

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan seseorang yang perlu ditingkatkan guna memperoleh masa depan yang cemerlang. Melalui pendidikan dapat membentuk karakter dan kepribadian seorang individu. Selain itu, Negara akan lebih siap dalam menghadapi perkembangan zaman karena memiliki sumber daya manusia yang berkualitas.

Di Indonesia, sistem pendidikan saat ini sudah mengalami transisi. Setelah 2 tahun lebih pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (daring), tahun ini mulai kembali melakukan pembelajaran secara tatap muka (luring). Pada akhirnya lembaga pendidikan mulai menata kembali kurikulum sebagai adaptasi dan pembaruan, yang awalnya pelaksanaan pembelajaran tatap muka hanya dilaksanakan setengah dari seluruh siswa, sampai saat ini sudah diperbolehkan seluruh siswa datang ke sekolah. Setelah masuk sekolah kembali, semua yang berkaitan dengan pembelajaran harus beradaptasi kembali.

Dengan adanya pembaruan kurikulum ini memberikan dampak yang dapat dirasakan oleh siswa seperti kurangnya pemahaman pada materi, harus bisa beradaptasi dengan transisi pembelajaran dan rendahnya hasil belajar. Siswa yang memiliki kualitas yang baik adalah siswa yang memiliki hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan sebuah hasil dari proses belajar. Dalam proses pembelajaran akan selalu menghasilkan hasil belajar yang akan dicapai, akhir dari setiap proses pembelajaran tersebut biasanya selalu dilakukan evaluasi untuk mengetahui ukuran keberhasilan siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat diketahui dari hasil evaluasi belajar. Menurut Kompri (2017:43) “Hasil merupakan hal yang sangat penting karena hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran”. Sehingga hasil akhir dari belajar dapat berupa keterampilan, pengetahuan, nilai dan sikap, yang akan menjadi tolak ukur tercapai atau tidaknya tujuan belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 4 Tasikmalaya pada mata pelajaran ekonomi kelas X tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa dalam Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa masih terbelah rendah dan masih banyak nilai siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sehingga dapat diindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajarannya. Berikut pada tabel 1.1 merupakan data yang menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa yang didapatkan dari guru mata pelajaran ekonomi kelas X tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil:

**Tabel 1.1**  
**Rata-rata nilai Penilaian Akhir Semester (PAS)**  
**Semester Ganjil tahun ajaran 2023/2024**

No	Kelas	KKM	Rata-rata
1	X-1	74	58,75
2	X-2	74	49,14
3	X-3	74	46,28
4	X-4	74	51,88
5	X-5	74	47,78
6	X-6	74	52,08
7	X-7	74	47,43
8	X-8	74	69,17
9	X-9	74	53,33
10	X-10	74	56,89
11	X-11	74	47,78

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 4 Tasikmalaya

Berdasarkan data yang diperoleh, mengenai Penilaian Akhir Semester (PAS) seluruh kelas X mendapatkan nilai rata-rata dibawah KKM. Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X sangat rendah. Hal ini dapat terjadi karena adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang disebabkan oleh faktor eksternal maupun faktor internal.

Faktor eksternal merupakan pengaruh yang berasal dari luar diri seseorang saat melakukan pembelajaran. Misalnya dalam proses pembelajaran guru menggunakan media dan model pembelajaran yang kurang tepat dan monoton. Akibatnya proses pembelajaran tersebut tidak menarik dan membuat siswa jenuh serta dapat membuat siswa tidak semangat untuk belajar. oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan dalam menggunakan media dan model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang baik untuk

digunakan adalah model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, menyenangkan dan bermakna. Adapun salah satu model yang dapat mendukung hal tersebut adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Sabila dan Isroah (2021) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang banyak melibatkan siswa secara langsung dalam menyelesaikan berbagai soal-soal yang diberikan oleh guru serta adanya keterlibatan teman dalam kelompok belajar di kelas dengan kemampuan yang berbeda, sehingga hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif dapat memahami konsep materi melalui berbagai tahapan dalam penyajian kelas, permainan, belajar dalam kelompok, pertandingan dan penghargaan kelompok.

Selain hal tersebut, model pembelajaran juga dapat didukung oleh media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan. Salah satu media yang digunakan adalah media *mind map*. Media pembelajaran *mind map* ini merupakan salah satu media yang dapat memberikan kemudahan bagi pengajar dalam melakukan proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan keterampilan siswa. Menurut Soleha et al. (2019) penggunaan media *mind map* dapat memudahkan siswa dalam mengingat kembali informasi yang telah didapatkan melalui pemetaan konsep-konsep yang telah diperoleh dari buku ataupun sumber lainnya yang kemudian dituangkan pada selembar kertas dalam bentuk simbol-simbol, kata-kata, gambar dan garis-garis dengan berbagai warna sehingga memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

Sedangkan faktor internal adalah pengaruh yang berasal dari dalam diri seseorang. Diantaranya adalah sikap siswa terhadap minat belajar dan motivasi belajar pada saat mengikuti proses pembelajaran. Menurut Nabillah & Abadi (2019) Minat berpengaruh terhadap belajar karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari siswa tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak akan belajar sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Sehingga dengan tidak adanya

penjurusan di SMA dapat menurunkan minat belajar siswa tersebut. Selanjutnya menurut Nugroho & Attin Warmi (2022) “motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang harus dimiliki siswa, karena motivasi belajar akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar”. Berdasarkan hal tersebut, dengan adanya motivasi dan minat belajar dapat menjadikan siswa bersungguh-sungguh dan giat dalam belajar serta siswa yang memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar akan memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis saat melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 4 Tasikmalaya dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang membuat siswa pasif, tidak kreatif dan memiliki motivasi yang rendah.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik, sehingga tujuan pembelajarannya dapat tercapai. Disamping itu, siswa diharapkan dapat termotivasi untuk belajar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih dalam melalui kegiatan penelitian dengan judul: “**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *MIND MAP* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA** (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 4 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tounament* (TGT) berbantuan media *mind map* sebelum dan sesudah perlakuan?

2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* dengan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sesudah perlakuan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* dengan siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sesudah perlakuan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan siswa dan meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* pada mata pelajaran ekonomi.

## 2. Manfaat Praktis

Penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya bagi peneliti, guru, sekolah dan siswa. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan berpikir peneliti dan pengalaman dalam merencanakan rancangan pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi para guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

### c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam menyajikan model pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

### d. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi melalui model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *mind map* sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.