

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan dunia kerja. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan kompetensi yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat maupun dunia kerja. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kompetensi yang diperlukan sebagai individu maupun anggota masyarakat. Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam mempersiapkan tenaga kerja yang kompeten adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sesuai Pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Oleh karena itu, proses pembelajaran di SMK harus mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri.

Salah satu program keahlian yang diselenggarakan di SMK Negeri 26 Jakarta adalah Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Pada program keahlian tersebut terdapat mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja dalam merencanakan, memasang, menguji, serta memelihara instalasi penerangan listrik sesuai dengan Persyaratan Umum Instalasi Listrik (PUIL) yang berlaku. Kompetensi tersebut meliputi pemahaman mengenai komponen instalasi penerangan listrik, fungsi dan karakteristik setiap komponen, pembacaan gambar instalasi, perencanaan instalasi penerangan satu fasa, perhitungan kebutuhan daya listrik, serta penerapan prosedur keselamatan kerja. penguasaan kompetensi tersebut menjadi dasar yang sangat penting bagi peserta didik sebelum memasuki dunia kerja di bidang ketenagalistrikan.

Keberhasilan proses pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar merupakan indikator yang menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Syamsul dkk. (2023) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh lingkungan internal, seperti motivasi belajar, minat belajar, dan konsep diri, serta lingkungan eksternal, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat, dan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa faktor internal dan faktor eksternal secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama melaksanakan Praktik Kegiatan Mengajar (PKM) di SMK Negeri 26 Jakarta, proses pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik masih menghadapi beberapa kendala. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar instalasi penerangan listrik, khususnya dalam mengidentifikasi fungsi komponen instalasi, memahami simbol-simbol kelistrikan, membaca gambar instalasi, serta menerapkan ketentuan Persyaratan Umum Instalasi Listrik (PUIL) dalam penyelesaian permasalahan yang diberikan guru. Selain itu, selama proses pembelajaran masih terdapat peserta didik yang kurang aktif bertanya, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta cenderung menunggu penjelasan dari guru ketika menghadapi kesulitan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih belum optimal sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep yang dimiliki siswa.

Hasil observasi tersebut diperkuat oleh data pretest yang diberikan sebelum pelaksanaan penelitian. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Berdasarkan hasil pretest diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan awal peserta didik pada kelas yang akan diberikan metode *Learning Tournament* sebesar 39,59, sedangkan rata-rata nilai kemampuan awal peserta didik pada kelas yang menggunakan

pembelajaran konvensional sebesar 29,32. Kedua nilai tersebut masih berada jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 75. Rendahnya nilai *pretest* tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi Instalasi Penerangan Listrik masih tergolong rendah sehingga diperlukan suatu upaya pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih optimal.

Metode pembelajaran konvensional merupakan salah satu metode yang masih banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah karena dinilai mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara sistematis kepada seluruh peserta didik dalam waktu yang relatif singkat. Metode ini umumnya dilaksanakan melalui kegiatan ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas dengan guru berperan sebagai sumber utama informasi. Pada kondisi tertentu, pembelajaran konvensional memiliki kelebihan dalam penyampaian materi yang bersifat konseptual. Namun, metode ini cenderung memberikan kesempatan yang lebih terbatas kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti berdiskusi, bertukar pendapat, maupun memecahkan permasalahan secara kolaboratif.

Rendahnya hasil belajar tersebut diduga tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan awal peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan selama PKM, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional berupa ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Pada proses pembelajaran tersebut guru lebih banyak menyampaikan materi, sedangkan peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi. Kesempatan peserta didik untuk berdiskusi, bertukar pendapat, menyelesaikan permasalahan bersama, maupun berkompetisi secara sehat dalam kegiatan pembelajaran masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajar dan pemahaman konsep belum berkembang secara optimal. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Alfiah et al., 2021) yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik mengikuti

kegiatan pembelajaran. Selain itu, (Ayu et al., 2022) Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu upaya pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga dapat mendorong peningkatan hasil belajar. Pemilihan metode pembelajaran menjadi salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi pembelajaran. (Imran Musa et al., 2023) menjelaskan bahwa faktor eksternal, khususnya proses pembelajaran yang diterapkan guru di kelas, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memilih metode pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan mendorong partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Learning Tournament*. Metode *Learning Tournament* merupakan salah satu bentuk pembelajaran aktif (*active learning*) yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui diskusi kelompok, kerja sama, serta kompetisi akademik yang dilakukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Dalam penerapannya, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan aktif dalam berdiskusi, bertukar pendapat, saling membantu memahami materi, serta mengikuti turnamen akademik sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Kegiatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, kemampuan bekerja sama, serta pemahaman konsep yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dalam penelitian ini, kedua metode pembelajaran diterapkan pada dua kelas yang memperoleh perlakuan berbeda. Kelas kontrol mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode konvensional yang selama ini diterapkan oleh guru pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 26 Jakarta. Sementara itu, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Learning Tournament* yang menekankan aktivitas belajar melalui diskusi kelompok, kerja sama, dan turnamen akademik. Perbedaan perlakuan pada kedua kelas tersebut dimaksudkan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat diketahui apakah metode *Learning*

Tournament memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan karakteristik kedua metode tersebut, terdapat perbedaan mendasar antara pembelajaran konvensional dan metode *Learning Tournament*. Pembelajaran konvensional lebih berfokus pada penyampaian materi oleh guru sehingga peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi. Sebaliknya, metode *Learning Tournament* menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi kelompok, kerja sama, serta turnamen akademik. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan untuk saling bertukar pengetahuan, mengemukakan pendapat, dan memecahkan permasalahan secara kolaboratif. Perbedaan karakteristik tersebut diduga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga perlu dibuktikan melalui penelitian yang membandingkan penerapan metode *Learning Tournament* dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 26 Jakarta.

