

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) salah satu lembaga pendidikan yang menyiapkan sumber daya manusia berkualitas dan berkompeten dibidangnya. Sumber daya manusia yang berkualitas yaitu yang siap turun langsung ke lapangan, pemahaman ilmu pengetahuan, keterampilan serta diikuti moral dan etika yang baik. Sekolah Menengah Kejuruan sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai misi menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah yang mampu berperan sebagai alat unggulan bagi industri-industri di Indonesia dalam menghadap Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 mengenai tujuan pendidikan nasional pasal 3 dan penjelasan pasal 15, menyebutkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu. SMK membantu menyiapkan peserta didik untuk menjadi manusia produktif yang dapat bekerja sesuai keahliannya. SMK sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran dalam menyiapkan sumber daya manusia yang ideal. Bukan hanya prestasi dalam akademik namun juga diikuti karakter diri yang baik.

Era modern sekarang ini sistem pembelajaran semakin maju, sehingga dunia pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman, terutama penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media merupakan perantara terjadinya komunikasi antara

pengirim dan penerima. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi berupa penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik. Guru dituntut dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang ada disekitarnya. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, karena membantu guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dan membantu peserta didik menangkap materi yang diajarkan lebih mudah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus diperhatikan. Jangan sampai penggunaan media membuat peserta didik jadi susah memahami. Penggunaan media saat ini belum optimal. Hal tersebut terpantau dari hasil observasi yang dilakukan di SMK N 2 Yogyakarta, guru lebih senang menggunakan media papan tulis. Hal tersebut karena guru lebih familiar dengan media papan tulis. Mereka juga kurang menikuti perkembangan zaman tentang media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran harus mempunyai dampak yang positif, terutama dalam kefektifan media tersebut. Banyak media yang mendukung proses pembelajaran, salah satunya media berbasis *adobe flash*. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif. Jadi, guru dalam membuat rencana pembelajaran juga harus lebih tertata agar peserta didik menjadi tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi, proses pembelajaran yang diterapkan di SMK N 2 Yogyakarta masih menerapkan model pembelajaran ceramah atau masih berpusat pada guru, jadi peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Strategi ini masih kurang efektif diaplikasikan pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik yang menuntut keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, peserta

didik lebih memilih mengobrol dengan temannya atau pasif saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini seperti yang dikemukakan Desi Wulandari Pangaribuan (2013) bahwa dominasi guru dalam pembelajaran mengakibatkan siswa menjadi kurang berminat, bosan, dan tidak ada motivasi untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak berperan penuh, tetapi guru hanya sebagai fasilitator dan memberi kesempatan bagi peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Guru saat mengajar harus mempunyai inovasi agar peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda. Model yang saya terapkan menggunakan model *Number Head Together*. Menurut Sudarmanto (2016:105) model *Number Head Together* lebih fleksibel dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran di segala tingkatan usia.

Menanggapi berbagai masalah di atas guru mengimplementasikan model pembelajaran yang mengkonstruksi pengetahuan siswa melalui keterampilan berdiskusi. Peneliti akan melakukan penelitian tentang Efektivitas Model *Number Head Together* Berbantuan Media Pembelajaran Instalasi Motor listrik Pada Kompetensi Komponen dan Rangkaian Pengendali Motor Listrik dengan Elektromagnetik Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK N 2 Yogyakarta. Diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan oleh guru sesuai dengan kompetensi keahliannya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Penggunaan media kebanyakan masih menggunakan media papan tulis.
2. Model yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan model ceramah.
3. Peserta didik pasif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas
4. Siswa susah memahami materi

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada Efektivitas Model *Number Head Together* berbantuan Media Pembelajaran Instalasi Motor Listrik Pada Kompetensi Komponen dan Rangkaian Pengendali Motor Listrik dengan Elektromagnetik Kelas XI TITL SMK N 2 Yogyakarta. Pembatasan masalah tersebut di pilih terkait pada proses pembelajaran ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana efektifitas penerapan model *Number Head Together* Berbantuan Media Pembelajaran Instalasi Motor Listrik dengan model ceramah pada kompetensi Komponen dan Rangkaian Pengendali Motor Listrik dengan Elektromagnetik pada ranah kognitif?

2. Bagaimana efektifitas penerapan model *Number Head Together* Berbantuan Media Pembelajaran Instalasi Motor Listrik dengan model ceramah pada kompetensi Komponen dan Rangkaian Pengendali Motor Listrik dengan Elektromagnetik pada ranah afektif?
3. Bagaimana perbedaan penerapan model *Number Head Together* Berbantuan Media Pembelajaran Instalasi Motor Listrik dengan model ceramah pada kompetensi Komponen dan Rangkaian Pengendali Motor Listrik dengan Elektromagnetik pada ranah psikomotorik?

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

Sesuai dengan permasalahan yang dipaparkan di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui efektifitas penerapan model *Number Head Together* Berbantuan Media Pembelajaran Instalasi Motor Listrik dengan model ceramah pada kompetensi Komponen dan Rangkaian Pengendali Motor Listrik dengan Elektromagnetik pada ranah kognitif.
2. Mengetahui efektifitas penerapan model *Number Head Together* Berbantuan Media Pembelajaran Instalasi Motor Listrik dengan model ceramah pada kompetensi Komponen dan Rangkaian Pengendali Motor Listrik dengan Elektromagnetik pada ranah afektif.
3. Mengetahui perbedaan penerapan model *Number Head Together* Berbantuan Media Pembelajaran Instalasi Motor Listrik dengan model ceramah pada

kompetensi Komponen dan Rangkaian Pengendali Motor Listrik dengan Elektromagnetik pada ranah psikomotorik.

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

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, Adapun hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak berikut :

##### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut :

- a. Memberikan sumbangan ilmiah dalam model pembelajaran kooperatif *learning* yang diterapkan pada SMK-SMK.
- b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan model pembelajaran Number Head Together serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

##### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah. Dapat memberikan inovasi dalam melakukan proses pembelajaran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk kemajuan sekolah
- b. Bagi Guru, Dapat memberikan inovasi penggunaan media dalam melakukan proses pembelajaran dan memudahkan dalam penyampaian materi.
- c. Bagi peserta didik, dapat menarik untuk mempelajari materi, pemahaman dan keaktifan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

- d. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pemahaman mengenai variasi dan media pembelajaran yang efektif diterapkan dalam melakukan pembelajaran.