

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pasal 40 ayat (2) UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa keharusan bagi guru untuk melaksanakan pendidikan yang bermakna, menyenangkan kreatif, dinamis dan logis. Pada Peraturan Pemerintah Pasal 19 ayat (1) No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologi siswa.”

Belajar merupakan hal yang penting bagi manusia dengan belajar manusia dapat mengetahui apa yang belum diketahui. Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam sebuah proses pendidikan. Menurut Maskun (2018:2) “belajar merupakan suatu proses menciptakan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dalam kegiatan belajar mengajar guru secara sadar dapat merencanakan kegiatan secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan pengajaran. Dengan harapan guru bahwa bahan pelajaran dapat disampaikan, dipahami, dan dikuasai oleh peserta didik secara optimal.

Maskun (2018:112) mengungkapkan bahwa masalah belajar merupakan hal-hal yang dapat mengganggu proses dan hasil belajar. Faktor permasalahan belajar timbul pada peserta didik bersumber dari dua faktor utama yaitu faktor intern yang mencakup segi intelektual seperti kecerdasan, motivasi, bakat, minat, dan kondisi fisik. Sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi sosial seperti sekolah, keluarga, dan masyarakat. Sekolah merupakan lembaga formal yang melakukan aktivitas belajar dengan melibatkan guru dan peserta didik. Guru memegang peranan penting di sekolah dalam proses untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Sebaiknya seorang guru dapat mengatur proses belajar yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar untuk mendapat hasil yang optimal. Proses mengatur

belajar tersebut dirumuskan dalam model pembelajaran. Ridwan (2019:99) menjelaskan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dengan seiring perkembangannya zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi, telah muncul berbagai model dan metode pembelajaran sebagai hasil inovasi dalam dunia pendidikan. Namun, dalam kenyataannya banyak guru yang sering kali tetap menggunakan model pembelajaran konvensional secara konsisten, tanpa model dan metode pembelajaran yang perbaruan. Oleh karena itu, diperlukan perubahan dalam pendekatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. Peserta didik cenderung akan menerima dan memahami materi yang diajarkan jika model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Rifa'I dan Anni (2012:69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Peserta didik akan mengalami perkembangan positif pada kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik mereka. Kesuksesan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat diukur melalui peningkatan pengetahuan dan penguasaan materi yang mengarah pada hasil positif setelah melalui proses pembelajaran. Maka apabila tujuan pembelajaran tersebut tidak tercapai perlu ada analisis dan pengembangan lebih lanjut terkait dengan proses belajar yang telah dilakukan.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di MAN 3 Tasikmalaya diketahui bahwa hasil belajar, mata pelajaran ekonomi di kelas XI belum optimal. Hal ini dilihat dari hasil Ujian Akhir Semester (UAS) kelas XI yang masih kurang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73. Berikut ini data hasil ujian akhir semester kelas XI di MAN 3 Tasikmalaya pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

**Tabel 1. 1 Rekap Penilaian Akhir Semester (PAS) Kelas XI**

| <b>Kelas</b>  | <b>Jumlah peserta didik</b> | <b>Tuntas</b> | <b>Belum Tuntas</b> |
|---------------|-----------------------------|---------------|---------------------|
| XI I          | 36                          | 29            | 7                   |
| XI J          | 36                          | 1             | 35                  |
| XI K          | 36                          | -             | 36                  |
| XI L          | 35                          | 26            | 9                   |
| <b>Jumlah</b> | <b>143</b>                  | <b>56</b>     | <b>87</b>           |
| Presentase    |                             | 40%           | 60%                 |

*Sumber: Dokumentasi Nilai PAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MAN 3 Tasikmalaya.*

Dari tabel nilai suamtif tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa terdapat 143, terlihat siswa yang nilainya masih kurang dari KKM yang ditetapkan sebanyak 87 peserta didik atau sekitar 60%. Untuk MAN 3 Tasikmalaya yang berakreditasi “A”, 60% siswa yang belum tuntas mencapai kriteria penilaian yang merupakan menjadi masalah yang harus diatasi.