Karakteristik pembelajaran berbasis turnamen juga didukung oleh penelitian (Yuliawati, 2021) yang menjelaskan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan akademik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan tersebut peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan anggota kelompok, bertukar informasi, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga mencapai ketuntasan klasikal sebesar 100% pada siklus II.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (I Nyoman Sudiana, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan sehingga aktivitas belajar dan hasil belajar menjadi rendah. Sebaliknya, penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan aktivitas belajar serta hasil belajar peserta didik karena pembelajaran berlangsung secara aktif melalui kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 20%

pada tahap prasiklus menjadi 85% pada siklus II, sedangkan nilai rata-rata kelas meningkat dari 65,14 menjadi 77,14 setelah diterapkannya model TGT.

Hasil penelitian terdahulu tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis turnamen memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar, serta hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih dilakukan pada mata pelajaran umum seperti Sejarah dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), sedangkan penelitian mengenai penerapan pembelajaran berbasis turnamen pada mata pelajaran produktif di Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya Instalasi Penerangan Listrik, masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan motivasi belajar dan aktivitas belajar, sedangkan penelitian ini secara khusus mengkaji pengaruh metode *Learning Tournament* terhadap hasil belajar Instalasi Penerangan Listrik dengan membandingkannya dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian tersebut, diketahui bahwa kajian mengenai pembelajaran berbasis turnamen lebih banyak mengkaji penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada berbagai mata pelajaran. Di sisi lain, penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan metode *Learning Tournament* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), terutama dengan membandingkannya terhadap pembelajaran konvensional dalam mengukur hasil belajar siswa, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh metode *Learning Tournament* terhadap hasil belajar Instalasi Penerangan Listrik siswa SMK Negeri 26 Jakarta. Berdasarkan perbedaan karakteristik antara Metode konvensional dan metode *Learning Tournament* serta masih terbatasnya penelitian pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK, diperlukan penelitian yang dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh kedua metode tersebut terhadap hasil belajar peserta didik.

Kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada penerapan metode *Learning Tournament* pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 26 Jakarta dengan membandingkan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Learning Tournament* dan pembelajaran

konvensional. Selain itu, penelitian ini tidak hanya membandingkan hasil belajar kedua kelompok, tetapi juga mengaitkan pencapaian hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai indikator ketercapaian kompetensi siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil pengamatan dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 26 Jakarta masih belum semuanya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.
2. Proses belajar mengajar masih banyak didominasi oleh metode konvensional, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti pelajaran.
3. Metode pembelajaran seperti *Learning Tournament* belum banyak digunakan, meski metode ini dapat membuat siswa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini memiliki arah yang jelas dan tidak keluar dari topik utama, maka diperlukan batasan masalah. Pembatasan pada penelitian ini adalah mengetahui pengaruh metode *Learning Tournament* dan Metode Konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMKN 26 Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi dan Batasan masalah. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah rerata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang mengikuti pembelajaran konvensional telah mencapai KKM di SMK Negeri 26 Jakarta?
2. Apakah rerata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Learning Tournament* telah mencapai KKM di SMK Negeri 26 Jakarta?

3. Apakah siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Learning Tournament* memiliki rerata hasil belajar pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di SMK Negeri 26 Jakarta?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah mengenai penerapan metode *Learning Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik serta menjadi salah satu referensi dalam pengembangan pembelajaran di SMK.

2. Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui apakah rerata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang mengikuti pembelajaran konvensional telah mencapai KKM.
2. Untuk mengetahui apakah rerata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Learning Tournament* telah mencapai KKM.
3. Untuk mengetahui apakah rerata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Learning Tournament* lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan diatas maka diharapkan hasil penelitian yang akan dilakukan dapat memberikan kontribusi dalam menjawab permasalahan terkait kinerja karyawan dan juga dapat memberikan informasi yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat digunakan salah satu bahan referensi dan atau bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang membutuhkan atau pihak-pihak yang akan melakukan penelitian lebih lanjut

mengenai topik yang sejenis dan juga dapat menambah pengetahuan bagi para pembaca.

2. Manfaat Praktisi

- a. Bagi Peneliti sebagai sarana untuk menambah dan memperluas wawasan serta pengetahuan mengenai pengaruh implementasi *active learning* dengan metode *Learning Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di SMK Negeri 26 Jakarta.
- b. bagi sekolah hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar serta dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara *active learning* dengan metode *Learning Tournament*.

