

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Menyadari hal tersebut, pemerintah sangat serius dalam menangani bidang pendidikan untuk memajukan pendidikan Indonesia di masa depan. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Di era revolusi industri 4.0 pendidikan berbasis data, teknologi dan humanis (Zulfira, 2019).

Beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh anak-anak di era revolusi industri 4.0 yaitu kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, menciptakan, memperbarui, literasi teknologi informasi komunikasi dan kemampuan belajar kontekstual dan literasi media (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2019). Perubahan yang disebutkan di abad ke-21 antara lain seperti pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, dari pembelajaran pasif menjadi pembelajaran siswa yang aktif, dari sistem pembelajaran klasikal menjadi individual, dari metode ceramah menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan strategi pembelajaran kooperatif. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan dalam suatu pembelajaran antara lain proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, karena masih

menggunakan metode yang masih bersifat student konvensional, serta 2 model pembelajaran yang tidak inovatif dalam menanamkan konsep suatu materi sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah (Kemendikbud, 2017).

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memancing keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pernyataan ini dikemukakan oleh (Slavin Huda,2013) yang menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan keterampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1955 untuk membantu peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK N 2 Medan, proses pembelajaran masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dan hasil belajar siswa didalam kelas kurang merespon dalam proses pembelajaran. Guru masih cenderung dalam penyampaian materi menggunakan model ceramah sehingga siswa tidak maksimal dalam belajar karena diliputi rasa bosan. Sehingga rendahnya 3 hasil

belajar peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Medan pada materi Dasar-dasar Konstruksi & Statika karena masih menerapkan pembelajaran konvensional. Data yang di dapat dari kelas X SMA N 2 Medan dapat dilihat pada tabel di bawah :

Tabel 1. 1 Data Hasil Ulangan Harian Dasar-Dasar Konstruksi dan Statika Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan.

Tahun Ajar	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2023/2024	<75	20	55,4%	Tidak Kompeten
	75-79	2	5,6%	Cukup Kompeten
	80-89	9	25%	Kompeten
	90-100	5	14%	Sangat Kompeten
Jumlah Siswa		36	100%	

Sumber : Guru mata pelajaran DDKS SMK N 2 Medan

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas dari 36 siswa terdapat 55,4% siswa dalam kategori tidak kompeten, 5,6% siswa dalam kategori cukup kompeten, 36,7% siswa dalam kategori kompeten dan 3,3% siswa dalam kategori sangat kompeten. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa hasil ulangan harian kelas X Program Keahlian DPIB Tahun Ajaran 2023/2024 tergolong rendah dan perlu mendapat perhatian.

Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh banyak faktor sebagaimana yang diungkap oleh Slameto (2003:54-71) (1) Faktor Internal (Faktor yang ada di dalam peserta didik), antara lain : faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. (2) Faktor Eksternal (Faktor yang ada diluar peserta didik), antara lain : faktor keluarga, faktor masyarakat dan faktor sekolah. Salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah sekolah, karena sekolah merupakan tempat menimba ilmu dalam artian juga tempat peserta didik paling banyak menghabiskan waktunya.

Guru merupakan salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan dan subjek yang paling berpengaruh dalam membangun serta meningkatkan SDM di sekolah. Menurut susanto (2013:190) bahwa guru harus mampu menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa aktif untuk membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuan siswa. Siswa mendapat pengertian dari materi ajar yang telah dipelajari dan mengingatnya agar dapat digunakan di lain waktu untuk dikembangkan lagi. Oleh sebab itu guru sebagai sumber informasi di dalam kegiatan pembelajaran harus memiliki keterampilan dalam mengajar. Sebagaimana penjelasan mengenai kompetensi guru oleh Riana Febriana (2019; 4) bahwa terdapat beberapa indikator untuk menilai kompetensi pendidik secara professional :

1. Mampu mengembangkan tanggung jawab dengan baik
2. Mampu melaksanakan peran dan fungsinya dengan tepat
3. Mampu bekerja untuk mewujudkan tujuan pendidikan di sekolah
4. Mampu menjalankan peran dan fungsi pembelajaran di kelas

Kompetensi guru merupakan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki seorang guru. Selama dalam proses pembelajaran Dasar Desain Permodelan Informasi Bangunan dikelas X program keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan, Model pembelajaran yang digunakan dikenal dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yaitu suatu pendekatan terstruktur dengan cara pendidik menjelaskan dan pelajar mendengarkan, kemudian diberikan tugas dan pelajar mengerjakan secara individual. Dalam arti lain pengajar sepenuhnya memegang kontrol dalam pembelajaran.

Dengan uraian masalah di atas, maka penulis menerapkan Model Pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang hasil belajar siswa dengan judul Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dasar-dasar konstruksi bangunan siswa kelas x program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan smk negeri 2 medan. Dengan menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi pembelajaran untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami materi jamur. Sehingga siswa tidak bosan dan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah – masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar Dasar-Dasar Konstruksi & Statika kelas X Program keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan masih rendah dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.
2. Keaktifan dan kerja sama antar siswa dalam pembelajaran masih kurang.
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) belum digunakan guru dalam pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi & Statika kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian terarah dan terfokus perlu dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran *Direct Instruction* (DI).

1. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi & Statika.
2. Hasil belajar yang diteliti hanya ranah kognitif.
3. Materi pembelajaran yang diajarkan dalam penelitian adalah pembelajaran tahap 1 1.1 dan 1.2 ATP pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi & Statika SMK Negeri 2 Medan. Pada semester genap Tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar Dasar-Dasar Konstruksi & Statika kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2024/2025?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah “Untuk mengetahui hasil belajar model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dari model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi & Statika kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan”

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi . dalam rangka mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya yang berkenaan dengan

pengembangan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Dasar-Dasar Konstruksi & Statika.

2. Manfaat secara praktis

Manfaat bagi guru memudahkan guru dalam mengajar materi Dasar-Dasar Konstruksi & Statika dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*. Serta model pembelajaran *Teams Games Tournament* memudahkan siswa dalam belajar materi Dasar-Dasar Konstruksi & Statika dan manfaat bagi sekolah meningkatkan akreditasi SMK Negeri 2 Medan dan manfaat bagi peneliti mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

THE
Character Building
UNIVERSITY