

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor penting untuk menghasilkan sumber daya manusia berkualitas untuk masa depan bangsa. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan sangat bergantung pada faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut UURI Nomor 20 Tahun 2003

Pendidikan adalah tindakan yang dilakukan secara sengaja dan teratur untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dimana peserta didik secara aktif mengembangkan diri mereka sendiri untuk memiliki pengetahuan, pengendalian diri, kekuatan spiritual, kepribadian, kemandirian, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat.

Proses pembelajaran adalah inti dari usaha meningkatkan kualitas pendidikan, karena kualitas pembelajaran mencerminkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam bidang pendidikan yang memerlukan keterlibatan aktif serta menjalankan tanggung jawabnya sebagai profesional sesuai dengan tuntutan pekerjaannya.

Seorang guru harus memiliki pemahaman yang kuat terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga harus memiliki keterampilan dalam mengelola kelas. Hal ini dikarenakan guru berperan sebagai sumber informasi utama dalam menyampaikan materi pelajaran. Sebagai seorang pengajar, peran guru tidak hanya terbatas pada pengetahuan akademis, melainkan juga pada kemampuannya dalam menyampaikan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi para siswa nya.

Seorang guru harus dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat mendorong partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Artama dkk, 2023:18). Hasil belajar dapat mengukur kemampuan atau pemahaman yang didapat siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Dengan hasil belajar yang diperoleh siswa, dapat mengukur apakah pembelajaran yang telah dilakukan guru berhasil mencapai tingkat kompetensi yang diinginkan atau masih kurang.

Secara umum, semua guru berharap mencapai kompetensi dalam setiap sesi pengajaran. Setiap kali mereka mempersiapkan dan menjalankan pembelajaran, tujuan utamanya adalah memastikan bahwa siswa dapat memahami dan menguasai materi yang disampaikan. Untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari segi metode yang digunakan, materi yang disajikan, maupun pendekatan yang diterapkan oleh guru. Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti tingkat kecerdasan siswa, minat, dan gaya belajar siswa. Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menerapkan sistem pembelajaran yang tepat agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Hal ini tidak hanya mendukung siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, tetapi juga membantu guru dalam mengatur waktu, materi, dan interaksi di dalam kelas.

Namun masih banyak guru dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan dimana guru hanya memberikan penjelasan dan siswa mendengarkan serta mencatat, sehingga seringkali keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas minim, menyebabkan siswa cenderung pasif dan lebih bergantung pada guru.

Belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan konsep atau teori dari mata pelajaran, tetapi juga mencakup penguasaan kebiasaan, persepsi, minat, bakat, penyesuaian sosial, berbagai keterampilan, cita-cita, keinginan, serta harapan (Rahim dkk, 2023:8). Oleh karena itu, penting bagi seorang guru untuk menggunakan metode pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan minat belajar siswa. Selain memilih metode yang tepat, penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor penting untuk meningkatkan minat belajar di kelas.

Salah satu strategi untuk mengatasi hasil belajar yang rendah adalah dengan menggunakan berbagai media dan model pembelajaran yang beragam. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan fokus pada kerja kelompok, metode ini mendorong partisipasi siswa dalam belajar mengajar, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah bersama. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dalam turnamen ini memotivasi siswa untuk mencapai hasil terbaik, meningkatkan rasa percaya diri, dan membangun kemampuan sosial mereka melalui interaksi dengan teman sekelas.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media pembelajaran membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pengajaran. Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengajar kepada siswa, dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat belajar siswa. Dengan penggunaan media, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan imajinasi mereka. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat menghidupkan suasana di kelas dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah manfaat, di antaranya sebagai alternatif untuk menciptakan variasi dalam proses belajar mengajar. Model ini membantu guru mengatasi berbagai tantangan pembelajaran, seperti kurangnya minat siswa, rendahnya partisipasi dalam kegiatan belajar, serta pencapaian hasil belajar yang rendah. (Manasikana dkk, 2022:72)

Teams Games Tournament (TGT) mengadopsi permainan sebagai pendekatannya, dimana Truth or Dare adalah salah satu contoh media yang dapat digunakan sejalan dengan model ini. Kelebihan penggunaan permainan sebagai media pembelajaran adalah sifatnya yang menyenangkan, menghibur, dan menarik bagi siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif, melibatkan kerja sama antar teman, serta meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang lebih rileks namun tetap efektif.

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media permainan juga sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya salah satunya yang dilakukan Sari dkk (2022) yang menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media permainan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Batam.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi kebosanan di kelas, dan oleh karena itu, guru harus mampu memberikan motivasi kepada siswa melalui pemanfaatan media, metode, dan model pembelajaran yang sesuai. Dengan memanfaatkan hal tersebut, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Namun dalam proses pembelajaran di kelas masih banyak ditemukan guru yang belum mempraktekkan media pembelajaran secara inovatif, bahkan masih ada saja guru yang sama sekali tidak menggunakan media dalam proses belajar mengajar di kelas.

