

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting sebagai ujung tombak dalam menentukan masa depan bangsa, tanpa pendidikan tidak akan ada penerus cita-cita luhur untuk mencapai kesejahteraan dan kemajuan bangsa. Indonesia sebagai negara berkembang, membutuhkan kualitas sumber daya manusia (SDM) guna menopang pembangunan dan meningkatkan hidup masyarakat Indonesia.

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, salah satu tujuan dari pendidikan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan nasional bangsa tersebut maka dilakukan dengan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting untuk menghasilkan potersi sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, cerdas dan dapat bersaing mengikuti perkembangan global. Dengan demikian, lembaga yang menangani pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya

potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Di Indonesia Pendidikan bisa ditempuh dengan dua cara yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal menurut peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 1 ayat 3 adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi sedangkan pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

Salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang spesifik, demokratis, Pendidikan yang melayani berbagai kebutuhan masyarakat. Bakat, minat dan kemampuan seseorang disalurkan melalui pendidikan kejuruan. Salah satu kebutuhan yang sangat penting adalah kebutuhan akan pekerjaan agar dapat memenuhi kebutuhan hidup.

Lembaga pendidikan yang menghasilkan tenaga-tenaga terampil di Indonesia, terdapat pada jalur pendidikan formal salah satunya SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, dan sikap mandiri, disiplin serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat

menengah yang sesuai bidangnya. Hal ini sesuai dengan pendidikan kejuruan memiliki multi-fungsi jika dilaksanakan dengan baik akan memberikan kontribusi yang besar terhadap pencapaian tujuan pembangunan nasional. Fungsi-fungsi tersebut mencakup: (a) Sosialisasi yaitu transmisi dan konkritasi nilai-nilai ekonomi, solidaritas, religi, seni dan jasa; (b) Kontrol sosial yaitu perilaku dengan norma-norma kerjasama, keteraturan, kebersihan, kedisiplinan, kejujuran, keterbukaan; (c) Seleksi dan alokasi yaitu mempersiapkan memilih dan menempatkan calon tenaga kerja sesuai dengan permintaan pasar kerja; (d) Asimilasi dan konservasi budaya yaitu absorpsi antar budaya masyarakat serta pemeliharaan budaya lokal; (e) Mempromosikan perubahan demi perbaikan. Pendidikan kejuruan tidak hanya mendidik dan melatih yang ada, tetapi juga harus berfungsi sebagai pendorong perubahan.

Untuk menyiapkan siswa agar dapat memenuhi kebutuhan lapangan kerja, SMK Negeri 1 Lubuk Pakam memiliki tiga jenis mata pelajaran yang digolongkan menjadi: mata pelajaran *Normatif*, *Adaptif* dan *Produktif*. Dari ketiga golongan mata pelajaran ini, golongan mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang penting, karena siswa dituntut untuk mempunyai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang merupakan bekal bagi para siswa nantinya untuk dapat diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja. Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam mata pelajaran produktif tersebut adalah Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah.

Dari hasil pengamatan peneliti selama PPLT diketahui bahwa Kurikulum yang digunakan oleh SMK N 1 Lubuk Pakam adalah kurikulum 2013 revisi 2017, Terdapat perubahan dalam pergantian kurikulum tersebut, salah satunya adalah

perubahan nama bidang keahlian Teknik Gambar Bangunan menjadi Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPDIB). Salah satu mata pelajaran dasar program keahlian DPDIB pada kelas X adalah Dasar-Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah yaitu mata pelajaran yang memiliki konsep dasar dimana siswa dituntut untuk mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dasar konstruksi desain suatu bangunan yang kelak dapat menjadi bekal bagi siswa untuk dapat diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja dan industri.

Dengan melihat tujuan SMK, diharapkan para siswa khususnya siswa SMK Negeri 1 Lubuk Pakam pada Bidang Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dapat menguasai mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah, baik secara teori maupun prakteknya. Penguasaan siswa terhadap mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah, dapat dilihat dari hasil belajar siswa tersebut.

Selain itu sebagai seorang guru, guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik, Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari sabtu 19 Oktober 2019 dan pengamatan penulis selama PPLT, proses pembelajaran diajarkan langsung oleh guru bidang studi yaitu ibu Nia Rahmayani S.Pd. Mengamati proses pembelajaran di kelas X DPIB A diketahui bahwa guru mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah masih

menggunakan model pembelajaran konvensional yang dimana model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang proses pembelajarannya cenderung *teacher centered* atau lebih menekankan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan dan penggambaran secara umum, sehingga proses belajar dilihat sebagai proses menghafal, meniru, dan mengulang kembali sesuai apa yang disampaikan pengajar atau pendidik dan peserta didik dituntut untuk dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari, atau bersumber dari guru saja. Yang dimana kita ketahui saat ini siswa terkhususnya siswa SMK kurang memiliki niat dalam belajar secara teori dan mengharuskan siswa membaca, dimana siswa akan menganggap belajar Dasar-Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah membosankan dan tidak menarik. Sehingga proses pembelajarannya kurang bervariasi dan suasana belajar siswa tergolong pasif.

Berikut daftar nilai siswa berdasarkan dari hasil observasi sekolah yang diperoleh guru mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah kelas X Bidang Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan seperti tabel 1.1.

