BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting yang menjadi faktor untuk kemajuan kehidupan. Pendidikan menjadi suatu sistem dan wadah yang akan meningkatkan dan mengembangkan kualitas manusia baik secara akademik dan sejalan dengan karakter. Menurut Triwiyanto (2021:23-24) menyebutkan:

> Pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informasi disekola, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemapuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 merupakan landasan bagi pengembangan sistem pendidikan di Indonesia. Pada undang –undang ini juga mengatur Standar Nasional Pendidikan yang digunakan sebagai acuan untuk pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, sarana prasarana, tindak pengelolaan, hingga pembiayaan. Didunia pendidikan sendiri terdapat proses dan usaha yang terencana untuk menerapkan pembelajaran yang efektif agar mendapatkan pencapaian dari misi pendidikan itu sendiri. Evaluasi yang berkelanjutan menjadi kunci untuk mengukur keberhasilan penerapan model pembelajaran dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Namun, tantangan seperti perbedaan gaya belajar siswa, keterbatasan sarana, dan perubahan kurikulum terus menjadi perhatian dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Aktivitas pembelajaran merupakan interaksi guru dan peserta didik untuk

mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik. Dalam rangka membantu keberhasilan tujuan pendidikan, SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) akan membelajarkan peserta didik secara matang untuk dunia kerja serta bekerja sesuai keahlian meraka masing-masing dimasa yang akan datang.

Namun kenyataan dilapangan memberikan infromasi bahwa hasil belajar siswa masih kurang. Permasalahan tersebut dipicu karena kurangnya keterlibatan guru dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik memilliki gaya belajar yang tidak aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru bidang studi pada elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran bahwa hasil belajar siswa masih kurang memuaskan. Hal ini disebabkan karena kurangnya keterlibatan guru dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif dan guru tersebut masih menggunakan metode ceramah. Jenis teknik dan model pembelajaran yang diterapkan ini masih kurang efektif sehingga siswa kurang aktif dikelas dan cenderung sulit memahami materi pembelajaran. Dalam setiap kelas, hanya beberapa siswa yang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, sedangkan siswa lainnya hanya mendengarkan saja. Dihal lain, ketika guru memberikan tugas siswa hanya menjawab soal namun mereka tidak mengerti pelajaran tersebut, sehingga pada saat ulangan harian hanya beberapa soal yang dapat dijawab dengan benar dan menerima nilai yang belum maksimal. Nilai yang mereka capai dapat dilihat dari tabel hasil ulangan harian siswa kelas X Dasar-Dasar Kejuruan sebagai berikut:

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian elemen Peralatan dan Aplikasi Teknologi Perkantoran

Kelas	Jumlah	UH	Siswa Yang Tuntas		Siswa Yang Tidak Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X MPLB 1	36	UH 1	25	69,4	11	30,6
		UH 2	21	58,3	15	41,7
		UH 3	24	66,6	12	33,4
X MPLB 2	35	UH 1	20	57,1	15	42,9
		UH 2	26	74,2	9	25,8
		UH 3	23	65,7	12	34,3
X MPLB 3	34	UH 1	21	61,7	13	38,3
		UH 2	22	64,7	12	35,3
		UH 3	18	52,9	16	47,1
X MPLB 4	34	UH 1	18	52,9	16	47,1
		UH 2	21	61,7	13	38,3
		UH 3	22	64,7	12	35,3
Jumlah			139			

Sumber: Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas X SMK Negeri 1 Medan

Melalui tabel 1.1 diketahui Kriteria Ketuntasan Minimal di SMK Negeri 1 Medan adalah nilai 75. Pada ulangan harian pertama di kelas X MPLB 1 sebanyak 25 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang belum tuntas KKM. Kelas X MPLB 2 sebanyak 20 siswa yang tuntas dan 15 siswa yang belum tuntas KKM. Di kelas X MPLB 3 sebanyak 21 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang belum tuntas KKM. Dan X MPLB 4 sebanyak 18 siswa yang tuntas dan 16 siswa yang belum tuntas KKM. Sementara ulangan harian yang kedua, Pada kelas X MPLB 1 sebanyak 21 siswa yang tuntas dan 15 siswa yang belum tuntas KKM. Di kelas X MPLB 2 sebanyak 26 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang belum tuntas KKM. Siswa X MPLB 3 sebanyak 22 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang belum tuntas KKM. Siswa X MPLB 4 sebanyak 21 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang belum tuntas KKM. Dan pada ulangan harian ketika, X MPLB 1 sebanyak 24 siswa yang tuntas

