

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh berbagai bidang, salah satunya adalah bidang persekolahan. Pendidikan menyeluruh adalah pendidikan yang menunjang perkembangan zaman di masa depan, artinya dapat menumbuhkan kapasitas siswa yang sebenarnya, sehingga mampu menghadapi dan menangani permasalahan dalam hidupnya (Trianto, 2009: 1).

Menyinggung pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Umum, Maka pembenaran kemajuan secara keseluruhan adalah dengan mengembangkan batas siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, mempunyai akhlak yang mulia dan pribadi yang terhormat. solid, bugar, terampil dan inventif.

SMK Negeri 2 Medan merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan di Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini memiliki enam program kejuruan, salah satunya jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan atau yang biasa disingkat dengan DPIB.

Sesuai dengan hasil persepsi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Medan 19 September 2022 – 10 Oktober 2022, latihan yang dilakukan selama persepsi adalah memperhatikan pengalaman pendidikan yang berkelanjutan dan memimpin pertemuan dengan instruktur mentor mengenai konsekuensi nilai mata pelajaran.

siswa kelas X DPIB yang dianggap masih kurang. Guru pamong di sekolah tersebut menyarankan mengambil Dasar-dasar Subyek Menampilkan Rencana dan Membangun Data (dasar-dasar DPIB). Dasar-dasar DPIB termasuk pada mata pelajaran profesi yang memuat berbagai informasi penting dalam bidang pembangunan yang merupakan tatanan mendasar bagi mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang bertekad menjadikan mahasiswa mempunyai kemampuan sebagai organisator atau pelaksana.

Prestasi belajarsiswa kelas X DPIB materi dasar-dasar DPIB dinilai masih kurang terutama pada materi Elemen 4 yang membahas tentang teknik dasar pada pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan. Berikut merupakan prestasi belajar materi dasar-dasar DPIB Elemen 4 kelas X program keahlian DPIB yang disajikan dalam bentuk Tabel 1.1 berikut ini:

**Tabel 1.1 Nilai Prestasi belajarSiswa Kelas X Mata Pelajaran Dasar-dasar DPIB Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan.**

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
<75	21	66%	Kurang Kompeten
75 - 84	11	34%	Cukup Kompeten
85 - 94	0	0%	Kompeten
95 - 100	0	0%	Sangat Kompeten
Jumlah	32	100%	

**Sumber:** Guru pengampu dasar - dasar DPIB SMK Negeri 2 Medan

Dari data Tabel 1.1 di atas terdapat 66% atau 21 siswa yang tergolong kategori kurang kompeten yaitu dengan nilai <75 dan 34% atau 11 siswa dengan kategori cukup kompeten, 0% atau tidak ada siswa yang termasuk dalam kelas berkemampuan dan perlengkapan luar biasa. Cenderung beralasan bahwa prestasi belajarsiswa dasar-dasar DPIB kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan tahun ajaran

2023/2024 belum sesuai dengan harapan dikarenakan masih adanya siswa yang masuk dalam kategori kurang kompeten dengan nilai dibawah atau <75 batas nilai minimum ketuntasan sekolah.

Prestasi belajarsiswa yang belum ideal disebabkan Karena rendahnya pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik, ada siswa yang memahami penjelasan guru dengan baik dan ada juga siswa yang mengalami kendala dalam memahami penjelasan pendidik. Selain itu, latihan siswa pada mata pelajaran pokok DPIB seringkali bersifat laten dan jarang terjadi siklus percakapan yang membuat siswa mencari data dari berbagai sumber dan tidak hanya berpusat pada pendidik. Untuk mengatasi hal ini, penting untuk membina praktik pembelajaran yang terjadi di kelas, sehingga kecenderungan Siswa yang tadinya kurang kuat akan menjadi dinamis dan siswa akan didorong untuk mengambil bagian dalam pertemuan yang mendidik.

Sebab itu, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pembelajaran yang bermanfaat akan terwujud dimana siswa dipisahkan menjadi beberapa kelompok dengan anggotanya ditentukan berdasarkan nilai belajar siswa tersebut dalam menangani masalah dan tugas untuk mencapai tujuan bersama (Sri Haryati, 2017: 14).

