

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Dasar untuk mengembangkan generasi penerus yang cakap dan kompetitif adalah pendidikan. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah kendala dalam upaya untuk meningkatkan standar pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran siswa. Hasil pembelajaran yang kurang baik sering kali menjadi tanda adanya masalah dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi selama Program Penguatan Pengalaman Kependidikan (P3K) Tahun 2023 oleh Universitas Pendidikan Indonesia di SMK Negeri 9 Garut pada kelas X DPIB 1, DPIB 2, dan DPIB 3, ditemukan berbagai permasalahan terkait. Proses pembelajaran pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 9 Garut masih didominasi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional. Hasil nilai kognitif siswa kurang baik dilihat dari perolehan Penilaian Akhir Semester (PAS). Hasil PAS menunjukkan nilai yang kurang memuaskan. Dari tiga kelas yang diamati, nilai terendah siswa adalah 20 dengan 80% siswa tidak tuntas, sementara nilai tertinggi adalah 88 dengan 20% siswa tuntas. Rata-rata nilai siswa adalah 54,59. Data ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dinilai kurang berhasil karena hasil belajar siswa pada mata pelajaran Proses Bisnis masih rendah.

Terdapat Enam jenis model pembelajaran kooperatif, yaitu *Jigsaw*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Numbers Head Together (NHT)*, *Group Investigation (GI)*, *Think Pair Share (TPS)*, *Rotating Trio Exchange* dan *Student Team Achievement Division (STAD)* ( Sulistio, 2022 ). Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang terdiri dari empat komponen: presentasi guru, belajar kelompok, *turnament*, dan penghargaan kelompok (Einstein dkk, 1935). model ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran TGT telah diterapkan di berbagai jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Naingolan (2019), Amir (2022), Safinah dkk (2022), dan Widya dkk (2023), menunjukkan bahwa model ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini akan dilakukan pada mata pelajaran Proses Bisnis di program keahlian DPIB tahun 2024 di SMKN 9 Garut dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT. Capaian pembelajaran peserta didik meliputi pemahaman mengenai program keahlian yang dipilih, menumbuhkan *passion* dan *vision*, serta kemampuan untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar. Selain itu, pada akhir fase ini peserta didik diharapkan mampu menggambar teknik dasar, memahami *Building Information Modelling*, melaksanakan pekerjaan dasar konstruksi bangunan dan ilmu ukur tanah, serta menerapkan prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH).

Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Proses Bisnis di SMKN 9 Garut. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain yang menghadapi masalah serupa.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian terdapat pada latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil Belajar Siswa yang Kurang Optimal.
2. Kebutuhan Akan Model Pembelajaran yang Inovatif.
3. Minimnya Penerapan Model Pembelajaran TGT.
4. Kurangnya Penelitian Empiris tentang Efektivitas TGT.

### 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada Identifikasi Masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Proses Bisnis di program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 9 Garut?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Proses Bisnis di program keahlian DPIB di SMK Negeri 9 Garut?

### 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Proses Bisnis di program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 9 Garut.
2. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Proses Bisnis di program keahlian DPIB SMK Negeri 9 Garut.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis : Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian-penelitian berikutnya, khususnya dalam bidang pendidikan dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti : Hasil penelitian ini akan menambah pengetahuan dan memberikan temuan penelitian yang dihasilkan berdasarkan penerapan teori-teori yang diperoleh selama perkuliahan, sehingga dapat menambah wawasan keilmuan peneliti.
- b. Bagi Peserta Didik : Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, yang lebih variatif dan menarik bagi siswa.
- c. Bagi Sekolah : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran di SMK Negeri 9 Garut, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan lulusan yang lebih kompeten sesuai dengan program keahlian DPIB.
- d. Bagi Universitas : Penelitian ini dapat menambah koleksi karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia dan menjadi sumber referensi bagi penelitian berikutnya. Selain itu, penelitian ini dapat memperkuat hubungan antara universitas dan sekolah-sekolah mitra dalam upaya meningkatkan kualitas.

### 1.6. Struktur Organisasi

Sistematika penulisan skripsi berfungsi sebagai pedoman penulisan agar penulisan ini lebih terarah. Skripsi ini terbagi dalam beberapa bab dengan struktur organisasi sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang Tinjauan Pustaka Teoritis Mengenai Teori-Teori yang Mendukung Penelitian, Kerangka Pemikiran, Kajian yang Relevan, Hipotesis.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang Desain Penelitian, Partisipan, Instrumen, Analisis Data dan Analisis Statistik.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang Temuan Penelitian, Uraian Data Rinci, Pembahasan tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa.

## **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi tentang Kesimpulan, Implikasi Penelitian, Rekomendasi.