

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bertujuan dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul sebagai penentu arah dan keberlanjutan pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan dapat mencetak generasi penerus yang bermutu dalam pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang berintegritas untuk mencapai cita-cita nasional yaitu kesejahteraan masyarakat, kemajuan negara dan visi Indonesia emas 2045.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, berbunyi bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik menjadi insan beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Pendidikan kejuruan merupakan suatu bentuk pendidikan formal yang dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sekolah Menengah Kejuruan dirancang untuk menghasilkan berbagai individu dengan berbagai keahlian di tengah kehidupan masyarakat. Melalui pendidikan kejuruan, bakat, minat, dan kemampuan individu dapat dikembangkan dan siap bersaing di dunia pekerjaan.

Lembaga pendidikan formal yang mencetak tenaga kerja terampil salah satunya adalah SMK Negeri 5 Medan, adapun program keahlian di sekolah ini salah satunya adalah Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Sekolah ini mengembangkan peran dalam mencetak siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap mandiri, tanggung jawab, dan disiplin kerja yang tinggi. Hal ini bertujuan agar lulusan

kejuruan memiliki kemampuan terhadap bidang keahlian mereka di tingkat menengah untuk kesiapan kerja, yang memungkinkan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Menurut Wahyuni dkk. (2025), pendidikan kejuruan menunjukkan peran penting guna menciptakan kualitas individu yang kompeten dan mampu adaptif terhadap tuntutan industri selalu berubah serta keterpaduan antara penguasaan teori dan penerapan praktik, didukung oleh kerja sama dengan dunia industri serta kemampuan menyesuaikan diri terhadap tuntutan dan dinamika pasar kerja yang terus berkembang. Dengan demikian, lulusan pendidikan kejuruan memiliki soft skills dan keterampilan teknis yang relevan dengan perkembangan industri 4.0 atau dunia wirausaha.

Pendidikan vokasi juga berfungsi sebagai motor perubahan yang mendorong kemajuan dan perkembangan masyarakat. Tiga mata pelajaran berbeda ditawarkan di SMK Negeri 5 Medan, yaitu normatif, adaptif, dan produktif. Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan Fase E adalah salah satu topik yang termasuk dalam kategori produktif. Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan adalah mata pelajaran dalam jurusan TITL di Fase E, yang didalamnya mencakup elemen pembelajaran mengenai teori dasar kelistrikan, jenis bahan dalam ketenagalistrikan, dan rangkaian dasar listrik. Penguasaan terhadap materi ini sangat fundamental untuk memahami pembelajaran yang lebih mendalam. Tetapi banyak pemahaman siswa yang kurang maksimal terkait pelajaran ini, terlihat dari minimnya pemahaman siswa mengenai materi konsep mendasar mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan (DDTK).

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran DDTK yang menuntut penguasaan pengetahuan mendasar siswa. Namun, realitas pembelajaran di kelas X TITL SMK Negeri 5 Medan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum optimal, yang ditandai dengan belum maksimalnya pencapaian nilai serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada hasil pengamatan peneliti saat observasi di SMK Negeri 5 Medan, sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka. Salah satu efek dalam pergantian kurikulum tersebut adalah siswa diberi kesempatan untuk membawa *gadget* nya masing-masing ke sekolah untuk menunjang proses pembelajaran jika diperbolehkan oleh pengajar, namun tergantung kebijakan guru pada masing-masing mata pelajaran. Hal tersebut dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran dan juga sebagai tantangan jika tidak dimanfaatkan untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Observasi penelitian yang dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran, serta pengamatan langsung terhadap kondisi kelas saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa aktivitas belajar dikelas belum maksimal. Kondisi tersebut digambarkan oleh minimnya partisipasi dan kefokusannya siswa dalam merespons pembelajaran, baik melalui kegiatan bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan.

Masalah yang ditemukan adalah terbatasnya penggunaan media interaktif oleh pendidik dalam mendukung proses pembelajaran di kelas ataupun mengaplikasikan suatu model pembelajaran berbantuan media berbasis teknologi dan permainan. Akibatnya, banyak siswa mengalami kejenuhan dalam memahami

materi, proses belajar terasa membosankan, dan mereka cenderung kurang responsif. Hal ini semakin diperburuk jika metode yang digunakan mengharuskan siswa banyak pasif, yang membuat mereka semakin jenuh saat pembelajaran serta kurangnya variasi dalam model pembelajaran berdampak pada kurang maksimalnya ketuntasan pencapaian nilai belajar siswa, sebagaimana terlihat dari nilai mereka yang belum merata secara maksimal terlihat dalam tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1. 1 Perolehan Hasil UTS Mata Pelajaran DDTK Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik.

