

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, pendidikan adalah 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. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan “Pendidikan merupakan 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 istilah belajar dan pembelajaran dari proses itu ada sebuah hasil yang ingin dicapai yaitu 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 jumlah materi pelajaran tertentu. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Wirda (2020:7) “hasil belajar siswa adalah salah satu alat ukur untuk mengetahui capaian sejauh mana 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), 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 secara online. Jika hal tersebut terus biarkan maka akan terjadi 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 nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hasil belajar dari kelas X di SMA Negeri 3 Tasikmalaya juga belum mencapai nilai KKM. Berikut adalah data hasil penilaian sumatif kelas X di SMA Negeri 3 Tasikmalaya yang tertera pada tabel 1.1.

Tabel 1.1

Data Hasil Penilaian Sumatif Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata Nilai Ekonomi	Peserta Didik yang Mencapai KKM
1	X-1	36 orang	50	5 orang
2	X-2	36 orang	45	4 orang
3	X-3	36 orang	42	1 orang
4	X-4	36 orang	44	1 orang
5	X-5	36 orang	49	4 orang
6	X-6	36 orang	41	1 orang
7	X-7	36 orang	39	1 orang
8	X-8	35 orang	40	1 orang
9	X-9	36 orang	38	0
10	X-10	36 orang	38	2 orang
11	X-11	37 orang	39	0
12	X-12	37 orang	39	0

Sumber : Arsip TU Sekolah SMA Negeri 3 Tasikmalaya

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa nilai rata rata kelas yang didapat oleh peserta didik masih berada jauh dibawah nilai secara keseluruhan masih belum memenuhi ketuntasan minimum terdapat masalah dalam hasil belajar, tentunya ada faktor lain yang mempengaruhinya pertama faktor internal diantaranya; jasmaniah, psikologis dan kelelahan. Yang kedua faktor eksternal yang meliputi; keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal hanya ada 20 orang dari 433 orang jumlah keseluruhan peserta didik. Sehingga diperlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran harus lebih efektif dan kreatif yang mampu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik. Karena jika ini dibiarkan terus menerus maka

peserta didik akan terbiasa pasif dan berdampak pada hasil belajarnya. Model pembelajaran merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Ada beberapa yang dapat dibentuk untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar.

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 merupakan 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 TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Silberman 2014 “model belajar mengajar TGT yang dikembangkan oleh Robert Slavin, adalah teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar beragam fakta, konsep dan keterampilan”. Dengan model ini semua peserta didik akan secara aktif, dan menguji 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. *Question Card* (kartu soal) merupakan media visual yang berupa kertas, isi kartu ini yaitu berisi soal-soal tentang materi yang akan diajarkan. Dengan media *Question Card* (kartu soal) memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan ketertiban dalam belajar. Dengan demikian berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) DENGAN MEDIA *QUESTION CARD* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka secara umum permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi, pada kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *Question Card* pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil pengukuran akhir?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini memiliki tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media *Question Card* pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil pengukuran akhir.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, antara lain :

1. Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran ekonomi dengan inovasi baru untuk hasil belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran ekonomi.

2. Peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan untuk memotivasi para peserta didik selama mengikuti pelajaran terutama mata pelajaran ekonomi.
3. Peneliti, pengalaman dan hasil temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengembangan potensi diri, sarana untuk menambah wawasan dan pengalaman mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media question card agar terciptanya kualitas pendidikan yang diharapkan.
4. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan atau referensi bagi peneliti lain untuk penelitian yang sejenis. Bagi jurusan memberikan informasi sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan model-model pengembangan media pembelajaran dan jurusan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.