

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena memungkinkan individu untuk mengendalikan dan mengubah jalan hidupnya melalui pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari pendidikan. Selain itu, kemajuan suatu bangsa sangat tergantung pada kualitas sumber daya manusianya. Bangsa yang memiliki tenaga kerja berkualitas dijamin akan mencapai kemajuan yang signifikan.

Sebagaimana dengan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Indonesia alinea Ke-Empat yang berbunyi:

“Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah Kemerdekaan Kebangsaan Indonesia itu dalam suatu Undang-Undang Dasar Negara Indonesia, yang terbentuk dalam suatu susunan Negara Republik Indonesia yang berkedaulatan rakyat dengan berdasar kepada Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia dan Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia”.

Berdasarkan UUD 1945 alinea Ke-Empat yang salah satu bunyinya “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa” Ini mencerminkan usaha untuk meningkatkan tingkat pendidikan dan pengetahuan masyarakat sehingga mereka dapat meningkatkan kehidupan mereka baik secara intelektual maupun praktis. Upaya ini melibatkan perbaikan akses terhadap pendidikan.

Sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

“Terwujudnya system pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.”.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pentingnya pendidikan sebagai fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang kuat dan berdaya. Pentingnya pendidikan sebagai instrumen utama dalam menciptakan masyarakat yang berkualitas, tangguh, dan siap menghadapi perubahan zaman.

Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pada Pasal 1 ayat (1), menyatakan bahwa :

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Menurut Dewi Safitri (2019, hlm. 17-18) menyatakan bahwa kesuksesan seorang guru akan dapat dilihat dari keberhasilan aktualisasi perpaduan antara iman, ilmu, dan amal saleh dari peserta didiknya setelah mengalami sebuah proses pendidikan. Seorang guru akan berhasil melaksanakan tugasnya apabila mempunyai rasa tanggung jawab dan kasih sayang terhadap muridnya sebagaimana orangtua terhadap anaknya sendiri.

Kurikulum merdeka berdasarkan kebijakan Permendikbud No. 5 Tahun 2022 menyatakan bahwa Standar Kompetensi Lulusan (SKL) adalah panduan mengenai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai oleh peserta didik pada akhir setiap tingkatan pendidikan seperti Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. SKL ini menetapkan standar minimal untuk evaluasi hasil belajar, dan menjadi landasan untuk pengembangan kurikulum termasuk Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, dan Kurikulum Merdeka.

Pencapaian akademik yang memuaskan dan memuaskan adalah hal yang diinginkan peserta didik, guru, orangtua, dan pihak-pihak terkait. Namun harapan masih belum terwujud, seperti di SMA Negeri 17 Bandung masih ada siswa yang mencapai hasil pembelajaran nilai PAS dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini terlihat dari hasil Penilaian Akhir Semester Genap SMA Negeri 17 Bandung Kota Bandung, sebagai berikut:

**Tabel 1. 1.**  
**Data Nilai Sumatif Kelas XI Ekonomi**

Kelas	< 75		≥ 75	
	Jumlah	%	Jumlah	%
XI H	30	83%	6	17%
XI I	21	87%	8	13%

Sumber: data diolah kembali (**Lampiran B.3**)

Berdasarkan table dari uraian sebelumnya, terlihat bahwa pencapaian pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi siswa kelas XI mayoritas masih jauh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan pengamatan awal (**Lampiran A.2**) yang dilaksanakan pada Tanggal 17 Januari 2024 dengan melakukan wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMAN 17 Bandung (**Lampiran B.2**) materi yang sulit dipahami oleh siswa yaitu Pendapatan Nasional karena pengelolaan kelasnya belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebanyak 30 peserta didik atau 83% dari kelas XI H dan 22 peserta didik atau 87% dari kelas XI I nilainya berada dibawah KKM sedangkan peserta didik yang nilainya berada di atas hanya 6 peserta didik atau 17% di kelas XI H dan 9 peserta didik atau sebanyak 13% untuk kelas XI I. Untuk Kriteria Ketuntasan Mininal (KKM) Penilaian Akhir Semester Mata Pelajaran Ekonomi yakni 75. (**Lampiran B.3**), dalam proses pembelajaran materi disampaikan kepada siswa lebih berfokus pada guru, pendampingan guru pada proses pembelajaran belum optimal sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami materi.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendapatan Nasional kelas XI. Untuk membuat siswa mudah mengerti materi pelajaran, baik secara individu ataupun melalui bantuan orang lain (secara berkelompok) dan juga mampu mengaktifkan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, peneliti tertarik menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena melalui

model pembelajaran ini peserta didik belajar secara berkelompok dalam penyelesaiannya selain dapat menimbulkan interaksi antar peserta didik dalam menyelesaikannya.

Menurut Andi dan Nik Haryanti (2022, hlm. 38) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana setiap peserta didik berperan sebagai perwakilan dari timnya bersama anggota tim lain yang memiliki tingkat kinerja akademik yang sejajar. Menurut Shoimin (2014) dalam Joko Krismato H. Dkk (2022, hlm. 93) mengemukakan Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dengan mudah, melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas tanpa memandang status, dan mengharuskan siswa untuk berperan sebagai tutor sesama sebagai tutor sebaya serta menggabungkan unsur permainan dan penguatan. Menurut Doni Priyanto (2021) dalam bukunya membahas salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), bahwa dengan metode TGT ini dapat berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini sesuai dengan temuan penelitian Luh Pt Diva Wulan, dkk. (2013) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 9,7%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, hasil belajar siswa berada pada kategori sedang sebesar 70,5%, namun mengalami peningkatan pada siklus kedua menjadi 80,20% dalam kategori tinggi.. Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ahmad Dwiki Prasetyo, dkk. (2021) terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dilengkapi dengan kartu domino yang dimodifikasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam materi ruang lingkup biologi di kelas tersebut yaitu X SMAN 1 Kibang dan Pencapaian hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kartu domino yang dimodifikasi lebih tinggi. dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional.

Melalui penerapan model ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif berkomunikasi, bekerjasama dalam tim, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, penggunaan kartu domino sebagai alat bantu diharapkan dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan aplikatif. Dengan memahami konteks dan kebutuhan siswa kelas XI SMA Negeri 17 Bandung, penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT berbantuan kartu domino diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar mereka pada materi Pendapatan Nasional.

Karenanya, untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar, menciptakan lingkungan yang menyenangkan, serta meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam berkontribusi dengan ide-ide mereka dan aktif dalam proses belajar. Dalam konteks ini, penelitian tertarik untuk meneliti masalah ini ke dalam skripsi dengan judul **“PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 17 BANDUNG (Studi Kuasi Eksperimen pada Materi Pendapatan Nasional Kelas XI di SMA Negeri 17 BANDUNG Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024)”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan mengacu pada konteks yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi adanya beberapa masalah yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, diantaranya yaitu:

1. Hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.
2. Fokus pembelajaran masih terpusat pada peran guru.
3. Pengelolaan kelas belum sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Proses pembelajaran materi disampaikan kepada siswa lebih berfokus pada guru
5. Pendampingan guru pada proses pembelajaran belum optimal sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami materi.

### **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

#### **a. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dengan mempertimbangkan keterbatasan kemampuan peneliti, penelitian ini difokuskan pada aspek-aspek berikut ini:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT Berbantuan kartu domino.
2. Materi pokok dalam penelitian ini adalah materi Pendapatan Nasional.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu domino yang dimodifikasi.
4. Evaluasi hasil pembelajaran difokuskan pada tingkat pemahaman materi Pendapatan Nasional peserta didik.
5. Pemahaman materi terbatas pada empat domain kognitif Bloom yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, dan menganalisis.

#### **b. Rumusan Masalah**

Untuk memudahkan dalam penelitian maka diperlukan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas eksperimen dalam materi pendapat nasional sebelum dan sesudah menggunakan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas kontrol dalam materi pendapatan nasional sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung?
3. Adakah perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino dengan siswa kelas kontrol tanpa menggunakan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung?

4. Adakah pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Kartu domino terhadap hasil belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Merujuk pada rumusan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Menilai peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dalam materi pendapatan nasional setelah menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung.
2. Menganalisis hasil belajar siswa kelas kontrol dalam materi pendapatan nasional sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung.
3. Menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino dengan siswa kelas kontrol yang tidak menerapkan model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung.
4. Menentukan apakah terdapat pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Kartu domino terhadap hasil belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 17 Bandung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan dalam ruang lingkup ilmu pengetahuan dan pemikiran dalam lingkungan sekolah mengenai Pengembangan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino terhadap Hasil Belajar siswa pada materi Pendapatan Nasional Kelas XI SMA Negeri 17 BANDUNG.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan pencapaian belajar melalui metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menggunakan permainan kartu domino. Di samping itu, diharapkan penguasaan materi fisika peserta didik semakin meningkat, dan mereka dapat saling membantu selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan memudahkan pemahaman materi ketenagakerjaan yang diajarkan oleh guru dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Kerjasama dalam kelompok diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah terkait materi Pendapatan Nasional, menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif.

