

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pendidikan merupakan suatu proses pembinaan, pengayoman, pengajaran dan pembentukan karakter manusia atau siswa baik secara fisik dan mental untuk mencapai suatu tujuan dari pendidikan itu sendiri. Dengan begitu, pendidikan adalah alat untuk memberikan rangsangan agar potensi manusia tersebut berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan berkembangnya potensi-potensi itulah manusia akan menjadi manusia dalam arti yang sebenarnya.

Dalam pendidikan kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang dilakukan dalam pengelolaan pendidikan di sekolah karena Kegiatan belajar mengajar terdiri atas berbagai unsur yang saling berkaitan dan saling mendukung. Unsur-unsur tersebut yaitu tujuan, materi atau bahan pelajaran, metode, dan alat penilaian. Unsur-unsur inilah yang menentukan berhasil-tidaknya suatu proses pembelajaran itu dilaksanakan. Namun, kelemahan salah satu unsur dapat mempengaruhi keberhasilan yang dicapainya. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar harus dikelola secara efektif dan efisien agar hasilnya sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Adapun standar proses untuk satuan pendidikan merupakan acuan bagi guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar dapat

mencapai kompetensi dasar atau indikator yang telah ditetapkan. Salah satu tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui kualitas dalam proses belajar mengajar adalah hasil belajar siswa itu sendiri. Hasil belajar menurut Sudjana (2009:22) adalah "kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Hasil belajar siswa diukur dengan menggunakan kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan.

Kriteria Ketuntasan minimum (KKM) merupakan batas minimal seorang siswa mencapai ketuntasan belajar. Satuan pendidikan harus menentukan kriteria ketuntasan minimal dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran. KKM mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Gotong Royong Telaga untuk tahun ajaran 2015/2016 adalah 78. Berdasarkan pengalaman Peneliti saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL), daya serap sebagian siswa terhadap materi prakarya dan kewirausahaan yang disampaikan oleh guru masih terbilang rendah. Dilihat dari nilai hasil belajar siswa kelas X TBP² belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Secara keseluruhan jumlah siswa untuk kelas X TBP² berjumlah 20 siswa, dengan persentase siswa yang memiliki nilai diatas KKM sebanyak 8 orang atau 40%, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah standar ketuntasan berjumlah 12 orang atau 60%. Nilai rata-rata siswa

yang belum mencapai KKM menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran kewirausahaan masih tergolong rendah.

Sehingga untuk menanggulangi permasalahan terhadap nilai siswa yang masih rendah, maka peneliti dan guru akan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pada hakekatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok, oleh karena itu banyak guru yang mengatakan bahwa tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran. menurut pendapat Sutirman (2013:30) bahwa “pembelajaran kooperatif dimana siswa banyak terlibat dalam proses diskusi membawa pengaruh terhadap kebiasaan siswa terbuka menerima masukan dari orang lain.

Adapun pembelajaran kooperatif sangat beragam jenisnya. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*, model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademis, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Karena belajar dalam kelompok sangat bermanfaat, sebab dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial memupuk keterampilan kerja sama siswa dalam berbagi tugas dengan anggotanya. Model pembelajaran *Team Game Tournament* juga sangat sederhana.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan di Kelas X TBP² SMK Gotong Royong Telaga”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, ditemukan beberapa permasalahan yang timbul yang dapat diidentifikasi yaitu sebagian siswa masih kurang memahami materi yang diajarkan, pembelajaran dikelas masih bersifat konvensional, dan hasil belajar siswa masih rendah.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas adalah apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X TBP² SMK Gotong Royong Telaga Kabupaten Gorontalo?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Mengacu pada uraian permasalahan diatas maka untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di kelas X TBP² SMK Gotong Royong Telaga, perlu diadakan strategi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Hal ini meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja

dalam kelompok serta untuk menguasai materi pelajaran yang diajarkan, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Adapun langkah-langkah aktivitas model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut :

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan inti materi pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa, dan membagikan LKS kepada siswa. Pada saat penyampaian materi semua peserta didik diharapkan mampu memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh guru, karena sangat membantu peserta didik bekerja lebih baik dengan kelompok.

2. Belajar dengan kelompok (Team)

Setelah guru menyampaikan materi : guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, kelompok ini bertugas untuk mempelajari lembar kerja, dalam hal ini peserta didik mendiskusikan masalah-masalah membandingkan jawaban, memeriksa dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3. Permainan (Games)

Dalam hal ini permainan dimainkan oleh 3-4 orang siswa mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan itu, dan mendapat skor, dan skor nantinya dikumpulkan peserta didik untuk tournament.

4. Tournament

Guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja tournament.

Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok

Setelah tournament berakhir guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan Kewirausahaan dengan menerapkan model kooperatif tipe team game tournament (TGT) di kelas X TBP² SMK Gotong Telaga.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan ilmu pendidikan, khususnya pengaruh keterampilan dasar mengajar guru terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran kewirausahaan

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Manfaat yang diperoleh oleh guru adalah memberikan alternative model yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran kewirausahaan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa juga lebih termotivasi untuk belajar kewirausahaan serta dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar.

3) Bagi sekolah

Sebagai salah satu peluang pengenalan model pembelajaran yang bisa diterapkan disekolah untuk menunjang proses pembelajaran dan menghasilkan output yang berkualitas.

4) Bagi peneliti

Diharapkan dapat menjadi bekal pengetahuan setelah menjadi tenaga pengajar dan dapat menerapkannya dengan baik dalam proses belajar mengajar.