

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap kehidupan manusia, pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk, membina dan mengembangkan kemampuan serta kepribadian seseorang, oleh karena itu untuk memajukan pendidikan harus dengan meningkatkan semangat dalam belajar, agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat maka kualitas pendidikan di Indonesia juga harus ditingkatkan agar mampu mengikutinya.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dalam dunia pendidikan, dikenal adanya istilah belajar dan pembelajaran, dari proses pembelajaran itu ada sebuah hasil yang ingin dicapai yang dinamakan dengan hasil belajar. Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wirda (2020:7) “hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru”. Dari hasil belajar ini peserta didik mengalami perubahan baik dari segi sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor), dan dari hasil belajar guru dapat melihat sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam mendalami materi.

Berdasarkan hasil observasi dalam proses pembelajaran titik fokus peserta didik dalam memperhatikan kurang lebih 30 menit pertama penjelasan yang diberikan oleh guru, sering kali kebanyakan peserta didik lebih asik terhadap dunianya sendiri, ada yang mengobrol dengan teman, atau diam-diam memainkan gadget untuk mengakses media sosial atau bermain games online, jika hal tersebut

dibiarkan terus menerus dapat menjadi kendala dan proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar, peserta didik tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, tidak bisa untuk mengerjakan soal soal yang diberikan pada ulangan harian atau ujian akhir semester, dan jika terus dibiarkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik yang rendah dan tidak mencapai kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hasil belajar dari kelas XI IPS di SMA Negeri Cihaurbeuti juga belum mencapai nilai KKM. Berikut adalah data hasil ujian akhir semester di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti yang tertera pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Rata - Rata Nilai UAS XI IPS

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	Peserta didik yang Mencapai KKM
1	XI IPS 1	36	40	1 orang
2	XI IPS 2	36	43	1 orang
3	XI IPS 3	36	44	-
4	XI IPS 4	36	44	2 orang
5	XI IPS 5	35	46	1 orang

Sumber : Data Transkrip Nilai UAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa nilai rata-rata kelas yang didapat oleh peserta didik masih berada jauh di bawah nilai KKM. Nilai yang didapat rata-rata 40, sedangkan KKM yang harus dicapai adalah sebesar 75. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal hanya ada 5 orang dari 179 orang jumlah keseluruhan peserta didik. Sehingga diperlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, terutama dalam penerapan model pembelajaran harus lebih efektif dan kreatif yang mampu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik. Karena jika hal ini dibiarkan terus menerus maka peserta didik akan terbiasa pasif dan dapat berdampak pada hasil belajarnya.

Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan bagi peserta didik, dimana peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut, untuk terjadinya pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendidik harus

menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik yang akan berdampak pada hasil belajarnya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Dalam model pembelajaran kooperatif, mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif adalah *teams games tournament* (TGT).

Menurut Silberman 2014 (Seran et al, 2019:5) ”model belajar mengajar TGT yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan keterampilan”. Dengan model ini semua peserta didik akan terlibat secara aktif, dan menguji setiap peserta didik untuk menjawab soal untuk mendapatkan skor untuk kelompoknya, maka model ini dinilai akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi karena dengan games tidak membuat peserta didik jenuh.

Media yang tepat akan memudahkan dalam melakukan sebuah proses pembelajaran yang efektif ditambah sekarang merupakan pembelajaran di era Industri 4.0 artinya pada saat ini lebih mengedepankan teknologi dalam proses pembelajaran (Permana & Kasriman, 2022:2). Media *Wordwall* merupakan media berbasis web yang di dalamnya terdiri dari games-games yang seru dan dapat menunjang pembelajaran terutama dengan model TGT, Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams games tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2022/2023)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* sebelum dan sesudah perlakuan
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media *Wordwall* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari segi teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada bidang pendidikan, terutama pada peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik yang merupakan faktor yang sangat penting.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan di bidang pendidikan, serta memberikan informasi tentang penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Manfaat dari segi praktis.

Manfaat praktik dari penelitian ini antara lain :

1) Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran terutama dalam pelajaran ekonomi dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kompetensi guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat lebih menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar dan dapat mencapai hasil yang diharapkan.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan berguna bagi sekolah itu sendiri dalam rangka meningkatkan kegiatan pembelajaran guna untuk mencapai mutu dan kualitas pendidikan yang baik.