Tahun Ajaran	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)	Keterangan
2023/2024	<70	10	29,41%	Tidak Kompeten
	70-79	13	38,24%	Cukup Kompeten
	80-89	7	20,59%	Kompeten
	90-100	4	11,76%	Sangat Kompeten
Jumlah		34 Siswa	100%	
Tahun Ajaran	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)	Keterangan
2024/2025	<70	8	22,86%	Tidak Kompeten
	70-79	15	42,86%	Cukup Kompeten
	80-89	7	20%	Kompeten
	90-100	5	14,29%	Sangat Kompeten
Jumlah		35	100%	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran DDTK Kelas X TITL SMKN 5 Medan)

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 perolehan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) pada tahun ajaran 2023/2024, dengan total peserta didik sebanyak 34 siswa menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar belum mencapai target 80%.

Pada tahun ajaran 2024/2025 jumlah peserta didik sebanyak 35 siswa, persentase ketuntasan pembelajaran tercatat sebesar 77,15%. Data tersebut mengindikasikan bahwa hasil pembelajaran DDTK pada kelas X TITL belum mencapai hasil yang optimal.

Mata pelajaran DDTK merupakan bagian dari Dasar Program Keahlian (DPK 1) pada fase E dalam kurikulum merdeka. Mata pelajaran ini berfungsi sebagai dasar bagi siswa untuk menguasai kompetensi dasar di bidang listrik sebelum melanjutkan ke fase F, yang merupakan fase pembelajaran yang lebih sulit dan terapan pada kelas sebelas. Oleh karena itu, penguasaan materi pada fase ini sangat penting dalam menentukan kemampuan siswa untuk mengikuti pembelajaran pada fase berikutnya. Dalam bidang pendidikan kejuruan, kemampuan peserta didik untuk menguasai dasar-dasar teori kejuruan sangat penting. Nilai yang belum maksimal dan merata pada ambang batas KKM menandakan adanya hambatan baik dari segi metode pembelajaran yang digunakan, motivasi belajar siswa, maupun keterbatasan media dan pendekatan yang mampu menjadikan proses belajar lebih aktif dan menarik.

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran pun berkembang menjadi bentuk interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana pembelajaran berbasis multimedia yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi atau umpan balik peserta didik dan media pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Salah satu contohnya adalah game edukatif seperti *Wordwall* yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengajar (Kusuma & Fadiana, 2024).

Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran diperlukan. Inovasi ini harus ditujukan untuk mencapai nilai KKM dan juga mampu meningkatkan hasil belajar secara berkelanjutan. Adapun suatu solusi ialah mengaplikasikan model kooperatif tipe TGT berbantuan media interaktif, yang menggabungkan elemen permainan edukatif dan kerja sama tim. Model ini dapat meningkatkan partisipasi siswa, motivasi mereka, dan tingkat pemahaman mereka tentang konsep secara keseluruhan.

Keberhasilan tujuan pembelajaran sangat bergantung pada pemilihan model pembelajaran serta media pendukungnya. Media berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan materi secara lebih efisien. Dalam konteks model pembelajaran kooperatif TGT, pendidik dapat memanfaatkan *Wordwall* sebagai media pendukung yang optimal (Putri dkk., 2024).

Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan berbagai permainan edukatif untuk dimainkan. Penggunaan *Wordwall* sangat bermanfaat dalam mendorong partisipasi aktif siswa dan mencapai prestasi belajar yang optimal. Sebagai pelengkap, model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi pilihan strategi bagi pendidik. Kelebihan utama model ini adalah kemampuannya mengubah pendekatan pembelajaran berpusat pada guru menjadi *student-centered* atau berpusat pada siswa. Model TGT diterapkan agar mendorong kerja sama tim dan kompetisi dalam permainan akademik. Siswa bermain bersama anggota kelompoknya dalam mengumpulkan nilai yang membantu kelompok mereka menang (Prasetya & Agustika, 2023).

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui integrasi media interaktif seperti *Wordwall*, model ini mampu membuat suasana pembelajaran yang tidak jenuh dan meningkatkan kefokusannya siswa. Dalam mata pelajaran DDTK Fase E, model ini tidak hanya mendorong tanggung jawab dan sportivitas melalui sistem turnamen, tetapi juga menjadi solusi atas rendahnya keaktifan serta kejenuhan siswa. Dengan peningkatan motivasi dan fokus, diharapkan capaian hasil belajar siswa dapat optimal dan lebih baik.

Penelitian terdahulu oleh Rustiana dkk. (2024) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi, bahwa penerapan model TGT berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Serta penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Fitria dkk. (2025) menunjukkan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMK jurusan AKL (Akuntansi dan Keuangan Lembaga).

Penelitian terdahulu tersebut masih terbatas pada kompetensi lain belum diterapkan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan (DDTK). Selain itu, penelitian tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan digital sebagai pendukung pembelajaran yaitu *Wordwall*. Berdasarkan kajian dan uraian latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar**

Siswa Kelas X TITL Pada Mata Pelajaran Dasar- Dasar Teknik Ketenagalistrikan Di SMK Negeri 5 Medan Tahun Pelajaran 2025/2026”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan kajian dari latar belakang masalah, maka identifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Model dan media pembelajaran yang diterapkan di kelas belum memanfaatkan model kooperatif digabungkan dengan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*.
2. Belum optimalnya hasil belajar peserta didik secara merata pada mata pelajaran DDTK sehingga penguasaan materi belum maksimal.
3. Rendahnya tingkat keaktifan siswa selama proses belajar mengajar menjadi faktor yang menghambat pencapaian hasil belajar secara maksimal.
4. Penggunaan teknologi sebagai media dalam pembelajaran guna mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Supaya pembahasan penelitian tidak menyimpang dari tujuan utama dan penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka dibuat batasan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mengaplikasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divison* (STAD) berbantuan media *Wordwal* sebagai pembanding.

2. Fokus penelitian hanya pada mata pelajaran DDTK Fase E elemen pembelajaran Dasar teori listrik dan jenis bahan yang digunakan dalam ketenagalistrikan.
3. Hasil belajar pada penelitian ini dibatasi hanya ranah kognitif (pengetahuan) yang mencakup lima tingkat dalam Taksonomi Bloom, yaitu C1 hingga.
4. Subjek penelitian Siswa kelas X TITL di SMK Negeri 5 Medan Tahun Pelajaran 2025/2026 Semester Ganjil dan dilaksanakan pada bulan oktober.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dan pembatasan penelitian yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X TITL di SMK Negeri 5 Medan?
2. Bagaimana hasil belajar Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) pada siswa X TITL di SMK Negeri 5 Medan ?
3. Apakah hasil belajar Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan dengan perlakuan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan perlakuan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas X TITL di SMK Negeri 5 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas X TITL di SMK Negeri 5 Medan
2. Untuk mengetahui hasil belajar Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas X TITL di SMK Negeri 5 Medan
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar Dasar-dasar Teknik Ketenagalistrikan dengan perlakuan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan perlakuan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas X TITL di SMK Negeri 5 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkaya keilmuan terkhusus mengenai teori dan konsep model pembelajaran kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*), serta pengaruhnya terhadap ketercapaian hasil belajar siswa
2. Memperdalam dan memperkaya pengetahuan penulis mengenai hakikat pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi, masukan dan perbandingan bagi peneliti selanjutnya dengan variabel-variabel yang sesuai.

Adapun manfaat penelitian secara praktis terkait penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menyajikan informasi komprehensif bagi guru mengenai penerapan model TGT dalam pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan dan dijadikan strategi pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan dalam pencapaian target belajar siswa di kelas.

2. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga proses pembelajaran pada mata pelajaran DDTK menjadi lebih menarik, yang dapat mendorong motivasi belajar siswa serta berpengaruh positif terhadap ketercapaian hasil belajar yang baik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memberikan kontribusi pemikiran dalam bidang pembelajaran serta menjadi bahan referensi dan pertimbangan bagi pengajar dalam pengaplikasian model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini bisa digunakan menjadi kajian dan bahan perbandingan dengan penelitian yang relevan dikemudian hari.