

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam UU No. 20 Thn 2001, menjelaskan bahwa pendidikan nasional memiliki visi terwujudnya untuk menciptakan sistem pendidikan yang kuat dan berwibawa sebagai Lembaga Sosial yang dapat memberdayakan Warga Negara Indonesia. Hal ini bertujuan membantu manusia menjadi individu yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman yang selalu berubah. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada diri mereka, yakni dengan mengarahkan perilaku ke arah yang lebih positif, pendidikan juga berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang handal, terampil, dan kreatif.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) suatu bangsa. SDM yang berkualitas tentu dilandasi oleh nilai Pendidikan yang ditanam dalam diri masyarakat. Selain itu, Pendidikan juga dapat membentuk karakter dan kemampuan individu sehingga bisa bersaing di pasaran dunia global. Tentu masih ada faktor-faktor lain yang ikut turut menjadi penentu daya saing sebuah bangsa. Daya saing di bidang Pendidikan bagi sebuah bangsa dapat diartikan sebagai kemampuan negara tersebut untuk menciptakan sistem Pendidikan yang efisien, inklusif, dan berkualitas tinggi, yang akan menghasilkan individu-individu yang berpengetahuan, terampil, dan berdaya saing di pasar global. Ini mencakup kemampuan negara untuk menyediakan akses Pendidikan yang merata, mempromosikan inovasi dalam metode pengajaran dan

kurikulum, serta menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan yang relevan dan berdaya saing dalam berbagai seckor di dunia nyata.

Usaha meningkatkan pendidikan yang memiliki integritas, diperlukan pelaksanaan pendidikan formal yang bertujuan untuk proses menuntut ilmu serta sebagai wadah untuk memberikan dan memperoleh pelajaran, seperti Lembaga Pendidikan. Salah satu contoh Lembaga Pendidikan adalah sekolah yang terpadu berupaya mengembangkan segala potensi yang dimiliki dalam diri seseorang. Lembaga pendidikan formal dari sistem pendidikan nasional yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional dan memiliki fungsi yang krusial untuk peningkatan kualitas masyarakat dan bertanding pada tingkat internasional merupakan Sekolah Menengah Kejuruan.

SMK adalah suatu jenis pendidikan tingkat menengah yang bertujuan untuk melahirkan tenaga kerja kompeten untuk bekerja dan diharapkan mempunyai keterampilan atau keahlian yang tinggi dalam bidang tertentu. Keahlian ini mencakup bukan hanya aspek teori, tetapi juga kemampuan praktik. Dalam menjalankan praktik, siswa diharapkan dapat bersikap giat, produktif, energik, lincah, dan bersemangat dalam merespon materi yang disampaikan.

SMK Negeri 14 Medan adalah suatu jenis institusi pendidikan menengah kejuruan, yang memiliki tujuan mampu menciptakan Lembaga Pendidikan yang menghasilkan siswa dengan karakter kebangsaan, kemampuan global dan menjadi sekolah acuan. Program keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan memiliki tiga kategori mata pelajaran: (1) mata pelajaran normatif, (2) mata pelajaran adaptif, dan (3) mata pelajaran produktif. Dari ketiga kategori ini, mata pelajaran produktif

mencakup mata pelajaran keahlian yang langsung terkait dengan kejuruan siswa. Program keahlian tersebut dirancang untuk memberikan siswa kemampuan, wawasan, dan sikap yang diperlukan agar mampu melakukan tugas di bidang Konstruksi dan Perumahan. Salah satu mata pelajaran yang diterima siswa kelas 10 dalam bidang ini adalah Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan.

Mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) di kelas X memiliki 9 elemen, yaitu: (1) Proses bisnis pada pekerjaan konstruksi dan perumahan, (2) Perkembangan teknologi dan dunia kerja konstruksi dan perumahan, (3) Profesi dan kewirausahaan (job-profile dan technopreneurship) serta peluang usaha pada pekerjaan konstruksi dan perumahan, (4) Teknik dasar pekerjaan konstruksi dan perumahan, (5) Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan budaya kerja industri, (6) Perhitungan statika bangunan, (7) Dasar Konstruksi bangunan dan perumahan, (8) Ukur tanah, dan (9) Gambar teknik

Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan oleh ketercapaian proses pembelajaran. Oleh karena itu, keberhasilan siswa mempelajari teknik dasar pada pekerjaan Konstruksi dan Perumahan sangat ditentukan oleh ketercapaian proses pembelajaran. Dengan kata lain apabila proses pembelajaran teknik dasar pada pekerjaan TKP baik, maka diharapkan siswa akan mencapai hasil belajar yang tinggi. Keberhasilan proses pembelajaran diketahui setelah evaluasi berdasarkan seperangkat butir soal yang sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran. Se jauh mana tingkat keberhasilan belajar, dapat dilihat dari daya serap siswa dan persentase keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan pada saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) II, dan observasi yang telah dilakukan menggunakan metode wawancara dengan murid kelas 10 TKP sebanyak 18 orang yang dilaksanakan di SMKN 14 Medan, diperoleh informasi bahwa hasil belajar pada kelas X TKP program keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan masih belum optimal. Nilai rata-rata peserta didik pada elemen Dasar konstruksi bangunan dan perumahan masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan nilai Kriteria Ketuntasan Klasikal (KKK), dimana nilai KKM yang sudah ditentukan oleh pihak SMKN 14 Medan pada mata pelajaran Dasar-Dasar TKP adalah 75 dan nilai KKK 85%. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil belajar Dasar-Dasar TKP pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Perolehan Nilai-Nilai Hasil Belajar Siswa Program Keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan.Siswa Kelas X TKP SMK Negeri 14 Medan

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah	Persentase (%)	Keterangan
2022/2023	< 75	13 Peserta Didik	46,43%	Kurang Kompeten
	75 – 84	10 Peserta Didik	35,71%	Cukup Kompeten
	85 – 94	3 Peserta Didik	10,71%	Kompeten
	95 – 100	2 Peserta Didik	7,15%	Sangat Kompeten
Jumlah		28 Peserta Didik	100%	
2023/2024	< 75	17 Peserta Didik	54,84%	Kurang Kompeten
	75 – 84	7 Peserta Didik	22,58	Cukup Kompeten
	85 – 94	5 Peserta Didik	16,13	Kompeten
	95 – 100	2 Peserta Didik	6,45	Sangat Kompeten
Jumlah		31 Peserta Didik	100%	

Sumber: Guru Mata Pelajaran TKP Kelas X TKP SMKN 14 Medan

Dari tabel di atas, perolehan hasil belajar siswa pada Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik 28 orang, memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Klasikal (KKK) mencapai 53,57%. Sedangkan pada Tahun Ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik 31 orang, memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Klasikal (KKK) mencapai 45,16%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan program keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan masih sangat rendah dan belum optimal.

Informasi lain yang peneliti peroleh dari observasi yaitu dengan bertanya kepada guru mata pelajaran dan melihat langsung keadaan kelas saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang aktif, hal ini terlihat dari pengajaran yang lebih difokuskan pada pendekatan yang lebih dominan pada pengajar. Selain itu, pengajar kurang variatif dalam menerapkan metode pembelajaran pada saat menyampaikan materi, hanya menggunakan model pembelajaran konvensional (metode ceramah) yang membuat siswa merasa bosan, dan mengakibatkan siswa tidak memperhatikan pengajar, sehingga materi pun akhirnya tidak sepenuhnya tersampaikan pada siswa. Dengan rutinitas kegiatan yang membuat siswa dominan terbiasa untuk mendengar, mencatat arahan dari guru saja dan penjelasan yang terlalu cepat, membuat siswa tidak terlatih untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran sendiri dan membuat 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.

Berdasarkan analisis terhadap data angket google form yang dikumpulkan, diketahui bahwa elemen Dasar konstruksi bangunan dan perumahan merupakan aspek yang sulit dipahami oleh siswa. Kesulitan ini menunjukkan bahwa siswa kemungkinan belum memiliki pemahaman yang kuat terhadap konsep dasar yang sebenarnya menjadi pondasi penting dalam pembelajaran TKP, dimana dari hasil google form tersebut siswa memberikan tanggapan bahwa siswa kesusahan dalam memahami topik jenis pekerjaan dan standar ukuran material yang digunakan saat proses pembangunan, dapat dilihat pada diagram batang berikut ini.

Tabel 1.2 Hasil Google Form Mata Pelajaran TKP Semester Genap T.A 2023/2024

No.	Elemen	Jumlah Responden
1	Elemen dan Statika Bangunan	9 Orang
2	Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan	12 Orang
3	Ukur Tanah	1 Orang
4.	Gambar Teknik	3 Orang
Jumlah		25 Orang

Sumber: Hasil Analisis, 2025

Berdasarkan tabel 1.2 di atas, hasil responden siswa kelas X TKP SMKN 14 Medan pada Tahun Ajaran 2023/2024 mengenai elemen yang ada pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan, dimana dari total 25 orang menunjukkan terdapat 12 orang yang mengatakan bahwa pada elemen Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan merupakan elemen yang dianggap susah.

Materi yang diajarkan tidak dijelaskan dengan cukup jelas, terutama karena pendekatan metode penyampaian materi yang digunakan dalam pembelajaran lebih mengandalkan ceramah atau pembelajaran langsung yang berfokus pada guru, serta penjelasan dari pengajar terlalu cepat, sehingga menyebabkan siswa yang kurang cepat dalam memahami materi mengalami kesulitan. Melihat permasalahan

tersebut, diperlukan adanya pembaharuan dalam metode pembelajaran yang digunakan. Guru perlu mengupayakan strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong keaktifan mereka dalam belajar, serta mengaitkan materi dengan konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan dalam dunia kerja. Selain itu, penguatan materi teknik dasar melalui diskusi kelompok, atau studi kasus dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Dengan memberikan perhatian lebih pada elemen Dasar konstruksi bangunan dan perumahan dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual, diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan rata-rata hasil belajar mereka.

