

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan di Indonesia sekarang ini dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, yaitu SDM yang dapat bersaing dan mampu menyesuaikan diri di era modernisasi seperti sekarang. SDM yang dimaksud adalah manusia yang memiliki keterampilan/kompetensi dalam bidang tertentu yang nantinya sangat dibutuhkan dalam dunia kerja. Pengembangan SDM Indonesia sekarang ini masih dibilang rendah dibandingkan dengan negara tetangga seperti Malaysia, Thailand, dan Singapura, berdasarkan HDI (*Human Development Index*) Indonesia berada peringkat 133 dari 188 negara (Mualim, 2018:1). Berdasarkan data tersebut harus ada peningkatan kualitas SDM di Indonesia agar dapat bersaing dengan negara-negara lain. Peningkatan kualitas SDM tersebut bisa tercapai melalui pendidikan di sekolah yang dijadikan sebagai sarana untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan terus berkembang seiring perkembangan zaman. Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran penting dalam peningkatan SDM adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

SMK memiliki tujuan utama untuk menyiapkan siswa dalam memasuki lapangan kerja serta sarana untuk mengembangkan sikap profesional (PP No.29 Pasal 29 Tahun 1990). Berdasarkan pernyataan di atas, menjadikan SMK sebagai salah satu peranan penting dalam menyiapkan tenaga kerja yang dituntut untuk selalu dapat mengikuti kebutuhan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) yang

terus berkembang (Wibowo, 2016:45). SMK Negeri 2 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum 2013 Revisi dalam sistem pembelajarannya. Kurikulum tersebut menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung serta mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) kepada siswa. Faktanya pelaksanaan kegiatan belajar yang menuntut siswa untuk aktif tersebut masih belum berjalan dengan maksimal. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya variasi model dan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan pengamatan saat melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) selama dua bulan, yaitu bulan September sampai dengan bulan November 2018 di SMK Negeri 2 Yogyakarta, diperoleh gambaran terkait proses pembelajaran dan kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Pada awal pembelajaran metode tersebut masih diperhatikan oleh siswa, namun semakin lama banyak siswa yang tidak memperhatikan karena bosan, dan mengantuk. Penerapan metode tanya jawab yang di terapkan juga tidak dapat berjalan dengan efektif, banyaknya siswa yang tidak memperhatikan menyebabkan siswa kurang menguasai terkait materi yang telah disampaikan oleh guru. Pelaksanaan praktikum juga banyak siswa yang mengalami kesulitan, akibat kurangnya pemahaman akan gambar kerja, materi, maupun alat dan bahan yang digunakan. Data nilai ulangan harian siswa menunjukkan ketuntasan siswa sebesar 42,43%. Berdasarkan data tersebut perlu adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada saat proses pembelajaran agar prestasi belajar siswa juga dapat

meningkat. Selama pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa adalah hal yang sangat penting agar pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik. Salah satunya yaitu keaktifan siswa dalam mengeksplorasi pembelajaran. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, bahkan siswa lebih cenderung tidak memperhatikan dan lebih asik bermain dengan *handphone* masing-masing. Meninjau dari permasalahan tersebut perlu adanya pembelajaran yang bersifat aktif agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan terlihat menyenangkan dan siswa tidak mudah bosan.

Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan siswa secara aktif baik dalam bentuk interaksi antar siswa ataupun interaksi siswa dengan guru selama proses pembelajaran berlangsung (Warsono 2014:12). Model pembelajaran *active learning* merupakan salah satu upaya untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, dengan begitu siswa dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadinya masing-masing. *Active learning* ini juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju atau fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga dengan diterapkannya pembelajaran aktif tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti suatu mata pelajaran.

Penerapan model pembelajaran aktif ini juga diperlukan metode yang nantinya digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran adalah cara yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa

untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Syarifah, 2014:10). Metode pembelajaran yang baik adalah metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Berdasarkan dari permasalahan diatas salah satu metode yang sesuai *Learning Tournament* (Turnamen Belajar). *Learning tournament* adalah cara belajar yang menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan juga dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran konsep, fakta, dan keterampilan (Silberman, 2016:171). Metode pembelajaran *learning tournament* berbeda dengan metode pembelajaran yang lainnya, metode ini menerapkan sebuah turnamen kecil pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga diharapkan siswa akan lebih aktif dan memiliki semangat kompetisi yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Metode ini juga diharapkan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik dan juga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Sesuai dengan uraian di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian “Penerapan *Active Learning* dengan Metode *Learning Turnament* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK N 2 Yogyakarta”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran *active learning* dengan metode *learning tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Belum terlaksananya penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 revisi dengan maksimal.
2. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan sehingga bersifat monoton dan menyebabkan siswa menjadi cepat bosan.
3. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada prestasi belajar.
4. Rendahnya prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dari persentase ketuntasan nilai ulangan harian sebesar 42,43%.
5. Belum diterapkannya model pembelajaran *active learning* dengan metode *learning tournament* dalam proses pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka fokus permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada peningkatan keaktifan belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK N 2 Yogyakarta menggunakan model pembelajaran *active learning* dengan metode *learning tournament*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di SMK N 2 Yogyakarta dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* dengan metode *learning tournament*?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di SMK N 2 Yogyakarta dengan menggunakan model pembelajaran *active learning* dengan metode *learning tournament*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penerapan pembelajaran *active learning* dengan metode *learning tournament* pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di SMK N 2 Yogyakarta.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penerapan pembelajaran *active learning* dengan metode *learning tournament* pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di SMK N 2 Yogyakarta.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa:
  - a. Membantu siswa agar dapat belajar lebih mudah, aktif, menyenangkan, kreatif dan meningkatkan kompetensi kerjasama antar siswa dengan metode *learning tournament*.
  - b. Diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran instalasi peerangan listrik.
2. Bagi Pendidik:
  - a. Diharapkan dapat menambah variasi model dan metode dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran di kelas bisa lebih efektif dan kreatif.
  - b. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi mengenai tingkat keberhasilan kegiatan belajar dengan metode pembelajaran *learning tournament*.
3. Bagi Sekolah:

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu hasil pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik di sekolah yang bersangkutan.
4. Bagi Penulis:
  - a. Dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman terutama dalam bidang pembelajaran yang nantinya dapat bermanfaat sebagai bekal dalam dunia kependidikan.
  - b. Dapat menambah pengalaman mengenai cara pengelolaan kelas dan pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa di SMK.