

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengajaran dirasakan vital merupakan kebutuhan esensial bagi setiap orang. Selain itu, banyak pula yang mengatakan bahwa tujuan pengajaran pada dasarnya adalah untuk mengakulturasi orang, atau untuk mengarahkan siswa agar memiliki pilihan untuk menentukan kepribadian mereka. Menurut, (UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003). Sesuai Peraturan No. 20 Tahun 2003, pada dasarnya pemikiran pembelajaran adalah suatu pekerjaan atau kegiatan yang disadari dan disusun untuk menciptakan suatu lingkungan belajar dan pengalaman yang bertujuan agar siswa secara efektif dapat menumbuhkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan yang mendalam, kebijaksanaan, karakter, wawasan orang yang terhormat. dan kemampuan yang akan dibutuhkan untuk diri mereka sendiri. terlebih lagi, masyarakat, negara dan negara.

Terdapat beberapa faktor yang dapat menunjang keberhasilan siswa dari segi pendidikan adalah lingkungan belajar yang baik dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan segala sesuatu yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar siswa, seorang guru atau pendidik merupakan unsur yang paling penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru akan berperan sebagai jembatan informasi di dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki arti sangat penting untuk dapat melakukan upaya perubahan dalam pola dan model pembelajaran bagi siswa.

Metodologi pembelajaran adalah contoh untuk memahami mendidik dan pengalaman pendidikan. Pembelajaran itu sendiri merupakan salah satu strategi dan teknik yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan akomodasi kepada siswa dalam menyelesaikan latihan-latihan pembelajaran yang dinamis dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat observasi pada tanggal 20 Desember 2021, masih ada guru yang mengajar menggunakan proses pembelajaran konvensional seperti ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, Hasil dari wawancara peneliti dengan guru SMKN 2 Lamongan Bapak Iwan

Bahrudin S.Kom selaku guru TKJ di SMKN 2 Lamongan mengatakan bahwa ada siswa yang tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi dan ramai sendiri sehingga perlu adanya metode yang menarik seperti game dan kuis untuk menjadikan siswa lebih tertarik dengan pembelajaran supaya hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal.

Permasalahan tersebut merupakan indikator yang dapat menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari data persentase nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) yang menunjukkan bahwa di kelas X dari 35 siswa ada 40% siswa yang nilainya memenuhi KKM dan sebanyak 60% nilainya tidak memenuhi KKM.

Dari beberapa permasalahan di atas, akan diterapkan model pembelajaran yang bermanfaat semacam TGT (Group Games Competition) dengan bantuan wordwall games untuk siswa SMKN 2 Lamongan. Jenis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis atau model pembelajaran yang menyenangkan yang tidak sulit untuk diterapkan, mencakup latihan semua siswa dengan praktis tidak ada perbedaan status, termasuk tugas siswa sebagai mentor teman dan berisi komponen game atau game dan pendukungnya. Kelebihan dari pembelajaran tipe TGT adalah adanya kompetisi ilmiah dalam pengalaman yang berkembang. Dimana setiap bagian gathering membahas perkumpulannya untuk memimpin sebuah kompetisi (Tarigan, 2012).

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dipimpin oleh Ratu et al (2015) tentang dampak model pembelajaran semacam TGT (*Teams Games Tournament*) yang dibantu oleh media cerdas dalam mengembangkan lebih lanjut hasil belajar investigasi sosial. Sebuah riset dapat membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang besar jika menggunakan atau menirukan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan dibantu oleh pembelajaran media intuitif terhadap hasil belajar invetigasi sosial siswa dari pada perkumpulan siswa yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu, riset yang dilakukan oleh Yeni (2018) dalam penggunaan model pembelajaran tipe Group Games Competition (TGT) bermanfaat untuk lebih mengembangkan hasil belajar aritmatika siswa kelas 5 SD di kota Bangkinang 003. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan pembelajaran

cukup baik. Model semacam *Teams Games Tournament*) (TGT) dapat lebih mengembangkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 25 Pekanbaru.

Pemanfaatan model pembelajaran yang bermanfaat semacam TGT akan digabung dengan permainan *wordwall* sebagai bantuan untuk proses pelaksanaan pembelajaran yang nantinya akan mengkondisikan siswa dalam pengalaman pendidikan. Kajian ini juga akan membina perangkat pembelajaran yang meliputi rencana ilustrasi (RPP), lembar persepsi gerakan instruktur, lembar persepsi tindakan siswa dan tes hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Game Wordwall* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Di SMKN 2 Lamongan”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kelayakan perangkat pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Game Wordwall* pada mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 2 Lamongan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah kelayakan perangkat pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *Game Wordwall* pada mata pelajaran Desain Grafis di SMKN 2 Lamongan?

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan membatasi penelitian agar yang akan dikaji lebih terarah, batasan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan game *wordwall*.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Desain Grafis pada materi Prinsip Prinsip Grafis Komunikasi
3. Penggunaan perangkat pembelajaran ditargetkan untuk siswa SMK Negeri 2 Lamongan Kelas X TKJ.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan perangkat pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan *Game Wordwall* pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK Negeri 2 Lamongan ini adalah sebagai inovasi dari pengembangan perangkat pembelajaran sesuai surat edaran dari Permendikbud No 14 Tahun 2019 yang mana kondisi riilnya di sekolah belum melaksanakan pengembangan perangkat pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Game Wordwall

Game Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. *Wordwall* adalah salah satu jenis sarana pembelajaran yang dapat membuat kemampuan siswa meningkat dalam menguasai materi (Sartika, 2017). *Wordwall* ialah susunan kosakata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dalam huruf besar dan ditempelkan di dinding kelas. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang harus digunakan tidak hanya dipajang atau dilihat saja. Media ini dapat dirancang untuk mengembangkan kegiatan belajar kelompok dan juga dapat melibatkan siswa dalam kegiatan produksi dan penggunaannya (Anindyajati & Choiri, 2017). Permainan dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi juga dapat berperan sebagai sarana pelatihan, pendidikan,

dan simulasi. Game Dapat mengasah kecerdasan dan kemampuan otak dalam mengatasi konflik atau masalah artifisial yang ada di dalam game. Namun, game juga bisa menyusahkan karena jika terlalu sering bermain game, pemain akan lupa waktu untuk menyelesaikan kewajiban lain, sehingga menunda pekerjaan lainnya. Maka dari itu, perlu dibuat game edukasi yang mengarahkan siswa dalam kegiatan belajar (Adam & Muhammad, 2015).