

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu indikator kemajuan suatu bangsa. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebagai bagian dari pengembangan potensi siswa. Dalam pengembangan potensi tersebut, terdapat dua aspek penting yang perlu diperhatikan, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Ketika siswa mempelajari sesuatu, proses pembelajaran tidak hanya melibatkan kemampuan berpikir, tetapi juga perasaan, seperti senang, bingung, sulit, semangat, dan emosi lainnya.

Rata-rata hasil belajar siswa di Sumatera Utara menjadi salah satu indikator penting dalam menilai kualitas pendidikan di provinsi ini. Berbagai faktor seperti kualitas pengajaran, sarana dan prasarana sekolah, kurikulum, serta kondisi sosial ekonomi siswa turut memengaruhi hasil belajar tersebut. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang memberikan pelatihan untuk mempersiapkan siswa menjadi tenaga kerja terampil di bidang tertentu. Salah satu SMK di Sumatera Utara adalah SMK Negeri 5 Medan, yang berlokasi di Kota Medan. Sekolah ini memiliki berbagai program keahlian, salah satunya adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), dengan salah satu mata pelajaran utamanya yaitu Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan kondisi kelas dan mengetahui tingkat hasil belajar SMK Program Keahlian Desain Pemodelan dan

Informasi Bangunan di kawasan Medan, Binjai, dan Deli Serdang (MEBIDANG) Sumatera Utara. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan data dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar SMK Negeri 5 Medan

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan yang berjumlah 35 orang. Pada saat melakukan observasi, menemukan banyak masalah yang terjadi dikelas ini: situasi kondisi keadaan kelas saat kegiatan belajar mengajar belum kondusif, terdapat beberapa siswa yang kurang aktif karena proses belajar mengajar yang membosankan, pembelajaran yang diterapkan oleh guru menghasilkan nilai formatif siswa rata-rata kurang dari nilai KKM, model pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu *direct instruction* (DI) belum berhasil meningkatkan nilai siswa hingga mencapai nilai KKM dapat dilihat dalam tabel 1.1, adanya beberapa siswa kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran di depan kelas.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Siswa Dasar-Dasar DPIB Fase E elemen 5 SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2024/2025

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Predikat
2024/2025	< 75	14	38.235%	Belum Kompeten
	75 – 79	18	55.88%	Cukup Kompeten
	80 – 89	3	5.883%	Kompeten
	90 – 100	0	0	Sangat Kompeten

(Sumber : Guru mata gambar teknik kelas X SMK Negeri 5 Medan)

Angka-angka ditabel diperoleh dengan hasil wawancara dengan guru bidang studi, data hasil belajar yang diperoleh pada mata pelajaran dasar-dasar DPIB pada fase E pada elemen 5 Spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas X DPIB tidak sesuai dengan standar nilai KKM, dari hasil belajar beberapa siswa tersebut masih perlu ditingkatkan, maka diperlukan penambahan media pembelajaran

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan penelitian untuk mencari model pembelajaran yang tepat, pada penelitian kali ini peneliti menggunakan model kooperatif dimana model kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap kelompok harus bekerja sama dan saling gotong royong membantu untuk memahami materi pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Pada penelitian ini digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan permainan (kuis). Kelebihan *team games tournament* (TGT) metode latihan terstruktur berpengaruh terhadap hasil belajar (kognitif) aktivitas dan respon siswa. Melalui model pembelajaran TGT siswa yang pintar diusahakan dapat membantu siswa yang kurang memahami materi, sedangkan siswa yang relatif menguasai materi diharapkan akan lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya untuk siswa yang berkemampuan tinggi

saja tetapi juga milik siswa yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran alternatif yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, yang pada akhirnya di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Beberapa jurnal membahas tentang penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) :

- 1) “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* untuk meningkatkan hasil belajar perakitan komputer”, dalam jurnal tersebut Penggunaan model *Team Games Tournament* menghasilkan Hasil belajar pada mata pelajaran Perakitan Komputer pada siklus I didapatkan persentase rata-rata ketuntasan siswa secara klasikal 65,625% dari 32 orang siswa. Pada siklus II persentase hasil ketuntasan belajar secara klasikal 84,375% dari 32 orang siswa. Hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal 18,75% dari siklus I ke siklus II.

- 2) “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas ivc sekolah dasar negeri 108 pekanbaru “ dalam jurnal tersebut Penggunaan model *Team Games Tournament* menghasilkan Peningkatan aktivitas siswa siklus I dan II. Peningkatan aktivitas siswa pada setiap pertemuan baik siklus I dan siklus II juga terjadi peningkatan. Pada siklus I , pertemuan pertama 71,8%, meningkat ke pertemuan kedua sebanyak 75%, pertemuan ketiga juga

mengalami peningkatan 6,3% menjadi 81,3,%. Pada siklus ke II peningkatan aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I, pada pertemuan pertama siklus II 87,5%, meningkat ke pertemuan kedua sebesar 6,2% menjadi 93,7%, dan pertemuan ketiga meningkat lagi 2,1% menjadi 95,8%. Dari penjelasan tersebut artinya aktivitas siswa mengalami peningkatan disetiap pertemuannya.

- 3) “Penggunaan model tipe TGT (*team games tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN manukan wetan I surabaya” dalam jurnal tersebut Penggunaan model *Team Games Tournament* menghasilkan Peningkatan . Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I sebesar 77% dan meningkat pada siklus II menjadi 81,2 %. Sedangkan Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa menunjukkan 71,9% meningkat menjadi 81,2% pada siklus II. Kemudian pada hasil belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 73% siswa yang mencapai indikator keberhasilan kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%. Kendala- kendala yang muncul pada proses penelitian ialah waktu yang dibutuhkan untuk menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat terbatas sehingga penerapan model tersebut kurang optimal. Kesimpulan ialah model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keaktifan siswa , dan kerjasama siswa didalam pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa pun ikut meningkat.

Penggunaan model *Team Games Tournament* ini diharapkan dapat menarik

perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa untuk waktu kedepannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk tindakan kelas (PTK) yang berjudul: **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar- Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Pada Kelas X SMK Negeri 5 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, adapum indentifikasi masalah pada penelitian ini:

1. Hasil belajar mata pelajaran dasar- dasar DPIB pada fase E pada elemen 5 Spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan di SMK Negeri 5 Medan belum memenuhi standart kelulusan..
2. Keaktifan siswa dan Kurangnya antusias siswa selama proses pembelajaran dasar- dasar DPIB pada fase E pada elemen 5 Spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan kurang optimal.
3. Guru masih menerapkan model *direct instruction* (DI) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar- dasar DPIB pada fase E pada elemen 5 Spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan di SMK Negeri 5 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, adapum batasan masalah pada penelitian ini:

1. Model pembelajaran pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
2. Hasil belajar yang ditinjau pada penelitian ini adalah ranah kognitif siswa

kelas X DPIB 1 Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

3. Batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada materi 5 Spesifikasi dan Karakteristik Bahan Bangunan mata pelajaran dasar- dasar DPIB pada fase E elemen 5 di semester genap tahun ajar 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian kali ini yaitu “Apakah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Dasar – Dasar DPIB pada fase E elemen 5 Spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan di semester genap tahun ajaran 2024/2025?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan hasil belajar Dasar – Dasar DPIB pada fase E elemen 5 Spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan siswa setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan di semester genap tahun ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

1.1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)
- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan

datang. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga/ Sekolah

Menambah model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Dasar-dasar DPIB pada fase E elemen 5 Spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan di SMK Negeri 5 Medan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu acuan untuk mengetahui model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan nilai belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan peneliti mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif, sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar.