

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai atau yang diharapkan. Dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, diperlukan proses kegiatan belajar mengajar yang dapat menunjang hasil belajar untuk mengukur tujuan pembelajaran yang diharapkan itu tercapai atau tidak. Salah satu upayanya adalah dengan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajarnya.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar, terdapat standar yang harus di penuhi oleh guru selaku pendidik seperti yang dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV Pasal 19 Tentang Standar Proses Pengajaran Ayat (1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut, jelas bahwasanya proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru haruslah diselenggarakan secara aktif, interaktif, dan inovatif untuk mendapatkan hasil belajar atas terlaksananya proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Hasil belajar diketahui sebagai salah satu bentuk harapan dan tujuan yang ingin dicapai dalam bidang pendidikan. Dimana hasil belajar pun menjadi salah satu hal yang menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran itu sudah tercapai. Seperti yang disebutkan oleh Jacub dalam Armidi (2022, hlm. 215) bahwa “Tercapainya sebuah tujuan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya hasil belajar siswa yang baik”.

Perubahan baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan siswa dapat dilihat berdasarkan hasil belajar berupa nilai yang diperoleh setelah siswa mendapatkan pengalaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama-sama

dengan guru dalam suatu kegiatan belajar mengajar (KBM). Menurut Patliana & Purwati dalam Dendo, A, dkk (2021, hlm. 212) “Hasil belajar ialah hasil yang didapatkan siswa setelah melakukan suatu aktivitas dan juga dapat dipengaruhi melalui cara pengajaran guru dalam kegiatan pembelajaran”. Adapun menurut Nasution dalam Nabillah dan Abadi (2019, hlm. 660) “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran”.

Pada pembelajaran abad 21 di Indonesia saat ini, salah satu permasalahan yang masih ditemui dalam dunia pendidikan adalah masih lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Guru belum bereksplorasi untuk menggunakan model dan juga metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Padahal, salah satu karakteristik guru abad 21 adalah guru dituntut untuk lebih kreatif menggunakan model pembelajaran. Seperti yang disebutkan oleh Syahputra (2018, hlm. 1281) bahwa “Tuntutan pembelajaran abad 21 mengharuskan guru kreatif dan inovatif mempraktekkan model-model pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pengetahuan siswanya”.

Trianto dalam Putri (2018, hlm. 100) berpendapat bahwa “Permasalahan utama dalam pembelajaran di pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik akan pembelajaran yang disampaikan oleh guru”. Untuk itu, guru dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dan mampu menyesuaikan cara mengajarnya dengan karakteristik dan gaya belajar siswanya. Hal tersebut dilakukan agar siswa merasakan pembelajaran yang lebih memberikan rasa senang dan semangat dalam belajarnya, sehingga pembelajaran yang ditempuh dapat maksimal. Selain itu siswa tidak akan dengan cepat melupakan apa yang telah guru jelaskan, sehingga hasil belajar yang diperoleh nantinya akan mencapai kriteria minimal.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar siswa yang baik dan/ataupun untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut adalah melalui peran guru dalam pemilihan dan penggunaan model pembelajaran. Karena pada dasarnya, hasil belajar itu dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri sendiri seperti halnya minat dan motivasi, dan juga faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar (lingkungan sekitar) seperti

halnya model dan metode pembelajaran yang digunakan guru. Nabillah dan Abadi (2019, hlm. 659) mengemukakan simpulan dari penelitiannya sebagai berikut:

Tinggi rendahnya hasil belajar yang menimbulkan banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya (1) faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik saat pembelajaran matematika (2) faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa, seperti metode guru yang tidak menarik bagi peserta didik.

Salah satu variasi model pembelajaran yang dianggap dapat membuat siswa dapat terlibat aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan diharapkan akan membuat hasil belajar dapat mencapai nilai minimum atau lebih adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Siregar (2018, hlm. 227) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa “Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding”. Pun Gayatri dalam Suardin dan Andriani (2021, hlm. 229-230) mengemukakan bahwa “Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”. Materi dalam kegiatan pembelajaran model TGT ini dikemas dalam bentuk permainan dan turnamen antarkelompok sehingga aktivitas belajar siswa menjadi lebih bervariasi, menyenangkan, juga memberikan semangat baik kepada setiap kelompok maupun individu untuk terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, melalui model pembelajaran TGT ini diharapkan peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal. Ertikanto dalam Nashiroh dan Sukirno (2020, hlm. 22) menyebutkan bahwa “Salah satu kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* adalah memperoleh hasil belajar yang lebih baik”.

Berdasarkan hasil observasi di kelas, guru Mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGII 2 Bandung guru menjelaskan materi dalam kegiatan belajar mengajarnya, lalu kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang disampaikan dan kemudian memberikan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa setelah materi dijelaskan. Pembelajarannya cenderung satu arah, berpusat pada guru, monoton, dan pasif. Dilihat dari kegiatan pembelajarannya, siswa

terkesan tidak fokus dengan apa yang sedang disampaikan oleh guru di depan kelas. Hal itu ditandai dengan keadaan siswa yang terkadang sambil bermain *handphone*, melakukan diskusi lain atau bersenda gurau bersama dengan teman lainnya. Bahkan ketika guru menjelaskan materi di depan kelas, adapula siswa yang menelungkupkan kepalanya seperti sedang tertidur.