Ada beberapa alasan yang memungkinkan mengapa guru belum menggunakan media pembelajaran di kelas yaitu:

1. Guru merasa kesulitan dalam mengoperasikan teknologi terlebih untuk guru senior
2. Guru kurang memiliki keahlian dalam membuat media yang menarik dan yang tidak menggunakan teknologi
3. Guru kurang berminat menggunakan media karena beranggapan membuat media pembelajaran itu sulit

Dan dari hasil wawancara bersama guru elemen proses bisnis manajemen perkantoran dan layanan bisnis di dunia kerja mengungkapkan belum pernah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media permainan, guru biasa menggunakan metode menghafal, ceramah, tanya jawab, dan praktek. Hal ini dikarenakan guru yang kurang mengetahui mengenai berbagai jenis model pembelajaran yang dapat digunakan, terkhusus dalam model pembelajaran *cooperative* atau berbasis permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Cersa Pasaman, bahwa hasil belajar siswa masih menunjukkan tingkat pencapaian yang tergolong rendah. Pada Tabel 1. 1 menampilkan hasil latihan harian atau LKPD elemen proses bisnis manajemen perkantoran dan layanan bisnis di dunia kerja di SMK Cersa Pasaman sebagai berikut.

Tabel 1.1

Hasil Belajar Siswa

Kelas	Siswa Yang Mencapai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai KKM	
	Jumlah	%	Jumlah	%
X MP 1	13	48,15%	14	51,85%
XMP2	15	53,57%	13	46,43%

Kondisi ini timbul karena ada hambatan dalam proses pembelajaran. Kurangnya kemahiran guru dalam memilih variasi model pembelajaran dan kesibukan guru yang membuat guru kesulitan membuat media pembelajaran yang menarik membuat penyampaian materi kepada siswa menjadi sulit karena metode yang digunakan cenderung terbatas pada ceramah.

Kebingungan guru dalam mencari cara baru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang efektif juga ikut memperburuk minat, pemahaman dan interaksi antara siswa sehingga hasil belajar mereka menjadi rendah dan tidak mencapai standar yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam model dan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran seperti permainan *Truth or Dare* yang merupakan permainan kelompok dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena adanya unsur persaingan. Permainan ini melibatkan dua jenis kartu, yakni kartu "*Truth*" yang berisi pertanyaan dan kartu "*Dare*" yang berisi tantangan, yang masing-masing dibuat oleh guru atau dibuat oleh siswa sendiri. Setiap kelompok akan memiliki waktu yang terbatas untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang dipilih dengan melemparkan koin.

Dengan penggunaan media *Truth or Dare* suasana kelas akan menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa akan terlibat lebih aktif karena permainan ini mendorong adanya umpan balik. Selain itu dengan membuat pertanyaan sendiri siswa juga akan lebih memahami materi yang diajarkan, yang berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan Media *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Proses Bisnis Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis Di Dunia Kerja Di SMK Cersa Pasaman".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi bahwa yang menjadi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada elemen proses bisnis manajemen perkantoran dan layanan bisnis di dunia kerja masih tergolong rendah
2. Guru kesulitan dalam memilih model pembelajaran dan membuat media pembelajaran yang menarik
3. Pembelajaran didominasi guru sehingga siswa yang masih cenderung pasif dan kurang semangat, serta minim interaksi antar siswa dalam pembelajaran
4. Guru belum pernah menerapkan pembelajaran dengan model *teams games tournament*
5. Penggunaan media pembelajaran dengan metode permainan *truth or dare* belum pernah digunakan sebelumnya

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka diperlukan pembatasan masalah agar diperoleh kajian yang efektif berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas. Maka penulis akan membatasi penelitian ini pada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis bisnis dan layanan bisnis di SMK Cersa Pasaman.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis paparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis bisnis dan layanan bisnis di SMK Cersa Pasaman?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian yang akan peneliti lakukan adalah: “Untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan menggunakan media *truth or dare* terhadap hasil belajar siswa pada materi jenis bisnis dan layanan bisnis di SMK Cersa Pasaman”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi siswa

- a. Membangkitkan semangat dan minat belajar siswa terhadap elemen proses bisnis manajemen perkantoran dan layanan bisnis di dunia kerja
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen proses bisnis manajemen perkantoran dan layanan bisnis di dunia kerja dengan menggunakan melalui model pembelajaran *teams games tournament* dengan menggunakan media *truth or dare*.

2. Bagi guru

- a. Memberikan referensi model dan media pembelajaran pada elemen proses bisnis manajemen perkantoran dan layanan bisnis di dunia kerja yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran
- b. Memberikan wawasan mengenai model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dan media *truth or dare*.

3. Bagi sekolah

- a. Sumbang pemikiran bagi sekolah dalam meningkatkan sistem belajar mengajar
- b. Melengkapi hasil penelitian yang telah ada

4. Bagi peneliti

- a. Memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran *teams games tournament* dan media *truth or dare* serta memahami kondisi aktivitas belajar mengajar di kelas sebagai modal awal calon guru dikemudian hari.