleh karena itu guru lebih dituntut lebih kreatif menggunakan model pembelajaran agar siswa tertarik kepada materi yang akan diberikan. Serta tidak selalu berpegang teguh pada diktat-diktat atau buku paket yang sudah ada.

Rendahnya hasil belajar bisa berasal dari guru yang menerangkan materi pelajaran yang kurang jelas dan guru terlalu cepat dalam menerangkan materi pelajaran sehingga siswa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya siswa kurang memahami dan menguasai materi yang telah disampaikan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, pada saat proses pembelajaran berlangsung (1) siswa kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru, (2) siswa sangat kurang dalam menguasai materi yang disampaikan, (3) siswa kurang melakukan praktek dan kurang dalam mengerjakan latihan soal, (4) siswa tidak mau bertanya apabila kurang mengerti pada materi.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh banyak faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi keadaan jasmani, intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi siswa. A. M (1992:

75) menyatakan bahwa "motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan belajar demi mencapai tujuan pembelajaran". Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi keadaan keluarga secara keseluruhan, metode mengajar, kurikulum, disiplin sekolah serta sarana dan prasarana belajar.

Berbagai pola pendekatan, model/metode dan media pembelajaran yang bervariasi misalnya diskusi, eksperimen, demonstrasi dan lain-lain dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Guru bisa menggunakan model pembelajaran kooperatif agar proses pembelajaran lebih menarik. Adapun tipe-tipe model pembelajaran kooperatif diantaranya : (1) *Jigsaw* (2) *Numbered-Head Together* (3) *Teams-Games Tournament (TGT)* (4) *Student Team Achievement Divisions (STAD)* (5) *Teams Assisted Individualization* (6) *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Dari beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan *STAD*. Pemilihan tersebut sejalan dengan penelitian Tariyoso (2019) yang berjudul "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dibandingkan Tipe Student Teams Achievement Divisions Siswa Kelas X Sma Swasta Maju Binjai". Dalam penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan kooperatif tipe *STAD* pada materi Struktur Atom.

Model kooperatif yang pertama adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Pada penerapan model ini siswa dikelompokkan secara

heterogen. Setelah itu guru memberikan materi dan tugas ke masing-masing kelompok, setiap anggota kelompok bekerja sama dan berdiskusi. Kemudian hasil diskusi masing-masing kelompok dipresentasikan ke depan kelas, sehingga akan terjadi diskusi antar kelompok. Tahapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menurut Slavin dan De Vries sebagaimana dikutip oleh Leonard dan Kusumaningsih (2009), adalah (1) persiapan pembelajaran (2) pelaksanaan pembelajaran (3) pelaksanaan belajar kelompok, dan (4) turnamen akademik. Model pembelajaran kooperatif yang lain adalah tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*). Tipe *TGT* ini dilakukan dengan diskusi kelompok yang diikuti dengan turnamen atau pertandingan yang dapat memacu kerja sama antara anggota kelompok sehingga prestasi siswa dapat meningkat. Menurut Mistikaroh (2007) dalam penelitiannya di MA Ma'arif Batu Malang pada kelas X pokok bahasan Gerak Lurus menyimpulkan bahwa “pembelajaran kooperatif model *TGT* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada pelajaran fisika”.

Model kooperatif yang kedua adalah *Student Teams Achievement Division* (*STAD*). Model pembelajaran *STAD* ini dikembangkan oleh Robert Slavin di Universitas John Hopkin (*Ramansyah, 2012*). Tujuan pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat lebih membiasakan kepada siswa untuk belajar berkelompok dalam rangka memecahkan masalah atau mengerjakan tugas. Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran yang sulit serta menumbuhkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis, dan mengembangkan sikap social siswa. Penerapan metode *STAD* dalam kegiatan pembelajaran mengarahkan seluruh siswa untuk terlibat dan ikut serta dalam kegiatan diskusi kelompok.