### b. Bagi guru

Temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi mengenai beragam model pembelajaran, khususnya penggunaan media permainan kartu domino dalam metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal ini dapat dijadikan alternatif dan pertimbangan bagi guru dalam menciptakan cara penyampaian materi pendapatan nasional yang lebih kreatif dan inovatif. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan kesan yang mendalam kepada siswa.

### c. Bagi peneliti

Sebagai calon guru atau pendidik, penting untuk memperoleh pengalaman tambahan mengenai dunia pendidikan sebelum terlibat langsung di lapangan. Ini mencakup penguasaan materi pendapatan nasional dan pemahaman terhadap model pembelajaran ekonomi yang efisien dan mampu meningkatkan pencapaian akademis siswa.

### d. Bagi pembaca

Jika penelitian ini menghasilkan pencapaian yang memuaskan atau berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik, kemungkinan dapat dijadikan contoh atau diterapkan dalam mata pelajaran lain. Hal ini juga



berpotensi untuk diterapkan pada materi ketenagakerjaan yang berbeda guna meningkatkan pencapaian belajar peserta didik.

e. Bagi FKIP

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian sebagai sumber referensi untuk penelitian mendatang atau untuk meningkatkan model pembelajaran guna memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian ini untuk mengembangkan konsep ini dalam berbagai konteks, termasuk kelas-kelas dan materi yang beragam di sekolah yang berbeda.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan judul skripsi ini serta acuan penelitian, maka penulisan mendefinisikan variable-variabel yang terkait sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Menurut Putra (2014:14) Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah pembelajaran yang dilakukan pada dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk mencapai pengalaman belajar yang optimal, baik secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok.

2. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Menurut Sumin Sutrisno (2023: 115) Model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat diimplementasikan dengan mudah, melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas tanpa membedakan status, serta mendorong siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya. Model ini juga mengintegrasikan unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).

3. Media Pembelajaran Kartu Domino

Menurut Nurhasanah (2015, hlm. 17) Domino adalah semacam permainan kartu generic yang berjumlah 28 kartu, masing-masing terdiri dari balak/plang 1 sampai 6 dan diikuti oleh batu-batu lainnya. Biasanya

dimainkan oleh 4 orang saling berhadapan. Di Indonesia biasanya berbentuk kartu kecil berukuran 5x3 cm, berwarna dasar kuning terdapat endol-endol yang berfungsi atau pengganti angka. Domino bisa pula merujuk kotak-kotak kecil yang bisa ditata dan jatuh bersamaan.

#### 4. Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013, hlm. 5) hasil belajar merujuk pada perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari proses pembelajaran.

Kesimpulan dari tiga pendapat diatas bahwa pembelajaran kooperatif dengan model TGT dan penerapan konsep seperti permainan domino memberikan pendekatan yang bervariasi dan dinamis dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan akademis tetapi juga mempromosikan interaksi sosial dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### G. Sistematika Skripsi

Susunan sistematika pembahasan dalam penulisan tentang Pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kartu domino terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 17 Bandung, peneliti uraikan sebagai berikut:

- BAB I** : Merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan sesuai judul.
- BAB II** : Merupakan landasan teori dan penelitian terdahulu, kerangka berpikir yang berisi tentang pembelajaran, model pembelajaran, *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Kartu Domino, dan hasil belajar siswa pada peserta didik.
- BAB III** : Merupakan metode penelitian yang menjelaskan rencana dan prosedur penelitian yang dilakukan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan. Desain penelitian, lokasi penelitian, variable penelitian, definisi operasional variable,

teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik pengukuran, uji coba instrument dan teknik analisis data.

- BAB IV** : Merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang memuat deskripsi objek penelitian, hasil penelitian serta pembahasan secara mendalam tentang hasil temuan dan menjelaskan implikasinya. Pada bab ini akan memaparkan profil objek penelitian, pengujian dan hasil analisis data dan pembahasan dari hasil data dalam penelitian yang dilakukan.
- BAB V** : Merupakan penutup yang meliputi kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, dan juga saran yang diberikan bagi penelitian selanjutnya.