Tabel 1.1 : Perolehan Nilai Ulangan Harian Hasil Belajar Kelas X Kompetensi Keahlian DPIB (Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan) SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Predikat
2018/2019	90-100	3	8,6 %	Sangat Kompeten
	80-89	10	28,5 %	Kompeten
	75-79	12	34,4 %	Cukup Kompeten
	<75	10	28,5 %	Tidak Kompeten
Jumlah		35	100 %	

2017/2018	90-100	2	6,3 %	Sangat Kompeten Kompeten Cukup Kompeten Tidak Kompeten
	80-89	5	15,6 %	
	75-79	13	40,6 %	
	<75	12	37,5 %	
		32	100%	

Sumber: Dokumentasi Guru Mata Pelajaran DDKBDTPT Kelas X DPIB A SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2017/2018 Ganjil Genap dan Tahun Ajaran 2018/2019 Ganjil.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam ditemukan beberapa masalah yang menjadi faktor penyebab hasil belajar peserta didik rendah atau belum sesuai dengan KKM yang diharapkan. Atau dapat dilihat dari Tabel 1.1, bahwa nilai mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah pada kelas X DPIB A tahun ajaran 2018/2019 dalam kategori sangat kompeten memperoleh nilai 90-100 sebesar 8,6 % ada 3 siswa, kategori kompeten memperoleh nilai 80-89 sebesar 28,5 % ada 10 siswa, kategori cukup kompeten memperoleh nilai 75-79 sebesar 34,4 % ada 12 siswa dan sisanya termasuk dalam kategori tidak kompeten memperoleh nilai di bawah 75 (<75) sebesar 28,5 % ada 10 siswa.

Nilai mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah pada kelas X DPIB A tahun ajaran 2018/2019 dalam kategori sangat kompeten memperoleh nilai 90-100 sebesar 6,3 % ada 2 siswa, kategori kompeten memperoleh nilai 80-89 sebesar 15,6 % ada 5 siswa, kategori cukup kompeten memperoleh nilai 75-79 sebesar 40,6 % ada 13 siswa, dan sisanya termasuk dalam kategori tidak kompeten memperoleh nilai di bawah 75 (<75) sebesar 37,5 % ada 12 siswa.

Dengan demikian dapat dilihat dari tabel 1.1 yang menjelaskan perolehan nilai hasil belajar masih tergolong rendah, karena ada sebesar 28,5 % atau ada 10 siswa pada tahun ajaran 2017/2018 dan pada tahun ajaran 2017/2018 ada sekitar 37,5 % atau ada 12 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Persentase ini tergolong besar sehingga dibutuhkan solusi untuk memperkecil persentase tersebut.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru sebagai tenaga pendidik haruslah melakukan upaya dalam membantu siswanya. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Rindang Elis Fitriyanti (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Mengubah Pola Busana Wanita Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Pengasih”. Memaparkan TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan melibatkan permainan. Berdasarkan penelitian, maka peneliti ini juga mengemukakan bahwa sebaiknya dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dan mengurangi kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti dapat meningkatkan pencapaian kompetensi mengubah pola gaun, sehingga model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat digunakan dalam materi yang lain.

Penelitian Santi Tompuni (2013) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Multimedia Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tompasobaru” menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi program linear yakni pada siklus I didapatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 74,94% dengan jumlah persentase ketuntasan belajar adalah 72,49% atau 26 siswa yang lulus dari 36 siswa seluruhnya. Dan pada siklus II didapatkan hasil belajar yang meningkat, yaitu dengan nilai rata-rata 82,80% dengan jumlah persentase belajar adalah 94,44% atau 2 siswa yang tidak lulus dari jumlah siswa seluruhnya. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka penerapan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar simulasi digital kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tompasobaru

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam mempermudah peserta didik dalam mempelajari Dasar-Dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah sehingga kesulitan-kesulitan dan kejenuhan dalam

proses belajar mengajar akan lebih baik. Pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) akan membantu peserta didik untuk mengerti kekuatan dan kemampuan mereka serta dapat bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) membutuhkan media pembelajaran seperti media visual agar peserta didik dapat aktif, kreatif dan terampil dalam memahami materi yang diajarkan.

Diharapkan setelah menambah media visual dalam pelaksanaannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang aktif, kreatif, dan terampil memahami materi dengan memberikan ide dan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan masalah diatas peneliti berkeinginan untuk meneliti tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul penelitian : **“Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Konstruksi Dan Teknik Pengukuran Tanah kelas X Bidang Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan masih berorientasi kepada guru (konvensional) sehingga keaktifan siswa dalam belajar tergolong pasif.

2. Hasil belajar Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah siswa kelas X Bidang Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih rendah.
3. Guru mata pelajaran belum menggunakan model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran koperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, mengingat begitu luas dan kompleksnya permasalahan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Penelitian ini hanya akan menggunakan satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
2. Materi pokok yang diajarkan dalam penelitian ini adalah KD 3.3 (Memahami spesifikasi dan karakteristik kayu).
3. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar yang ditinjau pada ranah Kognitif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka perlu dibuat perumusan masalah dengan tujuan akan membantu peneliti dalam usaha berikutnya. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

sebagai berikut “Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah siswa kelas X Bidang Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2019/2020 ?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah seperti yang diuraikan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas X Bidang Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Penukuran Tanah Tahun Ajaran 2019/2020 dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara Teori dalam penelitian ini adalah dapat menambah ilmu pengetahuan serta mengembangkan wawasan baru dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan sebagai masukan bagi informasi terhadap guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Memberikan masukan yang baik bagi kepala sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar konstruksi dan teknik pengukuran tanah.
- 2) Memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah.
- 2) Memberikan informasi seberapa besar peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mata pelajaran dasar-dasar konstruksi dan teknik pengukuran tanah.

c. Bagi siswa

- 1) Menambah pengetahuan, pemahaman dan pengaplikasian peserta didik dalam mata pelajaran dasar-dasar konstruksi dan teknik pengukuran tanah untuk materi pokok KD 3.3 Memahami spesifikasi dan karakteristik kayu.

d. Bagi Peneliti selanjutnya

- 1) Sebagai informasi dan masukan bagi peneliti yang lain atau calon guru untuk proses penelitian selanjutnya dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat selama proses belajar mengajar.