Menurut Pambudi (2014:1) dalam penelitiannya menyebutkan (1) perbedaan pengaruh antara penerapan model kooperatif tipe *STAD (Student Teams Achievement Division)* dan *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi, (2) perbedaan pengaruh yang mempunyai minat belajar tinggi dan siswa yang mempunyai minat belajar rendah terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi, (3) pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi. Dalam penelitiannya juga disebutkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan TwoWay Anova, diperoleh $F_{hitung} = 18.205$ dengan $F_{tabel} = 4.08$ ($F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $18.205 > 4.08$) dan $p = 0.000$ sehingga $p < 0.05$ dengan nilai rata-rata, median, dan modus dari hasil belajar akuntansi pada kelompok TGT berturut-turut sebesar 83.93, 82.00 dan 95 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata, median, dan modus dari hasil belajar akuntansi pada kelompok STAD berturut-turut sebesar 77.33, 79.00 dan 90. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD (Student Teams Achievement Division)* dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi. Hal ini sangat sesuai dengan hasil penelitian Rusmanto (2013) yang menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS antara kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Quantum.

Seperti yang dikatakan oleh Faridha Ahriani (2013:1) dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa (1) terdapat perbedaan hasil belajar kimia antara peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada materi pokok ikatan kimia, (2) terdapat perbedaan hasil belajar kimia antara peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, audio dan kinestetik pada materi pokok ikatan kimia, (3) ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dan *TGT* dengan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada materi pokok ikatan kimia. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* lebih tinggi daripada yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD*. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih tinggi daripada peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan auditorial.

Penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dapat memungkinkan guru untuk mengelola kelas dengan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa variasi atau tipe. Dalam penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan *STAD*. Seperti yang dikatakan oleh Slavin (2005:143) *TGT* (*Teams Game Tournament*) dan *STAD* (*Student Teams Achievement Divisions*) merupakan bentuk model pembelajaran kooperatif paling tua dan paling banyak diteliti. *TGT* dan *STAD*

memang memiliki kemiripan, perbedaan keduanya adalah *TGT* menggunakan game-game akademik, sedangkan *STAD* menggunakan kuis-kuis individual pada tiap akhir pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* DAN *STAD* belum diterapkan di SMKN 1 GEGER MADIUN, sehingga belum diketahui perbandingan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *TGT* dan *STAD*.

Berdasarkan beberapa hal yang sudah disampaikan diatas, maka peneliti mengangkat judul penelitian “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Dan *STAD* Pada Materi Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC Dan *Peripheral*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis mencoba menarik rumusan masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Fokus penelitian ini adalah perbandingan hasil belajar siswa. Sehingga mengemukakan lima rumusan masalah :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pada materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *TGT* pada materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* ?

4. Bagaimana hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *STAD* pada materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* ?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Students Teams Achievement Divisions (STAD)* terhadap hasil belajar siswa pada materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Geger ?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral*.
2. Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Students Teams Achievement Divisions (STAD)* pada materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral*.
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.
4. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* yang menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Students Teams Achievement Divisions (STAD)*.

5. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Students Teams Achievement Divisions (STAD)* pada mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* .

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan dan dengan adanya keterbatasan waktu, kemampuan, sarana dan prasarana yang tersedia serta agar penelitian terarah, maka pembatasan masalah yang dapat peneliti kemukakan adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran pada materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* dalam penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Students Teams Achievement Division (STAD)*.
2. Faktor yang ditinjau adalah hasil belajar siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Geger Madiun materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* .
3. Hasil belajar pada materi mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan *peripheral* yang ditinjau adalah kemampuan kognitif.

1.5 Manfaat Penelitian

Setelah perumusan masalah diatas diperoleh jawabannya, diharapkan penelitian ini berguna untuk :

1. Memberi masukan kepada guru atau calon supaya memilih dan menggunakan pendekatan dan metode yang tepat dalam penyampaian materi. Sehingga siswa dapat memahami dan mengerti secara menyeluruh dalam mata pelajaran yang disampaikan.
2. Memberi masukan kepada guru atau calon guru agar tetap memperhatikan hasil belajar siswa, dan terus melakukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif supaya tercapai tujuan utamanya.
3. Memberi masukan kepada guru atau calon guru agar selalu memperhatikan proses pembelajaran, sehingga siswa menguasai materi yang diajarkan dan bisa berprestasi dalam bidang atau mata pelajaran yang diijarkan.