Mengatasi masalah di atas, diperlukan adanya inovasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, sehingga kecenderungan murid untuk bersikap diam dan pasif dapat bertransformasi menjadi aktif dan siswa akan terdorong untuk berpartisipasi dengan kegiatan pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Maka dari itu, peneliti merencanakan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*.

Menurut, (Suharsimi Arikunto, 2010) Penelitian Tindakan Kelas ialah aktivitas riset pada sekelompok individu yang menjadi objek yaitu siswa, dengan tujuan meningkatkan kondisi pembelajaran dalam kelas sehingga mutu pembelajaran mengalami perbaikan atau peningkatan.

Game Based Learning sangat berguna jika diimplementasikan dengan baik dalam proses pendidikan. Pembelajaran yang berfokus pada permainan memainkan

peranan penting dalam mempengaruhi motivasi siswa, serta dapat membuat siswa merasa lebih bahagia, lebih termotivasi, tertantang, dan membangun kerja sama antar rekan (Winatha dan Setiawan, 2020).

Media pembelajaran yang memanfaatkan teka-teki silang ketika proses belajar mempunyai 2 efek: satu, diharapkan pengajar dapat lebih termotivasi dalam menyusun media teka-teki silang beserta soal-soal mendatar dan menurun agar jawaban-jawaban tersebut saling terkait, kedua, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang luas mengenai informasi materi yang berkaitan dengan soal-soal tersebut.

Definisi *Crossword Puzzle* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah permainan mengisi kolom-kolom kosong yang diawali dengan pertanyaan-pertanyaan secara vertikal dan horizontal. *Crossword Puzzle* adalah bentuk *game* teka-teki silang yang berfungsi dalam memahami cara berpikir, pendekatan sistematis, serta pemecahan masalah secara umum (Permana dan Sintia, 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan studi dengan judul **“Penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Media *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan Siswa Kelas X TKP SMK Negeri 14 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, muncul beberapa pernyataan yang teridentifikasi terkait pembelajaran *Game Based Learning* dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* di kelas X TKP SMK Negeri 14 Medan, sebagai berikut:

- a. Nilai hasil belajar siswa pada elemen Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan belum mencapai hasil yang optimal dan belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Klasikal (KKK)
- b. Model pengajaran yang digunakan cenderung mengandalkan ceramah dan mencatat.
- c. Penjelasan dari guru berlangsung terlalu cepat, sehingga menyulitkan siswa berkemampuan rendah dalam memahami materi
- d. Penggunaan metode pembelajaran tersebut dengan *Crossword Puzzle* oleh guru masih belum diterapkan.
- e. Dalam proses pembelajaran, guru hanya mengandalkan metode tradisional dan tidak memanfaatkan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan pada permasalahan ini, serta keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya dilaksanakan untuk murid kelas 10 TKP di SMKN 14 Medan

- b. Unsur yang dikaji adalah elemen Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan
- c. Penelitian ini fokus pada pembelajaran mengenai spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan serta jenis pekerjaan konstruksi dan perumahan
- d. Penelitian ini diharapkan untuk ketercapaian hasil belajar siswa yang dibatasi pada ranah kognitif
- e. Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah metode *Game Based Learning* (GBL) dengan pengamatan media *Crossword Puzzle*

1.4 Rumusan Masalah

Menurut uraian permasalahan serta pembatasan masalah yang sudah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan pada T.A 2024/2025”?.

1.5 Tujuan Penelitian

Merujuk pada pembahasan sebelumnya, adapun tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan media *Crossword Puzzle* mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan siswa kelas X TKP SMKN 14 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teori

Penelitian diharapkan bisa menambah wawasan dan memberi informasi mengenai metode pembelajaran yang berhubungan dengan hasil belajar Dasar-Dasar TKP khususnya melalui penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

b. Manfaat Praktis

1) Untuk Kepala Sekolah

Menjadi pedoman dalam mengoptimalkan mutu pendidikan

2) Untuk Guru

Memfasilitasi pengajar untuk memahami dan menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* agar lebih baik.

3) Untuk Siswa

Menjadi pertimbangan pada pengoptimalan motivasi belajar para siswa.

4) Untuk Mahasiswa

Diharapkan penelitian ini berfungsi untuk menambah sumber terkait penelitian mendatang, lalu menambahkan masukkan bagi mahasiswa atau calon guru dalam penerapan metode pembelajaran yang efektif.