

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan 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. Hal tersebut tercantum dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dengan adanya undang-undang ini negara Indonesia pun menyadari akan pentingnya sebuah Pendidikan.

Pendidikan sendiri memiliki peranan sangat penting terhadap kehidupan manusia, Pendidikan merupakan sebuah proses untuk membentuk, membina, dan mengembangkan kemampuan serta kepribadian seseorang, oleh karena itu 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.

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 dapat diketahui bahwa titik fokus peserta didik dalam memperhatikan guru kurang lebih dari 30 menit pertama penjelasan yang diberikan oleh guru, sering kali kebanyakan dari

peserta didik lebih asik terhadap dunianya sendiri, ada yang mengobrol dengan teman, ada yang bengong, atau ada juga yang diam-diam memainkan *gadget* untuk mengakses media sosial atau bermain game online, jika hal ini dibiarkan terus menerus dapat menjadi kendala dan proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar, peserta didik tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan tidak bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan pada ulangan harian atau penilaian akhir semester, dan jika dibiarkan hal tersebut 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.

Tabel 1.1

Data Rata-Rata PAS XI IPS

NO	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	Peserta Didik yang Memenuhi KKM
1	XI IPS 1	33	73,33	10 orang
2	XI IPS 2	36	72,88	13 orang
3	XI IPS 3	33	72,81	11 orang
4	XI IPS 4	36	71,88	10 orang
5	XI IPS 5	32	72,81	5 oarang

Sumber : Data Transkrip Nilai PAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa nilai rata-rata kelas yang didapat oleh peserta masih di bawah nilai KKM. Nilai yang didapat rata-rata 72, sedangkan KKM yang harus dicapai adalah sebesar 75. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai KKM hanya 49 orang dari 170 orang jumlah keseluruhan peserta didik. Sehingga diperlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, terutama dalam penerapan model pembelajara 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, Pendidikan harus menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik yang akan berdampak pada hasil belajar.

Seorang guru dituntut untuk mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan cocok agar bisa mengasah kemampuan peserta didik supaya meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang dilakukan guru meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning*. Dalam model pembelajaran *cooperative learning* mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka menciptakan tujuan pembelajaran, salah satu tipe dalam model pembelajaran *cooperative learning* adalah *Teams Games Tournamen (TGT)*.

Menurut Silberman 2014 (Seran et al, 2019:5) “Model belajar mengajar tipe 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 dan 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 Word Square 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, maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai permasalahan tersebut yang secara lebih lanjut melalui kegiatan penelitian yang berjudul : **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA *WORD SQUARE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (studi quasi eksperimen kepada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *word square* 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 pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan *word square* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *word square* 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 pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *word square* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Sesudah perlakuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan guna mencapai tujuan pembelajaran.
2. Mampu menganalisis dan memilih model dan media pembelajaran yang tepat dan cocok agar proses pembelajaran lebih bermakna.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Penulis dapat memperoleh pengetahuan serta pengalaman mengenai cara menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT yang diharapkan mampu berjalan efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan system pembelajaran di kelas.
2. Diharapkan dapat menjadi pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT bagi guru serta dijadikan salah satu pilihan penerapan model pembelajaran di kelas pada mata pelajaran ekonomi yang menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan berguna bagi sekolah dalam rangka meningkatkan hasil belajar atau kegiatan pembelajaran guna mencapai mutu dan kualitas Pendidikan yang baik.
4. Diharapkan siswa mampu mengembangkan potensi dan motivasi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.