

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri dari mereka, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, negara. Pendidikan sebagai suatu investasi masa depan bagi masyarakat suatu bangsa, tidak hanya sekedar dinikmati dan didapatkan dalam kesempatan alaminya untuk bisa baca-tulis-hitung sebagai suatu pemerataan. Pendidikan yang didapatkan dan dinikmati itu, haruslah pendidikan yang berkualitas dan memiliki keunggulan, sehingga menjadi bekal hidup dalam menghadapi tantangan global yang keras dan kompetitif. Oleh karenanya pendidikan harus punya arah yang jelas dan substansinya tegas sebagai karakter bangsa Indonesia (Harun Rasyid, 2015).

Berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia kurikulum merdeka belajar dirancang untuk menyiapkan peserta didik sebagai warga dunia yang memiliki kemampuan berfikir, bertindak, dan hidup di dunia. Kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam standar proses pembelajaran kurikulum merdeka adalah kemampuan berkomunikasi, kemampuan berfikir kreatif, kemampuan kolaborasi, kemampuan manajemen waktu, kemampuan

manajemen stres, kemampuan manajemen perubahan, kemampuan motivasi, kemampuan kepemimpinan, kemampuan negosiasi, kemampuan presentasi.

Model pembelajaran memegang peran penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam memilih model pembelajaran ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, diantaranya adalah, memperhatikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, karakteristik peserta didik yang harus sesuai dengan tingkat kemampuan, pengetahuan awal dan gaya belajar peserta didik untuk memastikan peserta didik dapat memahami dan terlibat dalam materi, materi pembelajaran, kondisi dan fasilitas yang tersedia, serta kompetensi dan latar belakang guru yang harus memahami model yang dipilih.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model yang mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kompetisi yang sehat dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan cara kelompok yang beranggotakan 4 - 6 orang. Model pembelajaran yang didalamnya memainkan permainan dengan anggota - anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing masing. Guru menyajikan materi, dan peserta didik bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Menurut (Arsyad, 2011) Sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*: Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi Klasikal), Tahap Pembentukan Tim atau Pengorganisasian Siswa (Kelompok), Tahap Permainan (Game Tournament), Tahap Pemberian Penghargaan Kelompok. (Wirawan,2022).

Tujuan belajar Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan dalam jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) bertujuan untuk, membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan dalam menggambar konstruksi jalan dan jembatan. Yang diharapkan siswa mampu mengklasifikasikan dan mengidentifikasi jenis – jenis jalan, mampu melakukan pekerjaan sebagai juru gambar dalam perencanaan dan pelaksanaan bangunan, mampu bersaing di dunia industri, mampu berkontribusi di lingkungan internal maupun eksternal sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Negeri 2 Binjai, dapat diamati bahwa peserta didik kelas XI pada saat pembelajaran desain jalan dan jembatan kurang memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh pendidiknya. Guru menerapkan metode pembelajaran ceramah, penugasan dan tanya jawab (*ekspositori*). Namun proses pembelajaran metode ini tidak berjalan secara efektif karena siswa jarang untuk bertanya. Terlihat dari kurangnya timbal balik dari pendidik kepada peserta didiknya, dan respon pendidik terhadap peserta didik yang menjawab benar atau salah masih kurang. Sehingga pada saat pembelajaran siswa ribut sendiri. Pendidik juga masih kurang dalam mengembangkan minat dan motivasi peserta didik dengan memberikan model pembelajaran inovatif disertai pemakaian berbagai macam media pendukung pada setiap proses pembelajaran. Pembelajaran juga masih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik belum mampu aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran *ekspositori* ialah model pembelajaran yang mengedepankan cara paling umum penyajian isi bahan ajar langsung oleh pengajar terhadap sekumpulan siswa sesuai yang dituju supaya peserta didik mampu

memahami mata pelajaran secara ideal. Dalam pengalaman yang berkembang pendidik perlu melakukan apersepsi, khususnya dimana pengajar perlu mengingatkan kembali informasi yang berhubungan dengan materi tayangan yang diperkenalkan (Istiqomah and Nurulhaq 2021:4).

Permasalahan tersebut didukung hasil belajar pada elemen desain permodelan jalan dan jembatan pada peserta didik kelas XI yang masih kurang optimal. Terbukti pada nilai ujian harian. Dari hasil pra survey diperoleh data terkait hasil belajar yang tabelnya bisa dilihat pada tabel **lampiran 4**.

Berdasarkan tabel pada lampiran diperoleh informasi bahwa nilai peserta didik kelas XI DPIB pada elemen Desain Permodelan Jalan dan Jembatan yang berjumlah 33 peserta didik masih banyak yang tidak kompeten. Jumlah peserta didik yang tidak kompeten adalah 39,3% atau sejumlah 13 peserta didik.

Permasalahan di atas, diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasikan antara model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan hal tersebut diperlukan model pembelajaran untuk membantu siswa aktif belajar salah satunya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa dapat termotivasi untuk belajar karena model pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan.

Dari permasalahan - permasalahan di atas terdapat hal yang menarik untuk dilakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams***

Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dalam Elemen Desain Permodelan Jalan Dan Jembatan Kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Binjai”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Banunan Elemen Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan SMKN 2 Binjai belum optimal.
2. Model pembelajaran yang digunakan pada kelas XI cenderung berpusat kepada guru (*Ekspository*).
3. Model pembelajaran yang digunakan guru pada siswa kelas XI tidak menumbuhkan keaktifan siswa serta kurangnya interaksi kerjasama antar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari penjabaran yang tertera dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga disini penelitian ini dibatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Inovasi Bangunan SMKN 2 Binjai
2. Penelitian dilakukan pada elemen Desain Pemodelan Jalan dan Jembatan Fase F. Materi Struktur Dasar Jalan dan Jembatan.

3. Hasil pembelajaran dari hasil penelitian ini mengacu pada aspek – aspek pengetahuan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Elemen Desain Permodelan Jalan dan Jembatan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan dengan metode pembelajaran *Ekspository*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.
3. Membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Ekspository*.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka dengan diadakannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi .

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah wawasan dan literatur ilmiah terkait pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis pendekatan kooperatif, khususnya pada elemen Desain Permodelan Jalan dan Jembatan di SMKN 2 Binjai.

a) Guru:

Memberikan alternatif media dan metode pembelajaran yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

b) Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan kerjasama melalui pembelajaran berbasis kelompok

c) Sekolah

Memberikan referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran inovatif. Mendorong terciptanya lingkungan belajar yang mendukung keberhasilan siswa.

d) Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan di masa depan dan menjadi

sarana pengembangan wawasan mengenai model kooperatif tipe TGT juga semakin luas.

