

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dilakukan secara sadar serta terencana dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar dan membuat proses belajar yang efektif dengan aktif (UU No.20 Tahun 2003). Kualitas pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang harus siap menghadapi persaingan dan mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan dan kualitas dari pendidikan berperan sangat penting guna menciptakan Sumber Daya Manusia dengan kualitas tinggi.

Setiap proses pembelajaran di sekolah menentukan berhasil atau tidaknya peserta didik dalam mempelajari materi yang ditandai dengan didapatkannya nilai sebagai hasil belajar mereka. Hasil belajar diartikan sebagai nilai atau acuan dalam pencapaian selanjutnya. Menurut Nim'h (2022) "hasil belajar dapat dinyatakan pada wujud angka maupun huruf guna menggambarkan pencapaian peserta didik dalam belajar"

Guru menjadi faktor utama dalam membimbing proses belajar mengajar, sebelum mengajar guru terlebih dahulu menentukan pemodelan aktivitas belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar tercapainya tujuan aktivitas belajar. Menurut Mukhlisah (2022) model pembelajaran adalah rangkaian pembelajaran beserta komponen yang ada dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran menjadi pemeran utama dalam usaha memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Hal ini didesain guna mendorong partisipasi siswa, mengembangkan kemampuan berpikir serta mempromosikan kerja sama dalam tim atau kelompoknya (Octavia, 2020:13). Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi model yang mampu memantik pembelajaran yang asik, menyenangkan dan mengundang partisipasi bagi peserta didik. Menurut Hamdayama (2019:122) “model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TGT* ialah pemodelan yang paling mudah diimplementasikan serta mampu mengikutsertakan kegiatan semua peserta didik. Model ini melibatkan siswa dalam peran mereka sebagai tutor sebaya”

Model ini dikembangkan oleh slavin setelah sebelumnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward pertama kali. Dengan menerapkan pembuatan kelompok belajar secara heterogen berbentuk tim yang terdiri dari 4-6 orang dan selanjutnya akan saling berkompetisi menjawab soal akademik untuk mendapatkan skor tertinggi. Melalui permainan dalam pembelajaran ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang rileks bagi siswa (Hamdayama, 2019). Menurut Chairani (2021:8) Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *TGT* mampu memfasilitasi hubungan multi-arah yang melibatkan komponen pembelajaran kelas. Interaksi ini berdampak positif dalam pemahaman materi, keterlibatan siswa, serta peningkatan hasil belajar siswa.

SMA Negeri 2 Banjar terdiri dari tiga jurusan yaitu jurusan IPA, IPS, Bahasa dan Budaya. Pada jurusan IPS terbagi menjadi X IPS 1, IPS 2 dan IPS 3. Jurusan IPS ini dibagi karena banyaknya jumlah siswa dan pembagian kelas ini disesuaikan dengan hasil tes yang telah dilaksanakan disekolah sebelum pembagian

jurusan. Berdasarkan wawancara peneliti bersama bapak Dewa Putu Budiarta, S.Pd. sebagai guru ekonomi menyatakan hasil belajar pada kelas X IPS 1 paling rendah diantara kelas lainnya, karena masih banyaknya siswa yang tak mencapai nilai ambang batas disekolah yakni sebesar 70. Data tes awal menunjukkan 21% siswa yang mampu mencapai nilai ambang batas dan sisanya tidak. Padahal, presentase tercapainya ketuntasan belajar siswa bernilai paling rendah 70% dari jumlah siswa di setiap kelasnya (Hasnah, 2015). Sehingga, hasil belajar di kelas X IPS 1 tergolong sangat rendah.

Peneliti menemukan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas. Temuan peneliti adalah siswa tidak mempelajari materi yang akan dipelajari di kelas, tidak ada keaktifan di dalam kelas, dan siswa cenderung fokus bermain serta mengobrol dengan teman. Didukung lagi dengan pembelajaran yang masih monoton dan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal inilah yang menjadi faktor pendorong menurunnya hasil belajar siswa. Sehingga diperlukan jalan keluar melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Melihat problematikan ini, maka diharapkan ada sebuah perubahan pada proses aktivitas belajar di kelas mempergunakan pemodelan aktivitas belajar *Cooperative Learning Tipe TGT*. Melalui pemodelan ini bisa memaksimalkan pencapaian belajar siswa karena *game* dan *tournament* yang diberikan menjadikan siswa menjadi bersemangat dan memotivasi siswa untuk saling membantu anggota kelompoknya, adanya belajar dengan kelompok dengan memanfaatkan tutor sebaya mampu membuat siswa mengingat lebih lama, siswa mampu mengutarakan pendapatnya dan menerima pendapat teman dalam menyelesaikan permasalahan serta meningkatkan sikap gotong royong dan toleransi.

Berkaitan akan hal itu, maka peneliti tergerak melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Banjar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dirumuskan melalui latar belakang tersebut yaitu:

- 1.2.1 Rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi kelas IPS 1 SMA Negeri 2 Banjar yang diidentifikasi melalui data hasil tes awal (*pretest*) yang peneliti berikan dengan presentase siswa yang memenuhi sebesar 21%.
- 1.2.2 Model pembelajaran yang monoton menjadikan siswa merasa bosan dan cenderung pasif di kelas.
- 1.2.3 Penggunaan metode konvensional oleh guru yang cenderung membosankan.

1.3 Pembatasan Masalah

Melalui identifikasi masalah, pembatasan masalah kali ini menekankan penelitian pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Banjar dengan pelaksanaan model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* (TGT).

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan yang dirumuskan melalui latar belakang diatas adalah apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 1 SMA Negeri 2

Banjar dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari kajian ini ialah guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Banjar dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Kajian ini di harapkan bisa memperkaya wawasan dan referensi tentang pengimplementasian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Kajian ini bermanfaat untuk memberikan pengalaman langsung kepada peneliti berupa pengalaman mengatur proses belajar di kelas, merancang RPP, dan mengevaluasi kemampuan siswa di kelas guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pemodelan aktivitas belajar *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT).

2) Bagi Guru

Kajian ini bermanfaat dalam memudahkan pendidik guna memilih pemodelan aktivitas belajar yang tepat untuk proses belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

3) Bagi Siswa

Melalui penelitian memberikan siswa pengalaman kegiatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan mampu berinteraksi dengan oranglain sehingga kedepannya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

4) Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Penelitian ini berperan sebagai literatur tambahan guna penelitian selanjutnya khususnya mengenai penerapan pemodelan aktivitas belajar *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* dan penelitian ini harapannya bisa menambah kepustakaan skripsi sehingga dapat menambah wawasan mahasiswa

