

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2001 menjelaskan pendidikan nasional mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, yaitu mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya yang handal dan terampil. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi yang dilakukan antar manusia dengan pendidikan sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh dalam bidang keterampilan. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Pada rangka meningkatkan pendidikan yang berintegritas, perlunya penyelenggaraan pendidikan formal untuk belajar dan mengajar serta tempat memberi dan menerima pelajaran seperti sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki satu kesatuan sistem yang secara aktif akan mengembangkan segala potensi yang terdapat dalam diri seseorang. Lembaga pendidikan formal dari Sistem Pendidikan Nasional yang diharapkan melaksanakan

tujuan pendidikan nasional dan memiliki peran penting didalam perkembangan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) serta mampu bersaing global adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah menengah kejuruan (SMK) sebagai bagian dari lembaga pendidikan kejuruan harus dapat mendidik dan mengarahkan para peserta didiknya agar dapat memiliki keahlian dan keterampilan dan juga hasil belajar yang baik sebagai modal dasar untuknya dimasa yang akan datang.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan di Kabupaten Deli Serdang. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam terletak dijalan Galang, Tj. Garbus Satu, Kec. Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam mempunyai visi ialah Terwujudnya SMK Negeri 1 Lubuk Pakam sebagai pencipta sumber daya manusia (SDM) yang bermartabat, berkepribadian, berakhlak mulia dan profesional serta kompeten pada bidang teknologi yang mampu bersaing di era revolusi 4.0. Sekolah ini memiliki 6 (enam) Program Keahlian, termasuk program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi bangunan atau yang biasa disingkat dengan DPIB. Kompetensi keahlian DPIB merupakan salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, dimana mempersiapkan lulusan sebagai *drafter*, ahli gambar, *supervisor*, ahli menghitung Estimasi Biaya Konstruksi Gedung yang dapat bersaing dan memenuhi kebutuhan lapangan kerja. Standar kompetensi mata pelajaran dasar-dasar DPIB yang ada di SMK sudah disinkronkan dengan keterampilan yang terdapat di dalam dunia industri. Dalam mata pelajaran dasar-dasar DPIB siswa diharuskan menguasai pembelajaran supaya tercapainya standar kompetensi pada dunia pekerjaan termasuk dalam dunia industri, sehingga apabila

sudah tamat dari SMK peserta didik tidak terkejut dengan pekerjaan yang ada didalam dunia industri. Adapun yang menjadi capaian pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar DPIB Elemen 4 Teknik Dasar pada Pekerjaan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK yaitu, mampu memahami teknik dasar pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan melalui pengenalan praktik dasar yang terkait dengan pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan, antara lain peralatan gambar, peralatan ukur, pengoperasian dan perawatan alat ukur, analisis hasil pekerjaan pengukuran, teknik desain pemodelan dan informasi bangunan,

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan siswa kelas X DPIB yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lubuk pakam, terdapat permasalahan dalam mencapai keberhasilan belajar pada mata pelajaran dasar-dasar DPIB. Guru lebih menekankan pada metode pembelajaran yang berorientasi pada guru sendiri, selain itu guru kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran pada saat memberikan materi. Disini guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga keaktifan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dalam kegiatan belajar mengajar belum optimal. Akibatnya siswa kurang termotivasi untuk belajar dan kurang menguasai materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian harian.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam kegiatan yang dilakukan selama observasi yakni mengamati proses pembelajaran yang berlangsung serta melakukan wawancara dengan guru pamong terkait hasil nilai mata pelajaran kelas X DPIB yang masih kurang dan belum

optimal. Guru pamong disekolah tersebut menyarankan mengambil mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (Dasar-dasar DPIB) Elemen 4 yaitu teknik dasar pada pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan. Adapun materi didalam Elemen 4 yaitu Alat gambar, mengoperasikan alat gambar, alat ukur dan mengoperasikan alat ukur.