dan 12 siswa yang belum tuntas KKM. Di kelas X MPLB 2 sebanyak 23 siswa yang tuntas dan 12 siswa yang belum tuntas KKM . Pada X MPLB 3 sebanyak 18 siswa yang tuntas dan 16 siswa yang belum tuntas KKM . Dan X MPLB 4 sebanyak 22 siswa yang tuntas dan 12 siswa yang belum tuntas KKM . Dari banyak siswa yang tuntas, mendapatkan nilai rata-rata yang sama yaitu nilai 77. Oleh sebab itu, diperlukan kemahiran guru dalam menguasai dan menerapkan model-model pembelajaran relevan dan inovatif sesuai tingkat kebutuhan peserta didik untuk memberikan dampak terhadap peningkatan nilai peserta didik. Dalam buku Murtadlo dan Aqib (2022:4) mengatakan:

> Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat student centered bahwa pembelajaran yang memberikan peluang besar kepada peserta didik agar membangun pengetahuan secara mandiri (*Self Directed*) dan dimediasi oleh teman sebaya nya (*peer mediated instruction*).
> Salah satu cara menilai pencapaian dari penyelenggaraan pendidikan adalah

mutu tenaga pendidik dalam menghasilkan manusia yang berprestasi. Guru memegang peranan penting menerapkan proses pembelajaran bagi siswa sehingga mereka mendapatkan bekal sebagai penerus bangsa yang unggul. Meskipun acuan lain dalam sekolah telah diterapkan sesuai prosedur, namun guru harus memiliki tanggung jawab dan kompetensi yang ahli dalam pemilihan rangkaian aktivitas belajar mengajar. Dengan adanya keterlibatan guru yang aktif, siswa lebih terdorong untuk mencapai potensi maksimal mereka, sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan secara signifikan. Dalam hal ini, peran guru bukan hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga menciptakan lingkungan aktivitas pembelajaran yang merangsang pertumbuhan akademis dan pribadi siswa.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

Pada kondisi diatas, penting melakukan perubahan aktivitas pembelajaran siswa yang mengaktifkan semangat akibat adanya penerapan pembelajaran yang optimal. Eli (2023:37) mengatakan bahwa salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas belajar siswa dapat ditempuh dengan menggunakan model yang memfariasikan antara belajar tim dengan permainan. Dalam memperbaiki masalah diatas, peneliti bermaksud menerapkan model pembelajaran *Cooperative* yang belum diterapkan di sekolah SMK N 1 Medan. Tipe *Cooperative* yang akan digunakan ialah model pembelajaran *Scramble* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* TGT. Kedua model pembelajaran cooperative ini akan membantu peserta didik dalam pembelajaran dikelas dari siswa yang pasif menjadi siswa aktif.

Dalam Hasanah and Himami (2021:2) Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Model ini adalah proses pembelajaran yang menekankan kepada tindakan kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya kegiatan kerja sama dalam kemampuan sosial sehingga penguasaan materi berdampak pada teman lainnya akibat saling berbagi ide dan gagasan yang tentunya dapat memecahkan soal dan menerapkannya.

Model pembelajaran *Scramble* dan TGT (*Teams Games Tournament*). adalah pembelajaran yang berlangsung secara kerja sama, berinteraksi mengemukakan pendapatnya, sehingga bersama-sama menyelesaikan tugas yang dihadapi. Kedua model ini diterapkan dengan cara guru akan merancang dan menetapkan tugas berupa pertanyaan-pertanyaan yang siap dijawab peserta didik

menggunakan kompentensi sosial, koginitif dan emosi mereka. Kemudian saling membantu serta termotivasi untuk memenangkan pertarungan antar kelompok.

