

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses sistematis yang melibatkan transfer pengetahuan, kemampuan, nilai, dan norma. Pendidikan melibatkan upaya sadar untuk membentuk kepribadian dan keterampilan peserta didik agar mereka siap menghadapi kehidupan dan berkontribusi positif pada masyarakat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang no.20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara

Dalam pendidikan tentunya ada seorang guru yang bertugas menjadi fasilitator pendidikan dalam bentuk pembelajaran di sekolah. Selain itu tugas guru bertanggung jawab terhadap pengelolaan kelas sehingga pembelajaran memiliki dampak positif, lebih efektif, efisien dan juga interaktif. Pada zaman atau era saat ini guru dituntut untuk menggunakan model atau metode pembelajaran yang lebih menekankan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tidak hanya mengandalkan model atau metode ceramah saja.

Bukan hanya model atau metode saja, akan tetapi media pembelajaran juga perlu di perhatikan yang tujuannya sama yaitu untuk membantu pembelajaran agar lebih efektif, efisien dan juga interaktif. Dengan begitu dapat membantu peserta didik agar lebih memahami materi yang diajarkan dan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik mengacu pada prestasi atau pencapaian yang dicapai siswa selama pembelajaran. Hasil belajar membantu guru menilai peserta didik untuk mengetahui pemahaman peserta didik akan materi yang sudah diajarkan serta untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran guna meningkatkan pemahaman peserta didik. Menurut Wirda et al. (2020:7) “hasil belajar siswa atau peserta didik

merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru”.

Hasil belajar tersebut didapatkan dari nilai kegiatan dalam bentuk evaluasi baik itu Ujian Akhir Semester (UAS), Ujian Tengan Semester (UTS) dan ulangan harian. Ini sesuai dengan pendapat Wirda et al. (2020:8) yang menyatakan bahwa “hasil belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas, bahkan penilaian harian sekalipun”. Dengan demikian hasil belajar berkaitan dengan kegiatan evaluasi, yang mana hasil belajar tersebut diolah dalam bentuk nilai.

Akan tetapi hasil belajar peserta didik relatif berbeda-beda. Itu dikarenakan setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dalam memahami materi yang sudah diajarkan oleh guru, yang mana menyebabkan banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan evaluasi. Sehingga banyak peserta didik yang mendapatkan hasil belajar yang relatif rendah atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

Dari hasil pengamatan dan observasi pada kelas XI IPS di SMAN 3 Garut ditemukan bahwa ada permasalahan ketika pembelajaran di kelas berlangsung yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik itu rendah. Banyak peserta didik yang tidak fokus kepada guru saat mengajar atau sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Seperti bermain hp, mengobrol, bercanda dan bahkan ada yang tertidur. Kegiatan tidak penting yang dilakukan peserta didik tersebut akan mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik yang tidak sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 67. Hal tersebut didukung dengan data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) ganjil atau lebih dikenal dengan Ujian Akhir Semester (UAS) tahun 2023/2024.

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata Penilaian Akhir Semester (PAS) Mata Pelajaran Ekonomi
Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Garut

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Sudah Tuntas	Remedial	Nilai Rata-Rata
1	XI-IPS 1	35	21	14	69,3
2	XI-IPS 2	35	12	23	62

3	XI-IPS 3	35	11	24	62,5
4	XI-IPS 4	33	1	32	53
5	XI-IPS 5	35	21	14	68
Jumlah		173	66	107	63,16

Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Ekonomi tahun ajaran 2023/2024

Berdasarkan data tersebut terdapat permasalahan bahwa nilai rata-rata nilai ekonomi di setiap kelas XI masih rendah, yang dapat diartikan masih banyak peserta didik yang masih belum paham akan pelajaran ekonomi yang sudah dipelajari. Sehingga mengakibatkan nilai PAS atau UAS peserta didik tersebut masih rendah. Maka dari itu perlu adanya tindakan pembaharuan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan variatif yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah *Cooperative learning* tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media papan roda jelajah

Menurut Amir Pada & Faizal Amir (2022:620) "model TGT merupakan salah satu jenis model *cooperative learning* yang mengkolaborasikan tiga kegiatan utama yaitu pembelajaran kelompok, permainan, dan pertandingan antar kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran". Dalam model *cooperative learning* tipe TGT, seluruh peserta didik dituntut untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang mana setiap peserta didik akan diberi pertanyaan untuk memperoleh skor atau nilai kelompok peserta didik tersebut. Oleh karena itu, model *cooperative learning* tipe TGT dinilai lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena terdapat permainan yang tidak membuat peserta didik merasa bosan.

Pemakaian media pembelajaran yang tepat juga akan mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik. Menurut Febrita & Ulfah (2019:187) "salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pembelajaran akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa, tentu saja media yang

digunakan dalam proses untuk mencapai tujuan pendidikan”. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang baik, benar dan menarik dalam setiap pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik akan berpartisipasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat menarik perhatian kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah media pembelajaran papan roda jelajah. Menurut (krismawati et al. (2021:5366) media pembelajaran papan roda jelajah merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bila digunakan, karena media pembelajaran tersebut berbentuk visual yang mengandung unsur permainan edukatif.

Dengan demikian, media pembelajaran papan roda jelajah merupakan salah satu media pembelajaran yang memberikan rangsangan dalam proses pembelajaran yang cocok apabila digunakan dengan model *cooperative learning* tipe TGT. Karena dalam model *cooperative learning* tipe TGT dan media papan roda jelajah mempunyai kesamaan yaitu adanya unsur permainan dalam penggunaannya, yang menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran, yang dapat menimbulkan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Sehingga, nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Maka dari itu, berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Papan Roda Jelajah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pelajaran Ekonomi”. (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 3 Garut)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dari penelitian adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *Cooperative learning* Tipe TGT berbantuan media pembelajaran papan roda

jelajah pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional (*direct instruction*) pada mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *Cooperative learning* Tipe TGT berbantuan media pembelajaran papan roda jelajah pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (*direct instruction*) sesudah diberikan perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penilitan ini adalah

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *Cooperative learning* tipe TGT berbantuan media pembelajaran papan roda jelajah pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional (*direct instruction*) pada mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *Cooperative learning* Tipe TGT berbantuan media pembelajaran papan roda jelajah pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model (*direct instruction*) sesudah diberikan perlakuan

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Diharapkan hasil peneltian ini dapat memberikan informasi teoritis tentang seberapa efektif model *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media papan roda jelajah dalam hasil belajar peserta didik. Yang mana dalam proses pembelajaran melibatkan peserta didik itu sendiri dalam permainan tim atau turnamen dengan tujuan meningkatkan hasil belajar mereka.

1.4.2 Kegunaan praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan mencapai hasil yang diharapkan.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah meningkatkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kualitas dan standar pendidikan yang baik.

3. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran, terutama dalam pelajaran ekonomi, dan berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka.