

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menggali dan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik dalam aspek kecerdasan, daya saing, efektivitas, kreativitas, dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dianggap sebagai usaha yang dilakukan manusia untuk memperbaiki dan meningkatkan potensi yang dimilikinya. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif menggali potensi dirinya. Tujuannya adalah mereka memperoleh kekuatan spiritual, kedisiplinan diri, pengembangan kepribadian, peningkatan kecerdasan, budi pekerti yang luhur, dan penguasaan keterampilan yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara”. Oleh karena itu, melalui pendidikan manusia dapat mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang memungkinkannya menjadi pribadi yang berkualitas.

Belajar dalam pendidikan dianggap sebagai upaya disengaja dan sadar, yang direncanakan secara baik untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Yanti (2023:182) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikologis yang terjadi ketika seseorang berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya, yang mengakibatkan perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap”. Perubahan ini bersifat berkelanjutan dan meninggalkan bekas, sehingga apa yang dialami oleh individu yang sedang belajar tidak dapat langsung terlihat oleh orang lain, namun dapat diamati melalui perilaku dan hasil yang diperolehnya. Oleh sebab itu, belajar sangat penting untuk kehidupan manusia, melalui proses pembelajaran setiap individu dapat menemukan pengetahuan yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Setelah melaksanakan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah evaluasi untuk menilai pencapaian peserta didik yang mencakup hasil dari proses belajar tersebut.

Hasil belajar merupakan pengukuran kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti poses belajar. Menurut Rahmat (2019:160) “Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang dinyatakan dalam bentuk skor atau huruf setelah memperoleh ilmu”. Dengan kata lain, melalui hasil belajar dapat diketahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam menguasai materi setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menentukan apakah peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, jika tujuan pembelajaran tidak tercapai, diperlukan analisis mendalam terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berkaitan dengan permasalahan pembelajaran di SMAN 7 Tasikmalaya, berdasarkan hasil pengamatan secara langsung selama melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), ditemukan bahwa minat belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi rendah. Hal ini dilihat dari selama pembelajaran berlangsung, ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya hal-hal yang berkaitan dengan materi ekonomi, hanya sedikit siswa yang mengambil inisiatif untuk bertanya. Sikap pasif siswa menyebabkan suasana kelas menjadi kurang menyenangkan, mereka lebih menyibukkan diri dengan aktivitas lain seperti berbincang dengan teman sebangku atau mengalihkan perhatiannya dengan diam-diam memainkan *gadget*. Dari permasalahan tersebut, siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, bahkan saat mengerjakan soal-soal ulangan harian dan ujian akhir semester, akibatnya terjadi kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diinginkan dan pencapaian hasil belajar siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi berdasarkan dari data hasil observasi awal yang berupa nilai Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) kelas XI IPS di SMAN 7 Tasikmalaya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1
Data Rata-Rata Nilai PSAS XI IPS

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Siswa yang mencapai KKM
1	XI IPS 1	33	35	-
2	XI IPS 2	33	47,05	1 orang
3	XI IPS 3	31	45,48	-
4	XI IPS 4	35	43,14	-
5	XI IPS 5	35	33,57	-
6	XI IPS 6	32	40,16	-

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 7 Tasikmalaya

Berdasarkan data nilai Penilaian Sumatif Akhir Semester (PSAS) pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata PSAS siswa kelas XI IPS SMAN 7 Tasikmalaya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), karena standar nilai KKM yang telah ditetapkan adalah 75. Dari total 199 peserta didik, hanya satu orang yang berhasil mencapai KKM. Sehingga dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi rendah dilihat dari aspek kognitifnya. Permasalahan ini perlu mendapatkan perhatian yang serius dengan memperbaiki proses pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan implementasi suatu model, metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Diharapkan ketepatan penerapannya dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran ekonomi, memudahkan pemahaman serta penerimaan materi pembelajaran, dan akhirnya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih banyak terlibat. Pembelajaran ini berasal dari pemikiran bahwa siswa cenderung lebih mudah memahami dan menemukan konsep yang kompleks ketika mereka berinteraksi dan berdiskusi dengan teman sekelas. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk saling mendukung dalam mengatasi masalah-masalah yang sulit (Suhardiyanto, 2019:72).

Ada berbagai tipe model pembelajaran kooperatif, dan *teams games tournament* dianggap sebagai pendekatan yang dapat meningkatkan interaksi sosial dan hasil belajar siswa. TGT tidak hanya mengajarkan siswa bekerja sama dalam kelompok guna berbagi pengetahuan, tetapi juga memasukkan unsur permainan yang dapat merangsang dan meningkatkan minat belajar. Siswa dikelompokkan menjadi tim dengan tingkat kemampuan yang beragam untuk bersaing dalam suatu permainan (Suprijono, 2019:5). Dengan demikian, TGT tidak hanya membuat interaksi belajar siswa menjadi aktif dan tidak monoton berkat unsur permainan, salah satunya dengan menggunakan media teka-teki silang, yang dapat menjadi alat bantu untuk refleksi pertanyaan. Tujuan penggunaan media teka-teki silang dalam kegiatan pembelajaran adalah melatih ketelitian dalam memahami petunjuk dan jawaban, serta mengasah kemampuan siswa untuk menemukan jawaban yang sesuai. Jika siswa kesulitan menjawab satu pertanyaan, bantuan huruf dari jawaban lain dapat memberikan dorongan. Situasi ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat peserta didik untuk menemukan jawaban yang belum terisi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar.

Maka dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, yaitu dengan judul penelitian **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah digambarkan, maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu:

1. apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media teka-teki silang pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan ?

2. apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan ?
3. apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar diantara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media teka-teki silang dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi sesudah perlakuan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media teka-teki silang pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan
2. perbedaan hasil belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan
3. perbedaan peningkatan hasil belajar diantara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media teka-teki silang dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi sesudah perlakuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan berbantuan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 7 Tasikmalaya dan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang mendukung penelitian selanjutnya di masa mendatang.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan dari penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut:

1. bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan bantuan berupa pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media teka-teki silang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran khususnya ekonomi.

2. bagi guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberi masukan kepada guru agar menerapkan model pembelajaran dan media yang bervariasi untuk meningkatkan semangat belajar agar hasil belajar peserta didik tercapai.

3. bagi peserta didik

Diharapkan penelitian ini dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran ekonomi serta dapat meningkatkan hasil belajar.

4. bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai upaya pengembangan potensi diri, sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan pengalaman terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media teka-teki silang, hal ini bertujuan untuk menciptakan kualitas pendidikan yang diinginkan.