Secara fisik, model pembelajaran *Scramble* dan *Teams Games Tournament* memiliki kesamaan namun struktur penerapan nya berbeda. Model pembelajaran *Scramble* adalah pendekatan pembelajaran melalui diskusi kelompok di mana materi pembelajaran disusun secara acak atau teracak kemudian tim menyusun jawaban yang tersedia sehingga membentuk konsep yang relevan (Sudarmi dan Burhanuddin, 2017:73). Hasil pada penelitian dijurnal ini juga disimpulkan bahwa Model pembelajaran tipe scramble fektif digunakan. Selain itu, model pembelajaran *Scramble* juga memberikan kesempatan bagi setiap anggota tim untuk berbagi pengetahuan mereka secara aktif dengan sesama anggotanya. Masing-masing siswa memiliki peran dalam membentuk jawaban kelompok, sehingga tidak hanya satu individu yang mendominasi diskusi serta penerapan model ini dapat mengembangkan keterampilan komunikasi antar siswa. Hal ini dapat dilihat

Sedangkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) ialah permaianan yang menekankan setiap anggota kelompok menguasai bagian tertentu kemudian secara kolaborasi saling membantu satusama lain memberikan informasi agar dapat menjawab pertanyaan dengan tepat (Hamdani, 2019:441). Hasil pada penelitian dijurnal ini juga disimpulkan bahwa penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa. Model (*Teams Games Tournament*) TGT dirancang untuk merangsang motivasi siswa, meningkatkan partisipasi aktif, dan mengembangkan keterampilan sosial. Selain itu, melalui dinamika permainan turnamen, siswa dapat merasakan

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

kegembiraan dalam belajar dan merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Model ini menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan kolaboratif, meningkatkan keterampilan interpersonal, dan membawa kepuasan dalam upaya bersama menuju pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam hal lain, kesulitan belajar peserta didik tidak lagi berasal dari dalam diri itu sendiri tetapi terletak pada konsep pembelajaran yang harus lebih fleksibel dan menarik. Maka dari itu, melalui pendekatan pola belajar *Cooperative* akan menghasilkan individu-individu yang memiliki gagasan yang bermutu, bekerja secara kreatif menggunakan penalaran untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal dari minat belajar setiap siswa. Dalam konteks ini, model pembelajaran *Cooperative* sebagai solusi yang menjanjikan. Dengan mendorong kolaborasi antarpeserta didik, pembelajaran tidak lagi menekankan pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan juga menggalang kekuatan kolektif dalam menciptakan pemahaman yang lebih mendalam.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna menentukan perbedaan keefektifan kedua model yang terlihat dari hasil belajar peserta didik. Peneliti mengangkat judul: **"Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Scramble* dan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Di SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka beberapa masalah yang akan diidentifikasi adalah:

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

1. Keaktifikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tidak merata.
2. Siswa kurang memahami materi ajar saat proses pembelajaran dikelas
3. Model pengajaran yang terapkan guru bidang studi dikelas masih kurang efektif
4. Hasil belajar siswa pada elemen Peralatan Dan Aplikasi Teknologi Perkantoran masih kurang optimal

1.3 Pembatasan Masalah

Demi menghindari pembahasan yang terlalu meluas dan untuk menetapkan kerangka penelitian yang jelas, peneliti membatasi ruang lingkup dengan menentukan batasan masalah yang diteliti. Adapun batasan masalah yang menjadi fokus penelitian mencakup :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Cooperative Scramble* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Hasil belajar yang diteliti adalah Hasil belajar pada elemen Peralatan Dan Aplikasi Teknologi Perkantoran kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan keterbatasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah Model Pembelajaran *Cooperative Scramble* berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Peralatan Dan Aplikasi Teknologi Perkantoran SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024

2. Apakah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Peralatan Dan Aplikasi Teknologi Perkantoran SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Peralatan Dan Aplikasi Teknologi Perkantoran SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024
2. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Peralatan Dan Aplikasi Teknologi Perkantoran SMK Negeri 1 Medan T.A 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumber kontribusi berharga dalam literatur akademis di bidang studi penelitian tersebut, Hasilnya bisa dijadikan acuan bagi para ahli di bidang ini dan memperkaya pengetahuan yang sudah ada untuk penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak sebagai berikut:

a. Peneliti

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam menganalisis masalah dan menemukan solusi inovatif yang berguna dalam pengembangan karier akademis.

b. Sekolah

Hasil penelitian dapat memberikan wawasan baru kepada tenaga pendidik di sekolah untuk meningkatkan kualitas pengajaran mereka sesuai dengan temuan penelitian.

c. Universitas Negeri Medan

Memperkaya koleksi literatur di perpustakaan dan sebagai sumber belajar praktis bagi mahasiswa, dosen dan peneliti baru.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY