

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang penting dilaksanakan agar sumber daya manusia dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Pendidikan merupakan suatu pondasi yang tangguh untuk kemajuan suatu bangsa. Dengan sistem pendidikan yang berkualitas, diharapkan dapat menjadi motor penggerak untuk kemajuan dan kemakmuran bagi bangsa. Pendidikan juga diharapkan dapat membentuk pola pribadi anak yang lebih baik guna bekalnya untuk menjalani kehidupan sosial bermasyarakat.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling utama dalam pendidikan. Seorang guru harus mampu menguasai proses belajar mengajar, karena keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh proses belajar. Seorang guru harus mampu menguasai materi dengan baik. Selain penguasaan materi, seorang guru juga harus mampu menguasai kelas. Model dan media pembelajaran adalah hal yang sangat penting untuk mendukung berhasilnya proses belajar mengajar.

Namun kenyataannya masih banyak guru-guru yang profesionalismenya tidak berkembang. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan metode menghafal dalam mengaplikasikan pembelajaran di dalam kelas.

Kearsipan adalah jantung dalam administrasi perkantoran. Dalam perkembangan dan kemajuan administrasi kantor sekarang ini hampir dapat dipastikan bahwa segala sesuatunya tergantung pada warkat/dokumen. Jadi penting bagi siswa perkantoran untuk memahami materi yang ada dalam mata pelajaran kearsipan. Untuk itu, guru mempunyai tanggung jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan metode dan media pembelajaran yang tepat dan kreatif, agar materi yang disampaikan dapat dipahami secara optimal.

Metode pembelajaran yang hanya dilakukan dengan memberikan ceramah, mencatat dan memberi tugas. Cenderung membuat siswa merasa jenuh dalam proses belajar mengajar. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu, penting bagi seorang guru untuk bisa menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif, guna meningkatkan minat belajar siswa. Selain pemilihan metode yang baik dan tepat, media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting untuk menunjang minat belajar siswa di kelas.

Salah satu penanganan pada hasil belajar yang rendah adalah dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satunya adalah dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), karena dengan model pembelajaran ini siswa akan lebih aktif dalam proses belajar

mengajar. Karena metode ini akan fokus pada kemampuan siswa dalam metode kelompok.

Berdasarkan kurikulum 2013, peserta didik dituntut lebih aktif, produktif, kreatif, dan inovatif melalui pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan untuk kreativitas siswa saat proses belajar.

Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yang disandingkan dengan media belajar membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. media belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar.

Dengan menggunakan media, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berimajinasi. Dengan demikian, menggunakan media belajar dapat membuat keadaan kelas lebih hidup dan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Teams games tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang mengandalkan permainan sebagai metodenya dan *truth or dare* adalah salah satu media yang bisa disandingkan dengan model pembelajaran *teams games tournament*. Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai kelebihan, yaitu permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan. Sesuatu yang menghibur dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran permainan, maka akan menimbulkan motivasi dan minat dalam diri siswa dalam proses belajar.

Media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media dan metode dan model pembelajaran yang tepat. Jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif, bahkan ada yang sama sekali tidak ada media pembelajaran di sekolah.

Ada beberapa alasan mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran di sekolah, yaitu :

1. Guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan
2. Media itu barang canggih dan mahal
3. Gagap teknologi
4. Sarana dan prasarana yang tidak memadai
5. Tidak mempunyai kemampuan membuat media
6. Tidak ada pemahaman tentang manfaat media pembelajaran
7. Kebiasaan menggunakan metode ceramah

Dalam era 21 ini, guru tidak hanya dituntut mempunyai kemampuan pedagogik, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial tetapi juga dituntut memiliki kompetensi profesional, Salah satunya dibidang teknologi guna pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan informasi dapat melahirkan kreativitas guru dan peserta didik dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, 80% siswa mengatakan belum adanya pembelajaran dengan menggunakan media permainan, masih banyak guru yang hanya mengandalkan metode menghafal dan ceramah. Hal ini membuat proses belajar mengajar menjadi bosan dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar.