Hasil wawancara dengan guru ekonomi di MAN 3 Tasikmalaya tersebut menunjukkan bahwa nilai UAS mencakup nilai intelektual dan verbal. Secara umum, aspek motoric pada kelas XI dinilai baik, meskipun beberapa peserta didik masih perlu meningkatkan kemampuan menempatkan gerak tubuh dengan benar. Seluruh peserta didik menunjukkan sikap yang sangat positif terhadap guru, baik dalam konteks pembelajaran maupun diluar kelas. Dari data yang terlihat pada tabel, teridentifikasi beberapa permasalahan dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, di MAN 3 Tasikmalaya sendiri penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi masih menjadi parktif umum disekolah tersebut. Metode ceramah dianggap membosankan oleh siswa dan cenderung menyebabkan siswa lebih memilih menghafal materi daripada memahaminya secara logis. Meskipun metode ini tidak menjadi masalah bagi siswa yang mudah menghafal, namun bagi siswa yang kesulitan mengingat informasi hal ini dianggap menjadi hambatan. Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa, pendekatan yang dapat diambil adalah melalui

penerapan model dan metode pembelajaran yang menarik, yaitu dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang bisa menjadi alternatif adalah model pembelajaran kooperatif. Keunggulan model ini termasuk membantu siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, pengembangan sikap logis, komunikasi efektif, dan kerja sama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini dapat diperkuat dengan penggunaan media pembelajaran, seperti permainan monopoli, yang dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat strategi, mengatasi masalah, dan membuat keputusan yang tepat. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat secara sadar berinteraksi dengan kelompok dan sesama peserta didik dalam pembelajaran, mencegah terjadinya kesalahpahaman dan meminimalkan potensi konflik.

Pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement (Arifin dkk., 2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) memerlukan penggunaan media sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan konsep yang sulit diungkapkan melalui kata-kata tertentu. Dalam konteks pembelajaran kooperatif TGT, media yang diambil sebagai pendukung adalah permainan Monopoli. Monopoli dikenal sebagai permainan keterampilan strategi di mana peserta harus memiliki kemampuan dalam merencanakan taktik, mengelola keuangan, dan membangun daya imajinasi untuk merancang cara memenangkan permainan. Penerapan pembelajaran kooperatif TGT dengan memanfaatkan media permainan Monopoli pada dasarnya merupakan bentuk variasi dari diskusi 6 kelompok. Model ini digunakan khususnya untuk materi pelajaran ekonomi dengan tujuan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa

Sebagai calon pendidik, perlu memberikan perhatian yang serius terhadap hasil belajar, karena hasil belajar memiliki peranan penting sebagai alat evaluasi dan penilaian pencapaian hasil peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui hasil belajar, dapat diukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi

yang disampaikan pada setiap pertemuan, serta sejauh mana mereka dapat menguasai materi tersebut secara optimal. Kekurangan pemahaman dalam pembelajaran akan berdampak pada penilaian hasil belajar.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu dilakukan pemahaman dan perhatian lebih terhadap model dan media pembelajaran yang digunakan selama proses pengajaran. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan dapat mencegah rasa jenuh siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat memberikan dorongan positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta mengatasi kendala yang mungkin muncul dalam pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI”** (Studi Quasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas XI MAN 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025).

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli pada mata pelajaran ekonomi kelas XI MAN 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025 pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI MAN 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025 pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI MAN 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025 pada pengukuran akhir?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli pada mata pelajaran ekonomi kelas XI MAN 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025 pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI MAN3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025 pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI MAN 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2024/2025 pada pengukuran akhir.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik  
Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Kemampuan yang berkaitan dengan penugasan pengetahuan dan teknologi, di dalam ranah kognitif tersebut peserta didik dapat memecahkan

masalah dan menambah rasa percaya diri. Dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran.

2. Bagi pendidik

Model pembelajaran ini dapat menambah wawasan pendidik dalam menggunakan berbagai macam model pembelajaran dan dapat dipahami oleh pendidik lain, meningkatkan kreativitas pendidik dalam mempersiapkan dan menyajikan bahan ajar, dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran sehingga transfer ilmu kepada peserta didik dapat efektif dan efisien.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberi sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam rangka perbaikan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan menunjang tercapainya terget kurikulum sesuai dengan yang diharapkan.

4. Bagi peneliti

Menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam, sejauh mana pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.