

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana dalam mewujudkan salah satu harapan negara Indonesia yaitu mencerdaskan seluruh warga negara Indonesia. Harapan bangsa Indonesia ini dapat dicapai dengan terciptanya kualitas pendidikan dengan siswa, guru, sarana, prasarana, serta model pembelajaran yang baik. Menurut Wardana & Sagoro (2019), dengan adanya kualitas pendidikan yang baik, maka akan tercipta manusia yang berkualitas pula. Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas dan keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dalam prosesnya dibimbing oleh guru. (Busrial, 2022).

Guru merupakan seseorang yang memiliki andil yang tinggi dalam proses pembelajaran. Seorang guru hendaknya dapat melaksanakan proses pembelajaran yang aktif dan kreatif sebagai salah satu usahanya agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan kualitas yang baik. Salah satu caranya yaitu dengan melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran seperti melaksanakan penekanan agar terciptanya kerja sama antara siswa satu dengan yang lainnya di dalam suatu kelompok, siswa dengan guru, siswa dengan lingkungan belajarnya serta penggalan informasi sumber belajar lainnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Muslim et al., 2013). Pembelajaran yang aktif tidak dilakukan dengan hanya satu arah melainkan guru dan siswa sama-sama terlibat dalam proses

pembelajaran. Mengelola kelas dan menciptakan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang harus bisa dilakukan oleh guru agar siswa dapat tertarik untuk belajar dan merasa senang dalam belajar (Drayatun & Rahmawati, 2017). Siswa yang aktif baik secara fisik maupun secara mental akan menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna. Untuk itu, guru sebagai pendidik diharapkan mampu dalam menciptakan situasi yang meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Menurut Wijaya (2015), aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan yang dilaksanakan secara individu dimana kegiatan ini nantinya dapat menghasilkan suatu perubahan yang lebih baik pada diri individu yang merupakan hasil dari adanya suatu interaksi yang dilakukan antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya. Adapun jenis aktivitas belajar siswa dapat diklasifikasikan menjadi 8 (delapan) yaitu: kegiatan visual, kegiatan lisan (*oral*), kegiatan mendengarkan (*listening*), kegiatan menulis (*writing*), kegiatan menggambar (*drawing*), kegiatan motorik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional (Diedrich dalam Sardiman, 2017). Tanpa adanya suatu aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar, maka kegiatan pembelajaran tersebut tidak akan dapat berlangsung dengan baik (Sardiman et al., 2014). Keberhasilan dalam proses pembelajaran ini pula dapat ditentukan dengan penerapan dan penentuan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Model pembelajaran ialah suatu tatanan pembelajaran yang akan dilaksanakan dari awal hingga akhir pembelajaran yang dirancang secara khas oleh guru yang mengajar (Haerullah & Hasan, 2017). Terdapat banyak jenis model

pembelajaran yang dapat diaplikasikan guru pada saat kegiatan mengajar salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dapat diterapkan agar terciptanya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan sesama siswa. Terdapat 4 (empat) unsur yang penting dalam penerapan model pembelajaran kooperatif, yakni: adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan dalam kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang mesti dicapai (Sanjaya, 2014). Menurut Slavin (2010), model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe yaitu; *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Teams Accelerated Instruction (TAI)*, *Group Investigation (GI)* dan *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat menunjang adanya interaksi atau aktivitas belajar antar siswa karena melibatkan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran (Irawan, 2017). Model pembelajaran TGT ini akan melibatkan siswa dalam kelompok kecil yang kemudian akan bekerja sama baik dalam pencarian materi pembelajaran, berinteraksi dengan melakukan tanya jawab, memahami materi pembelajaran bersama kelompok, serta menyelesaikan *tournament* untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ini akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan siswa yang terlibat secara langsung dan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berbentuk suatu permainan dan *tournament* sehingga diharapkan akan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini juga dikuatkan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Mustika, 2020) dan (Irawan, 2017) yang menghasilkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Adapun pada penelitian ini, aktivitas belajar siswa yang akan ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran TGT yaitu pada mata pelajaran ekonomi.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah yang berkaitan dengan perilaku individu dan masyarakat yang berupaya dalam memenuhi ketidakterbatasan kebutuhan hidupnya dengan terbatasnya alat pemuas kebutuhan yang tersedia (Prahara & Jamil, 2018). Mata pelajaran ini menjadi salah satu mata pelajaran dengan kegiatan menghafal yang mendominasi. Hal ini menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang dirasa cocok agar kegiatan menghafal dapat dilaksanakan dengan menyenangkan dan lebih mudah dengan adanya suatu kegiatan kelompok yang melibatkan masing-masing siswa untuk ikut andil dalam proses pembelajaran yang berbentuk permainan dan *tournament*. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Susanto, 2018) pada mata pelajaran IPS dan (Rina & Sukanti, 2016) pada mata pelajaran Akuntansi yang menyatakan bahwa pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran tersebut cocok untuk meningkatkan aktivitas siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan II (PLP II) melalui observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari total 30 siswa yang ada di kelas yaitu terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan, hanya sedikit siswa yang turut terlibat aktif