Dari beberapa model bermanfaat di atas, peneliti memilih metodologi model belajar tipe *TGT* dalam eksplorasi ini. *TGT* merupakan model pembelajaran berharga yang memungkinkan siswa untuk bergerak secara bersama yang terdiri dari 4 hingga 6 siswa dalam setiap kelompok yang memiliki tingkat kemampuan

berbeda-beda. (Ani Setiani dan Donni, 2015: 254). Terdapat lima hal pokok dalam model pembelajaran *Groups Games Competition*, yaitu pertunjukan kelas, kelompok, pertandingan, dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang (Shoimin, 2014: 203).

Untuk mencapai pembelajaran yang aktif, penting untuk memiliki media pembelajaran sebagai bantuan agar lebih produktif. Penelitian ini rencananya akan melibatkan media pembelajaran *Wondershare Quiz Creator* untuk mendongkrak pelaksanaan model pembelajaran TGT pada materi dasar-dasar DPIB.

*Wondershare Quiz Creator* yaitu alat bantu untuk membuat tes secara *online* dengan tambahan gambar, video ataupun pengisian suara (Hernawati, 2009: 1)

Sesuai dengan penjabaran diatas peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul: **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dengan Media *Wondershare Quiz Creator* Terhadap Prestasi belajar Dasar-dasar DPIB Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan"**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Mengingat dasar-dasar yang digambarkan di atas, masalah-masalah yang menyertainya dapat dikenali:

- a. Prestasi belajarkelas X kejuruan DPIB mata pelajaran dasar-dasar DPIB SMK Negeri 2 Medan belum ideal.

- b. Pembelajaran dasar-dasar DPIB mayoritas pembelajaran fokus pada guru sehingga jarang terjadi interaksi percakapan yang dapat mengarahkan siswa untuk mencari info lain.
- c. Guru belum menerapkan model belajar TGT pada materi dasar-dasar DPIB pada siswa kelas X DPIB.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Jadi persoalan-persoalan dalam penelitian ini tidak jauh, maka persoalan-persoalan dalam penelitian ini dibatasi:

- a. Penelitian ini hanya dilaksanakan kepada siswa kelas X kompetensi keahlian DPIB 1 SMK Negeri 2 Medan.
- b. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada materi dasar-dasar DPIB Elemen 4 Fase E.
- c. Ujian dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas, dengan menerapkan model belajar bermanfaat tipe TGT dengan memanfaatkan media Wondershare Quiz Creator.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan landasan permasalahan dan batasan permasalahan yang diketahui, maka permasalahan dalam ujian ini dapat dibentuk sebagai berikut: “Apakah pelaksanaan model pembelajaran menyenangkan tipe TGT dengan media Wondershare Test Maker siap untuk dilaksanakan?”  
mengembangkan lebih lanjut hasil pembelajaran esensi DPIB pada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan?”.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Memperhatikan rencana permasalahan di atas, maka substansi penelitian ini adalah “untuk mengetahui prestasi belajarmata pelajaran mur dan baut DPIB dengan menerapkan model pembelajaran menyenangkan tipe Groups Games Competition (TGT) dengan media Wondershare Test Maker untuk siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan.”

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dalam skripsi ini, peneliti ingin memberikan keuntungan bagi sekolah, pendidik, siswa, dan masa depan, sehingga peneliti mengharapkan manfaat berikut:

### 1.6.1 Untuk Sekolah

Sebagai bantuan yang layak kepada sekolah untuk lebih mengembangkan hasil pembelajaran dasar-dasar DPIB.

### 1.6.2 Untuk Pendidik

Sebagai sumbangsih bagi para pendidik untuk membantu usahanya dalam lebih mengembangkan hasil pembelajaran inti DPIB dengan melaksanakan model tipe TGT dengan media Wondershare Test Maker.

### 1.6.3 Untuk pelajar

Ujian ini diharapkan dapat lebih mengembangkan prestasi belajarsiswa dengan melaksanakan model tipe TGT dengan media Wondershare Test Maker.

### 1.6.4 Untuk peneliti yang Berbeda

Hasil eksplorasi ini diyakini bisa menjadi acuan penelitian yang berbeda.