

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses yang diselenggarakan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan seluruh potensi dirinya, baik dari aspek spiritual, kecerdasan, hingga keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Republik Indonesia, 2003). Kesuksesan pendidikan tidak hanya ditentukan oleh materi yang diberikan, tetapi juga strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Siswa dapat menikmati belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna jika menggunakan strategi yang tepat. Ketika siswa tidak memiliki aktivitas belajar yang cukup dalam proses pembelajaran, mereka cenderung menjadi pasif, kurang termotivasi, serta tidak terlibat secara optimal sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Oleh karena itu, untuk menjamin bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan berkualitas, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas belajar siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik (Saruhamas, 2024).

Aktivitas pembelajaran itu sendiri merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam sebuah proses pembelajaran. Aktivitas ini berhubungan dengan cara siswa dalam melalui proses pembelajaran seperti menulis, membaca, berdiskusi, praktek, dan lain sebagainya. aktivitas belajar diklasifikasikan menjadi beberapa golongan seperti visual, auditori, kinestetik, kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Aktivitas belajar berjalan seiringan dengan hasil belajar siswa. Karena dengan adanya aktivitas belajar yang bagus akan meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Aktivitas belajar juga dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan (Sujana, dkk., 2024).

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mendapatkan ilmu dan pengetahuan sebagai pengalaman belajarnya, hal ini ditunjukkan berdasarkan evaluasi yang diberikan oleh guru terhadap siswa berupa nilai tes atau angka nilai. Secara singkat hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari pengalaman belajarnya (Indrayani & Melianawati, 2023). Hasil belajar siswa dipengaruhi beberapa faktor seperti faktor internal yang berisikan faktor fisiologis dan psikologis, serta faktor eksternal seperti lingkungan sosial baik keluarga sekolah dan masyarakat (Sudirman, dkk., 2024). Hubungan antara aktivitas belajar dan hasil belajar adalah seperti hubungan sebab akibat, yang dimana jika aktivitas belajar yang rendah akan mengakibatkan hasil belajar yang rendah juga begitu juga sebaliknya. Aktivitas belajar dan hasil belajar juga dipengaruhi oleh dua faktor yang sama yaitu: faktor internal seperti psikologis siswa dan faktor eksternal seperti pengaruh lingkungan (Meitriana, Dkk., 2021).

Pendidik harus bisa menjawab tantangan tersebut dan menentukan strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mencapai hasil yang memuaskan. Penerapan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu bentuk strategi yang bisa diterapkan oleh pendidik, karena pemilihan model yang tepat berguna untuk meningkatkan intensitas partisipasi dalam proses pembelajaran secara efektif

untuk siswa (Arifin & Indrayani, 2021). Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang dirancang secara sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Penerapan model pembelajaran kombinasi *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat diimplementasikan dalam menghadapi tantangan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Model ini menggabungkan pendekatan pemecahan masalah kontekstual yang menjadi ciri khas PBL dengan elemen kompetitif dan kolaboratif dari strategi TGT. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya didorong untuk berpikir kritis dan analitis dalam menyelesaikan masalah, tetapi juga bekerja sama secara aktif dalam kelompok.

Penerapan model ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diawali dengan siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mendiskusikan permasalahan yang diberikan. Setelah proses diskusi dan pemecahan masalah, pembelajaran dilanjutkan dengan aktivitas turnamen yang menekankan aspek kompetisi edukatif antar kelompok. Menurut Robert Slavin dalam (Fadly, 2022), unsur TGT dalam pembelajaran berfungsi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Dengan penggabungan ini, kombinasi model PBL dan TGT mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan sosial siswa dalam proses pembelajaran secara menyeluruh. Pelaksanaan kombinasi dua model ini juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap belajarnya melalui pengorganisasian

belajarnya melalui kelompok yang dibentuk pada saat model PBL dan TGT ini dilaksanakan (Sulasiawati & Indrayani, 2023).

Penggunaan TGT lebih menekankan keaktifan siswa dalam setiap pembelajaran melalui game edukatif yang dapat berupa kuis baik secara online ataupun secara langsung di kelas melalui tanya jawab. Setiap anggota kelompok yang menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik akan menambahkan poin untuk kelompoknya dan untuk kelompok dengan poin tertinggi di akhir semester akan mendapatkan penghargaan ataupun hadiah. Elemen ini cukup efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa (Sari, Dkk., 2025).

Pengkolaborasi antara model pembelajaran PBL dan strategi TGT, akan meningkatkan tingkat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Memadukan kedua pendekatan ini bertujuan untuk menutupi kekurangan dari masing-masing model serta menciptakan pembelajaran yang saling melengkapi. Kombinasi PBL dan kooperatif tipe TGT menggabungkan kekuatan kerja tim dan kompetisi dari TGT dengan pendekatan pemecahan masalah kontekstual dari PBL. Hal ini akan memberikan pengalaman belajar yang lebih utuh bagi siswa. Keefektifan penerapan model kombinasi PBL dan TGT ini bisa dilihat dalam penelitian yang dilakukan oleh Cahyani, Caska, dan Rizka (2024), yang dimana penggunaan kombinasi PBL dan kooperatif tipe TGT membuahkan hasil belajar yang lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan PBL, dengan skor pada kelas eksperimen mencapai 56,3% yang dikategorikan sedang dan skor pada kelas kontrol hanya mencapai 27,8% saja yang tergolong rendah, dan dapat disimpulkan pengkombinasian kedua model ini cukup efektif.

Observasi awal yang telah dilakukan di SMA N 1 Sawan, dari hasil wawancara dengan guru ekonomi kelas XA Ibu Budiari, didapatkan hasil berupa hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang masih tergolong rendah. Hasil dari wawancara tersebut diketahui bahwa aktivitas belajar siswa sudah dibebaskan dengan pemberian ruang untuk eksplorasi selama 5 menit, namun siswa masih sulit untuk ikut berpartisipasi dalam kelas dikarenakan siswa masih menggunakan moodnya dalam belajar dan ini menyebabkan siswa yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, keaktifan siswa yang masih rendah dengan hanya terdapat 4 siswa yang aktif dalam memberikan pertanyaan dan tanggapan. Hasil belajar siswa juga tidak mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dari jumlah siswa sebanyak 34 dengan siswi perempuan sebanyak 16 orang dan 18 siswa laki-laki. Dan dari semua semua hanya 2 siswa dari 34 siswa atau sebesar 5,88% yang melewati KKTP pada tes terakhir mereka. Observasi awal ini bertujuan untuk menganalisis aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa pada saat mendapatkan mata pelajaran ekonomi.

Siswa di kelas lebih mudah memahami materi pembelajaran ketika diberikan permasalahan dibandingkan dengan menggunakan model konvensional yang dominan ceramah. Pada saat di kelas, siswa cenderung lebih aktif untuk menjawab dengan bercanda yang terkadang diluar konteks dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Terdapat beberapa siswa juga yang terlihat masih bercanda ketika pembelajaran berlangsung, namun tetap ikut untuk mendengarkan materi yang diajarkan. Pemberian teguran kepada siswa tersebut menjadi salah satu cara yang dilakukan untuk kembali fokus dalam pembelajaran.

Model Pembelajaran yang sebelumnya digunakan yaitu *Problem Based Learning* (PBL) membuahkan hasil yang lumayan baik, namun masih ada siswa yang merasa bosan, mengantuk, dan pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, model pembelajaran TGT juga sempat diterapkan dan juga menghasilkan hasil yang positif, namun masih ada siswa yang sulit untuk memahami materi yang diajarkan yang dilihat dari hasil belajar siswa yang masih rendah. Dengan menerapkan model pembelajaran kombinasi PBL dan kooperatif tipe TGT, ini akan mengundang semua siswa untuk berpartisipasi aktif karena dalam tournament yang akan diadakan di kelas akan melibatkan semua anggota kelompok. Kegiatan turnamen yang menyenangkan dan melibatkan persaingan sehat mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar, sekaligus memperkuat interaksi antar anggota kelompok. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mengaktifkan siswa secara sosial maupun emosional.

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih karena mampu menjawab permasalahan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. PBL memberikan pengalaman belajar berbasis masalah kontekstual yang menuntut siswa berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menemukan solusi, sementara TGT menambahkan unsur kolaborasi dan kompetisi yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Kombinasi kedua model ini dinilai saling melengkapi, PBL mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan penguasaan konsep, sedangkan TGT menciptakan suasana belajar interaktif yang mendorong kerja sama dan keterlibatan sosial. Penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa penggabungan PBL dan TGT efektif meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa dibandingkan

penggunaan PBL saja, sehingga penerapan kombinasi ini relevan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan optimal.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan salah satu solusi yaitu penerapan model pembelajaran kombinasi PBL dan kooperatif tipe TGT. Yang dimana PBL memberikan muatan intelektual yang tinggi dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Sebaliknya, elemen TGT dalam model ini menekankan pada kolaborasi, kompetisi edukatif, dan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan menggabungkan keduanya, siswa tidak hanya aktif secara kognitif dalam menyelesaikan permasalahan, tetapi juga aktif secara sosial melalui diskusi, kerja sama, dan turnamen kelas. Kombinasi ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang holistik, bermakna, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

Penggabungan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Siswa akan dibagi ke dalam kelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan mereka, diberikan permasalahan untuk didiskusikan, dan kemudian mengikuti turnamen kelas yang sederhana. Lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan dibentuk dengan pemberian poin untuk setiap jawaban yang benar. Strategi ini memungkinkan partisipasi optimal dari seluruh siswa. Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan akan dilakukan dalam beberapa siklus hingga target sebesar 75% tingkat aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar siswa dapat tercapai. Untuk itu, peneliti mengambil judul penelitian ini dengan "Penerapan Model Pembelajaran Kombinasi *Problem Based Learning* (PBL) dan Kooperatif Tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XA SMA N 1 Sawan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Terdapat 32 siswa dari 34 siswa yang belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan.
2. Siswa kurang fokus dalam selama mengikuti pembelajaran.
3. Hanya 4 siswa dari 34 siswa yang aktif dalam memberikan tanggapan dan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Model pembelajaran yang sebelumnya diterapkan belum membuahkan hasil yang maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari permasalahan diatas, peneliti menyimpulkan permasalahan diatas dan membatasi masalah dengan peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi siswa kelas XA SMA N 1 Sawan karena masih tergolong rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Dari masalah yang dijabarkan diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kombinasi *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar ekonomi siswa kelas XA SMA N 1 Sawan?

2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kombinasi *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XA SMA N 1 Sawan?
3. Bagaimanakah respon siswa kelas XA SMA N 1 Sawan setelah penerapan model pembelajaran kombinasi *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang dijabarkan diatas, peneliti dapat menentukan tujuan penelitian yakni untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut.

1. Keefektifan penerapan model pembelajaran kombinasi *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XA SMA N 1 Sawan.
2. Keefektifan penerapan model pembelajaran kombinasi *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XA SMA N 1 Sawan.
3. Pengalaman siswa kelas XA SMA N 1 Sawan setelah penerapan model pembelajaran kombinasi *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis :

Manfaat teoritis dari penelitian dengan penerapan model pembelajaran kombinasi *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kerja sama dan pemecahan masalah. Model ini menunjukkan bahwa kombinasi dua pendekatan tersebut dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mendorong siswa lebih kritis, kreatif, dan aktif dalam proses belajar.

2. Manfaat Praktis :

A. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses perbaikan pembelajaran di kelas. Peneliti dapat mengembangkan kemampuan analisis terhadap permasalahan pembelajaran yang nyata serta meningkatkan keterampilan dalam menerapkan pendekatan ilmiah untuk memecahkan masalah di lingkungan sekolah.

B. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa, diharapkan berdampak pula pada pencapaian

hasil belajar yang lebih optimal, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan sekolah secara keseluruhan.

C. Bagi Guru

Penelitian ini membantu guru meningkatkan kompetensi profesional mereka, terutama dalam membuat dan menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menarik. Guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan dan gaya belajar siswa serta informasi tentang seberapa efektif metode yang digunakan. Melalui proses ini, guru berperan sebagai kedua pendidik dan peneliti kelas yang aktif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermanfaat.

D. Bagi Siswa

Penelitian ini akan menumbuhkan rasa kompetitif siswa dan meningkatkan keaktifan siswa melalui pengadaan turnamen sederhana yang akan dilakukan di kelas. Selain itu juga akan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dalam pemecahan masalah.

