

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, “Pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran”. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas individu. Seperti yang dinyatakan Nurhayati (2022:9119), “Melalui pendidikan seseorang mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dan menjadikannya pribadi yang berakhlak baik, cerdas, dan bermoral untuk mengabdikan pada dirinya sendiri dan masyarakat”.

Sebagai sebuah proses pendidikan, hal tersebut terjadi terus-menerus tanpa batasan umur seperti biasanya dikenal dengan pembelajaran seumur hidup. Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara siswa dan guru dalam bertukar pikiran. Diperlukan paradigma revolusioner yang mampu mengubah proses pendidikan sebagai penghasil sumber daya manusia yang berkualitas. Jika pendidikan berkualitas, maka akan lahir peserta didik yang memiliki potensi yang berguna bagi masyarakat. Untuk sebuah perubahan kurikulum, metode pengajaran harus mampu mempengaruhi perkembangan pendidikan karena pendidikan merupakan acuan pembelajaran di sekolah.

Pendy & Mbagho (2020:166) menyatakan, “Belajar merupakan perubahan pola tingkah laku dari aktivitas yang dilakukan dan diperoleh dari diri sendiri,

orang lain di sekitar, pendidikan, lingkungan dan sebagainya”. Kemudian, menurut Azhar (dalam Imam et al., 2022:58) Belajar dan mengajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Belajar mengacu pada aktivitas siswa, sedangkan mengajar mengacu pada aktivitas guru sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran tersebut terjadi ketika ada interaksi siswa dengan guru atau siswa dengan siswa. Agar proses interaksi dapat sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, kualitas guru sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Kualitas guru tercermin dari kemampuan guru mengelola kelas dalam proses belajar. Pengelolaan kelas oleh guru diwujudkan ketika kegiatan belajar dan mengajar berjalan dengan baik.

Berhasil tidaknya pembelajaran tergantung pada apa yang diberikan dan diajarkan oleh guru. Proses keberhasilan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh gaya mengajar guru. Itu sebabnya guru juga harus menguasai metode dan strategi yang berbeda serta mampu berkomunikasi yang baik dengan siswa untuk mencapai hasil yang diinginkan. Hasil belajar di berbagai bidang selama ini terbukti kurang memuaskan berbagai pihak yang berkepentingan. Hal ini setidaknya disebabkan oleh tiga hal yaitu antara lain pendidikan kurang sesuai dengan kebutuhan dan kenyataan yang ada saat ini, metode dan strategi yang kurang tepat dengan materi, serta sarana prasarana pendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dan sesuai pengalaman yang diperoleh selama masa PLP II di SMKN 1 Medan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang digunakan oleh guru masih cenderung monoton

dengan didominasi metode ceramah meskipun terkadang dalam pembelajaran diterapkan diskusi kelompok. Akan tetapi penerapan diskusi kelompok belum diterapkan secara maksimal karena saat pembelajaran dalam kelompok, sering sekali siswa yang aktif hanya didominasi oleh beberapa siswa yang menonjol saja sehingga siswa belum sepenuhnya aktif dalam diskusi kelompok. Kurangnya keaktifan dalam pembelajaran siswa ini terlihat dari belum diterapkannya model pembelajaran yang tepat oleh guru, kurangnya keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar, serta kesulitan pemahaman materi. Hal ini sejalan dengan pandangan Mahasin (2021) yang menyatakan bahwa “Kesulitan belajar siswa dapat disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang dominan, kurangnya kegiatan belajar kelompok, dan kecenderungan pada hafalan”.

Melalui observasi yang dilakukan peneliti di SMKN 1 Medan menunjukkan bahwa hasil belajar elemen pengelolaan kearsipan masih rendah seperti pada tabel 1.1. di bawah ini.

Tabel 1. 1

Nilai Ulangan Siswa Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024

KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
75	MPLB 1	31	16	51,5	15	48,5
	MPLB 2	36	25	69,4	11	30,6
	MPLB 3	32	18	56,2	14	43,8
	MPLB 4	32	20	62,5	12	37,5
	Jumlah	131	79	60,3	52	39,7

Sumber: SMKN 1 Medan

Berdasarkan tabel 1.1 di atas diketahui bahwa persentase siswa yang belum mencapai KKM masih tinggi sebagaimana yang diterapkan. Pembelajaran di kelas dianggap tuntas apabila 75% dari jumlah siswa mencapai nilai diatas KKM sesuai dengan teori Mulyasa (2019:218) yaitu “Pembelajaran dikatakan berhasil dilihat dari segi proses apabila 75% siswa aktif secara fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran”. Hal ini menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa dan menghambat siswa untuk menyelesaikan proses belajar.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar yaitu kurangnya penggunaan model-model pembelajaran variatif dan inovatif dalam pembelajaran kearsipan di kelas. Pengelolaan kearsipan merupakan salah satu elemen pembelajaran yang ada pada jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Penelitian ini berfokus pada materi mengelola arsip secara elektronik/digital.