dalam proses pembelajaran. Adapun penjabarannya yaitu siswa yang terlibat aktif dalam aktivitas visual yaitu sebesar 28%, aktivitas lisan sebesar 22%, aktivitas mendengar 32%, dan aktivitas menulis sebesar 21% dari total siswa. Data ini didapatkan dari hasil observasi awal dengan menggunakan lembar observasi awal aktivitas belajar siswa. Siswa lainnya tidak menunjukkan keaktifan di dalam kelas dan melakukan aktivitas lain di luar konteks pembelajaran. Siswa dominan hanya mendengarkan guru yang menjelaskan materi sehingga tidak terlibat aktif secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan juga menyebabkan siswa menjadi jenuh, bosan, dan tidak termotivasi pada saat pembelajaran, hal ini juga menyebabkan aktivitas belajar siswa menjadi rendah. Kemudian, siswa di kelas dalam pembelajaran dominan melaksanakan kegiatan belajar secara individu, sehingga mengakibatkan interaksi yang dihasilkan dari siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan lingkungannya kurang interaktif dan kurang komunikatif. Apabila situasi dan kondisi tersebut terus dibiarkan, dikhawatirkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tidak dapat terlaksana dengan maksimal. Pada observasi ini pula, ditemukan bahwa aktivitas siswa dapat meningkat pada saat diadakannya *game* atau permainan saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti akan menerapkan pemilihan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang tentunya disesuaikan dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian Penilaian Tindakan Kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut.

1. Siswa dalam pembelajaran dominan hanya melaksanakan aktivitas mendengarkan sehingga aktivitas belajar lain tidak terlaksana dengan baik.
2. Kurangnya variasi guru dalam penggunaan model pembelajaran yang inovatif pada saat proses pembelajaran berlangsung, model pembelajaran yang digunakan belum didesain untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga terdapat siswa yang merasa jenuh, bosan, dan tidak termotivasi dalam belajar.
3. Siswa dominan belajar secara individu, sehingga tidak ada interaksi antar siswa yang menjadikan aktivitas siswa dikelas menjadi lebih sedikit.
4. Siswa kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran Ekonomi, terbukti berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa dari 30 orang siswa, hanya beberapa orang siswa saja yang melakukan aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran. Penjabaran aktivitas belajar yang dilakukan siswa yaitu: aktivitas visual yaitu sebesar 28%, aktivitas lisan sebesar 22%, aktivitas mendengar 32%, dan aktivitas menulis sebesar 21% dari total siswa. Siswa lainnya cenderung diam atau melakukan aktivitas lainnya yang tidak berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukannya pembatasan masalah agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terarah, tidak menyimpang, serta fokus terhadap permasalahan yang diangkat. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Aktivitas belajar siswa yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu, aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengar, dan aktivitas menulis.
2. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu, Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu: meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Singaraja melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, serta menambah wawasan bagi masyarakat luas pada umumnya tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian serupa yaitu mengenai aktivitas belajar siswa selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan kepada guru dalam memberikan pembelajaran secara optimal melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa.
- b. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana yang dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Bagi Penulis, penelitian ini dapat digunakan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian serta menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan model pembelajaran.

- d. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha, penelitian ini dapat menjadi tambahan sumber pustaka khususnya mengenai Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa.