Hasil belajar siswa kelas X DPIB pada mata pelajaran 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 hasil belajar mata pelajaran dasar-dasar DPIB Elemen 4 kelas X program keahlian DPIB yang disajikan dalam bentuk tabel 1. 1 berikut ini :

Tabel 1. 1 Data Nilai Hasil Ujian Harian Mata Pelajaran Dasar-dasar DPIB Kelas X DPIB 1 di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi	Kategori
<75	11	30,56%	Kurang Kompeten
75 – 84	20	61,11%	Cukup Kompeten
85 – 94	3	8,33%	Kompeten
95 – 100	0	0%	Sangat Kompeten
Jumlah	34	100%	

Sumber: Guru mata pelajaran Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

Berdasarkan tabel 1. 1 menunjukkan bahwa terdapat 30.56% atau 11 siswa yang belum melampaui nilai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 dengan kategori kurang kompete dan ada 61,11% atau 20 siswa yang sudah melampaui nilai ketuntasan dengan kategori cukup kompeten, serta terdapat 8,33% atau 3 siswa yang masuk dalam kategori kompeten.

Jadi dapat disimpulkan hasil belajar siswa dasar-dasar DPIB kelas X DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2023/2024 belum sesuai dengan harapan sebab masih adanya siswa yang belum dapat mencapai nilai standar kelulusan yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini dikarenakan metode penyampaian materi dalam pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah atau pembelajaran langsung yang lebih berfokus pada guru. Model pembelajaran langsung memiliki kekurangan, yaitu adanya metode ceramah yang terlalu dominan dalam pembelajaran sehingga membuat siswa cepat merasa bosan (Heryanto, 2019;232)

Memperbaiki masalah diatas, maka perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas, sehingga kecenderungan siswa untuk diam dan pasif akan berubah menjadi aktif dan siswa akan terangsang untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, peneliti merencanakan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010) penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa *Game Based Learning* sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam

pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016). Penelitian lain juga menyebutkan, pembelajaran berbasis permainan khususnya permainan kartu dapat meningkatkan atensi, motivasi dan rasa ingin tahu (Azizah Mashami, Andayani, & Sofia, 2014).

Media menggunakan *Croosword Puzzle* dalam pembelajaran memiliki dua konsekuensi: pertama, guru dituntut kreatif dalam membuat media *Croosword Puzzle* berikut pertanyaan-pertanyaan mendatar dan menurun agar saling terkoneksi antar satu jawaban, kedua; siswa dituntut mengetahui banyak mengenai informasi materi yang menjadi fokus pertanyaan.

Definisi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun. Dalam buku Andi Budimanjaya (2015: 101). *Crossword puzzle* yaitu permainan *Crossword Puzzle* (teka-teki silang) atau sejenisnya berguna untuk mempelajari pola pikir, pemikiran, sistem pendekatan, serta pemecahan masalah secara umum. Jadi, media pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah suatu media yang menggunakan permainan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran aktif (*Active Learning*) yang dikembangkan oleh Melvin Silberman. Teka-teki adalah “permainan mengisi kolom-kolom yang kosong yang diawali pertanyaan-pertanyaan secara mendatar dan menurun” (Said,dkk, 2017:101).

Berdasarkan kondisi tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Menggunakan Media *Crossword Puzzle* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar DPIB Untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Siswa Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam “.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

- a. Hasil belajar kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan mata pelajaran Dasar-dasar DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam belum optimal.
- b. Metode Pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Dasar-dasar DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan.
- c. Guru belum menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Dasar-dasar DPIB pada siswa kelas X.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tercapai dengan tujuan penelitian, serta keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti maka perlu dilakukan pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya dilakukan kepada siswa kelas X DPIB 1 SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
- b. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran Dasar-dasar DPIB Elemen 4 fase E.
- c. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar DPIB.
- d. Penelitian ini dilakukan untuk ketercapaian hasil dan aktivitas siswa terhadap ranah yaitu ranah kognitif.
- e. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan media *Croosword Puzzle*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta pembatasan masalah yang diidentifikasi maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

” Apakah melalui penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media *Croosword Puzzle* pada mata pelajaran dasar-dasar DPIB dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa kelas X desain pemodelan dan informasi bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui hasil dan aktivitas belajar mata pelajaran Dasar-dasar DPIB dengan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

menggunakan media *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran dasar-dasar DPIB siswa kelas X desain pemodelan dan informasi bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Sekolah

Sebagai bantuan yang baik bagi sekolah dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran Dasar-dasar DPIB.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru untuk membantu usahanya dalam meningkatkan hasil dan keaktifan belajar Dasar-dasar DPIB dengan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media *Crossword Puzzle*.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media *Crossword Puzzle*.

d. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar nantinya.