Permasalahan diatas harus diperbaiki dan hal ini pula yang menjadi alasan peneliti mencari solusi agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan untuk mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Efektivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat seiring dengan penerapan model pembelajaran. Salah satu aspek kunci dalam pendidikan adalah model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Maka dalam penelitian ini diuji pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT). Pada dasarnya model *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, setiap anggota bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok dan membantu memahami materi pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengajarkan siswa untuk kreatif dalam memahami pembelajaran bersama dan memerlukan aktivitas yang lebih aktif dalam mengajar teman kelompok. Kerja kelompok membantu siswa menguasai materi. Model ini lebih berorientasi pada permainan, dimana terdapat kompetisi antara masing-masing perwakilan tim dan pengujian dengan perwakilan tim lainnya, sehingga kerjasama dalam pembelajaran kelompok sangat penting dalam model ini. Nugroho (dalam Fitriani & Uk, 2023:153) menyatakan, model TGT dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Fitri Handayani (2019) menyatakan bahwa “Siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dari pada siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional berbasis multimedia”.

Selain model TGT, model pembelajaran NHT juga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Walaupun mempunyai kesamaan dalam pelaksanaannya yaitu penggunaan permainan untuk pembelajaran, namun terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua model pembelajaran tersebut. Model NHT merupakan pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran kelompok siswa dimana setiap anggota mempunyai bagian tugas masing-masing dengan nomor yang berbeda-beda. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendukung timnya agar mendapat nilai maksimal sehingga termotivasi untuk belajar. Model pembelajaran ini menyegarkan suasana belajar, mengaktifkan siswa dalam merespon dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengambil tanggung jawab belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Meskipun model pembelajaran TGT dan NHT berbagi fokus pada pembelajaran kooperatif, ada perbedaan penting antara keduanya. Dalam TGT, siswa berpartisipasi dalam tim kecil yang berkompetisi dalam permainan atau turnamen untuk mempromosikan kerja tim. Di sisi lain, NHT melibatkan diskusi dalam kelompok kecil dengan siswa secara acak dipilih untuk menjawab pertanyaan, menekankan tanggung jawab individual. Meskipun keduanya bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa, pendekatan dan struktur pembelajaran mereka berbeda yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran di kelas.

Perbedaan utama antara kedua model tersebut terletak pada struktur kelompok dan cara siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Model TGT lebih menekankan pada kerja tim dan kompetisi, sedangkan NHT lebih memperkuat diskusi kelompok dan tanggung jawab individual siswa. Dengan perbedaan ini, keduanya memiliki pendekatan yang unik dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul **“Analisis Perbedaan Hasil Belajar Elemen Pengelolaan Kearsipan Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Dan *Numbered Heads Together* (NHT) Di Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan TA. 2023/2024”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar elemen pengelolaan kearsipan kelas XI MPLB SMKN 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Masih terdapat beberapa siswa yang bersifat pasif saat pembelajaran berlangsung.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) belum diterapkan di kelas XI MPLB.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, terbatasnya waktu dan kemampuan penelitian oleh sebab itu perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini menjadi lebih efektif dan efisien, maka batasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran TGT dan NHT pada elemen pengelolaan kearsipan siswa kelas XI MPLB semester genap di SMKN 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi kelas XI MPLB semester II yaitu salah satu materi elemen pengelolaan kearsipan.
3. Hasil belajar elemen pengelolaan kearsipan siswa dengan menerapkan model TGT dan NHT di kelas XI MPLB SMKN 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan antara pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads*

Together (NHT) pada siswa kelas XI MPLB SMKN 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024?

2. Apakah hasil belajar elemen pengelolaan kearsipan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI MPLB SMKN 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dengan model *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI MPLB SMKN 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar elemen pengelolaan kearsipan dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan *Numbered Heads Together* (NHT) pada siswa kelas XI MPLB SMKN 1 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat yakni:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi yang menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian yang sama yakni perbedaan hasil belajar

dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman peneliti dalam melakukan penelitian berikutnya serta peneliti sebagai calon pendidik mampu memilih model pembelajaran apa yang cocok dan sesuai dengan siswa.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru mata pelajaran di sekolah yang diteliti dapat menjadikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) sebagai referensi dalam menerapkan model pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar mereka.