Berikut terdapat tabel hasil belajar siswa pada Penilaian Tengah Semester (PTS) Genap Tahun Ajaran 2022/2023 kelas X di SMA PGII 2 Bandung pada Mata Pelajaran Ekonomi.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar PTS Kelas X SMA PGII 2 Bandung**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa Tuntas</b>	<b>Jumlah Siswa Tidak Tuntas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Rata-rata Hasil PTS (Penilaian Tengah Semester)</b>
X MIPA 1	17	11	28	78,28
X MIPA 2	8	20	28	72,68
X IPS	17	21	38	74,42
<b>Jumlah</b>	<b>42</b>	<b>52</b>	<b>94</b>	<b>75,12</b>

*Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA PGII 2 Kelas X Tahun Ajaran 2022/2023*

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, dapat disimpulkan bahwasanya rata-rata hasil belajar siswa kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGII 2 Bandung ini masih di bawah atau belum memenuhi KKM yang berlaku di SMA PGII 2 Bandung khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi, dimana KKM yang berlaku adalah sebesar 80. Hal tersebut dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang dirasa membosankan yaitu hanya ceramah sederhana seperti penyampaian materi, tanya jawab, kemudian penugasan. Sehingga membuat siswa tidak serius dalam memfokuskan diri ketika mengikuti pembelajaran. Akhirnya tidak memahami apa yang disampaikan pada saat pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Pada beberapa penelitian terdahulu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) disimpulkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Siregar (2018) dalam penelitiannya “Meningkatnya Hasil Belajar Fisika Siswa SMA dengan Menerapkan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)”, mendapatkan hasil dan kesimpulan ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan

pembelajaran konvensional. Adapula menurut Sugiata (2018) dalam penelitiannya “Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar”, dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 90% peserta didik yang mencapai KKM. Rahmayani dan Sahyar (2018) dalam judul penelitiannya “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Konseptual Fisika Siswa”, dalam hasil penelitiannya disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional. Lalu Fadhlillah (2018) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran PKn di SDI At-Taqwa Pamulang”, menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Maka berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melihat pengaruh tersebut dengan mengangkat judul penelitian “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MIPA SMA PGII 2 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023)**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajarnya, sehingga pembelajarannya berpusat pada guru dan siswa cenderung pasif karena komunikasi yang terjalin hanya satu arah;
2. Kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh guru; serta
3. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran yang diterapkan guru mata pelajaran di sekolah (metode ceramah)?
3. Apakah terdapat perbedaan di antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa kelas kontrol?
4. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran yang diterapkan guru mata pelajaran di sekolah (metode ceramah).
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan di antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa kelas kontrol.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen.

## E. Manfaat Penelitian

Sebagaimana beberapa hal yang telah diuraikan di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dengan uraian sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa. Dan dapat dijadikan sebagai alternatif ide atau gagasan pembelajaran untuk guru dalam menentukan model pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan arah kebijakan untuk pengembangan pendidikan di sekolah sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV Pasal 19 Tentang Standar Proses Pengajaran Ayat (1), khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi yang baik dan efektif untuk diterapkan, yang berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

### 3. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu gambaran ataupun strategi dalam menentukan model pembelajaran yang tepat pada Mata Pelajaran Ekonomi sebagai upaya untuk mencapai hasil belajar yang baik maupun meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi dan dapat memberikan semangat belajar, demi untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan.

### 4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada semua pihak baik formal maupun non-formal mengenai penerapan model pembelajaran *teams games tournament* yang dapat diterapkan untuk membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Serta diharapkan pula dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk dijadikan sebagai referensi bagi penelitian yang akan datang.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul yang diangkat. Sesuai dengan judul skripsi ini yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X MIPA SMA PGII 2 Bandung Tahun Ajaran 2022/2023)”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu sebagai berikut:

### 1. Pengaruh

Menurut KBBI Daring, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Adjektiva daripada pengaruh diantaranya adalah bermakna; afektif; provokatif, lalu nomina dari pengaruh adalah efek dan verba dari pengaruh adalah berakibat; berpengaruh. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)

### 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Siregar (2018, hlm. 227) menjelaskan bahwa “Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding”.

### 3. Hasil Belajar

Menurut Nasution dalam Nabillah dan Abadi (2019, hlm. 660) “Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran”.

Berdasarkan pengertian istilah-istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah melihat pengaruh atau efek dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang proses pembelajarannya itu langsung melibatkan siswa terhadap kemampuan siswa setelah menerima pembelajaran. Dalam penelitian ini, kemampuan siswa akan diukur dari nilai yang diperoleh pada saat tes tertulis.



## **G. Sistematika Skripsi**

Mengacu kepada Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa (FKIP, Unpas, 2022, hlm. 36-47), sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **1. Bab I Pendahuluan**

Bagian Bab I pada skripsi ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

### **2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Bab II pada penelitian ini terdiri dari empat pokok bahasan yaitu: a) kajian teori dan kaitannya dengan yang akan diteliti; b) hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti; c) kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian; dan d) asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

### **3. Bab III Metode Penelitian**

Bab III dalam penelitian ini menjelaskan secara sistematis terkait metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang diangkat. Mulai dari pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, sampai kepada prosedur penelitian.

### **4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab IV ini menyampaikan dua hal utama, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

### **5. Bab V Simpulan dan Saran**

Simpulan pada Bab V ini berisi uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Sedangkan saran berisi rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.