Hal ini didukung dengan hasil observasi yang dilakukan di SMK Swasta Harapan Stabat, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran kearsipan. Hasil belajar siswa kelas X pada ulangan harian semester ganjil masih tergolong rendah. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.1

Daftar Nilai Siswa Kelas X OTKP Selama 3 Semester Terakhir

Kelas	Siswa Yang mencapai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai KKM	
	Jumlah	%	Jumlah	%
2017/2018	28	77,78%	8	22,22%
2018/2019	27	75%	9	25%
2010/2020	26	72,22%	10	27,78%

Kondisi ini disebabkan oleh kendala yang terjadi dalam proses kegiatan belajar. Guru berpendapat kurangnya sarana prasarana yang tersedia di sekolah dan sulitnya penyampaian materi kepada siswa karena metode yang digunakan terfokus pada metode ceramah. Karena masih banyak guru yang bingung dalam menginovasikan penyampaian pembelajaran yang efektif. Hal ini menyebabkan interaksi antara siswa dengan siswa tidak terjadi sehingga pada akhirnya hasil belajar mereka rendah dan tidak memenuhi standar KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan inovasi model dan media belajar guna meningkatkan minat siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara optimal.

Salah satu penggunaan media pembelajaran diluar media teknologi yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah media *Truth or dare*. Permainan ini merupakan permainan secara berkelompok, biasanya, jika dilakukan metode persaingan siswa cenderung lebih bersemangat. Permainan *truth or dare* merupakan permainan yang menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu *truth* dan kartu *dare*. Pada kartu *truth* akan berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa itu sendiri, sedangkan kartu *dare* berisi tantangan yang juga diberikan oleh siswa itu sendiri. Guru menyiapkan kertas yang berisi nomor-nomor yang sudah digulung beserta koin yang dua sisinya sudah ditempel dengan huruf "T" dan "D". Urutan permainan dimulai dengan kelompok yang mendapat nomor terendah dari hasil pencabutan nomor. Pemain pertama akan melemparkan koin untuk menentukan

kartu apa yang akan dimainkan. Isi kartu yang telah dipilih akan dibacakan oleh kelompok yang mendapat angka tertinggi dan kelompok pemain akan diberikan waktu 3 menit untuk menjawab isi kartu tersebut.

Dengan menggunakan media *Truth or Dare*, kelas akan terasa lebih hidup. Para siswa akan belajar lebih aktif karena permainan ini akan menimbulkan umpan balik. Dengan membuat soal sendiri, mereka juga akan lebih memahami materi yang sudah disampaikan. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Di SMK Swasta Harapan Stabat”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan
2. Banyaknya siswa yang merasa bosan dalam proses belajar mengajar yang diterapkan oleh guru.
3. Penggunaan media dan model pembelajaran yang monoton.
4. Penggunaan media belajar dengan metode permainan yang belum pernah digunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan tepat sasaran. Maka dari itu peneliti membatasi permasalahan yang fokus pada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media pembelajaran *truth or dare* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran kearsipan kelas X di SMK Swasta Harapan Stabat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Apakah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *truth or dare* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa Pada mata pelajaran kearsipan siswa kelas X di SMK Swasta Harapan Stabat?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar kearsipan siswa kelas X SMK Swasta Harapan Stabat sebelum menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan media *truth or dare*
2. Untuk mengetahui hasil belajar kearsipan siswa kelas X SMK Swasta Harapan Stabat sesudah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan media *truth or dare*

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian, maka dapat diperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari hasil penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran dan referensi kajian penelitian lebih lanjut untuk dipertimbangkan dalam memperbaiki kualitas pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Membangkitkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran kearsipan
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kearsipan melalui media pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media *truth or dare*

b. Bagi guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dan informasi dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan inovatif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa
- 2) Meningkatkan profesionalisme guru

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan sumbangan positif dalam kemajuan sistem belajar mengajar

- 2) Memberikan masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran disekolah

d. Bagi peneliti

- 1) Sebagai bekal untuk terjun langsung dalam dunia pendidikan. Modal awal sebagai calon guru untuk dapat menerapkannya dikemudian hari.

