

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini mengharuskan guru menciptakan lulusan yang memiliki keahlian yang terampil dalam berinovasi dengan kreatif, berkolaborasi, berfikir secara kritis, serta berkomunikasi. Pendidikan adalah sangatlah krusial dalam kehidupan harian, untuk itu pelaksanaan pendidikan harusnya bisa mempengaruhi keahlian siswa.

Pendidikan sesuai UU pendidikan nasional No. 20/2003, tercantum mengenai pengertian Pendidikan menjelaskan :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dikatakan berkualitas ketika guru tidak hanya sekedar memberikan informasi saja pada siswa namun juga perlu memberikan lebih dari informasi guna membentuk pola perilaku yang baik serta berkualitas, oleh sebab itu proses pembelajaran di dalam kelas haruslah terencana, sistematis, serta terarah guna mencapai tujuan pendidikan yang selaras dengan harapan. Pembelajaran juga hendaknya menciptakan kondisi ruang kelas yang bisa mendorong siswa supaya lebih optimal dalam aktivitas belajar, dikarenakan dengan begitu siswa akan lebih berperan aktif Ketika proses pembelajaran berlangsung.

Saat ini sering dijumpai pembelajaran berlangsung dalam bentuk sepihak. Guru seringkali memberikan materi pembelajaran pada siswa dengan mempergunakan metode ceramah, sementara aktivitas siswa biasanya sekedar mendengarkan kemudian mencatat. Guru dalam situasi ini percaya bahwa tugas mereka adalah menyebarkan pengetahuan yang ada guna mengajarkan topik yang disebutkan dalam dokumen kurikulum. Pelajaran yang diberikan guru juga kurang membuat siswa tertantang serta tertarik, akibatnya siswa tidak menyukai Pelajaran dan menurutnya

hasil belajar pada siswa. Hasil belajar didefinisikan sudjana dalam Kartika, (2018, hlm 43) “Hasil belajar pada siswa ialah suatu hal yang dipergunakan dalam mengetahui kemampuan pada siswa sesudah dilakukannya aktivitas belajar”. Guna menunjang suatu hasil belajar secara optimal, maka dibutuhkan kegiatan belajar yang baik pula, dikarenakan tanpa ada suatu kegiatan belajar yang baik pengalaman dalam belajar tidak pernah ada.

Guru sebagai garda terdepan dalam pendidikan tidak sekadar mempunyai tanggung jawab mentransfer pengetahuan pada siswa, namun juga guna menginspirasi, membimbing, dan mendukung perkembangan holistik setiap individu. Maka dari itu, seorang guru perlu menjadi fasilitator belajar mengajar yang berorientasi pada siswa. Guru juga perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan alat alat interaktif guna meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMA Bina Mandiri fenomena yang terjadi pada pembelajaran ekonomi kelas X ialah pembelajaran yang masih memusatkan terhadap guru, tidak hanya itu guru sering melakukan pembelajaran dengan metode ceramah serta jarang menggunakan model pembelajaran serta media interaktif ketika belajar. Hal ini menyebabkan kondisi belajar di dalam ruang kelas terkesan monoton, siswa tidak tertarik pada pembelajaran yang di sajikan guru, tidak banyak siswa yang bertanya dan bahkan banyak siswa yang terlihat acuh dan mengatuk di dalam kelas. Hal ini menyebabkan tujuan pembelajaran kurang tercapai dengan maksimal dan rendahnya hasil belajar pada siswa.

Hasil data pra penelitian di ketahui bahwasannya nilai hasil belajar dimiliki siswa khususnya mata pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Bina Mandiri masih ada siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM. Hal tersebut dilihat dari data hasil kegiatan UTS semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 yang disajikan dalam tabel dibawah :

Tabel 1.1

Nilai UTS siswa kelas X SMA Bina Mandiri

kelas	Jumlah siswa			Nilai KKM	Rata-rata nilai
	Jumlah keseluruhan	Memenuhi kkm	Belum Memenuhi kkm		
XA	24	7	17	75	52,45
XB	24	5	19	75	68,41

Sumber: Data diolah dari guru mata pelajaran

Dari data yang tertera di tabel tersebut memperlihatkan bahwasannya masih ada banyak siswa yang mana belum memenuhi KKM atau dalam arti lain nilai siswa di bawah 75 sangat banyak di bandingkan siswa dengan nilai lebih dari KKM.

Dari permasalahan tersebut dapat di simpulkan bahwa dalam pembelajaran seharusnya seorang guru dituntut untuk dapat memiliki sebuah pendekatan, metode, dan teknik tertentu yang dapat menciptakan kondisi kelas pada pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang di harapkan nantinya diperoleh kondisi kelas yang termotivasi, aktivitas yang tinggi serta hasil belajar yang memuaskan. Untuk itu peneliti mengusulkan untuk mengatasi kesulitan yang ada di SMA Bina Mandiri dengan mempergunakan model *cooperative learning* tipe *team game turnamen* melalui media *wordwall* sebagai solusi aktivitas belajar mengajar di kelas. Hal tersebut dengan tujuan agar kegiatan belajar tidak monoton serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Selain itu, siswa dapat mencapai nilai yang maksimal.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan satu dari beberapa tipe model *Cooperative Learning*. Menurut Isjoni dalam Suandika (2020, hlm 70) “pembelajaran kooperatif yakni pembelajaran dimana siswa belajar dengan kelompok beranggotakan 4 hingga 6 orang yang kolaboratif dalam proses pembelajaran”. Salah satu model pembelajaran yang kini banyak dipergunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa adalah *cooperative learning*. Hal ini dirancang guna mengatasi kendala ataupun kesulitan terjadi pada guru dalam aktivitas pembelajaran.

Hal ini juga bertujuan untuk membuat aktif siswa terutama mereka yang tidak dapat berkolaborasi bersama orang lain serta tidak memiliki kepedulian terhadap orang lain. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan akan menciptakan pembelajaran terasa makin seru serta tidak monoton, memberikan konten lewat teknologi semakin beragam dan modern, serta diharapkan hasil belajar pada siswa akan semakin baik.

Media pembelajaran kolaboratif yang dapat dipergunakan ialah *wordwall*, sebagaimana yang disampaikan Maghfiroh dalam Ramadhan (2023, hlm 21) “Penggunaan media *wordwall* mampu menghasilkan suatu interaksi yang memberikan keuntungan pada siswa”. *Wordwall* sendiri merupakan sebuah web yang memberi kesempatan bagi pengguna dalam membuat media pembelajaran termasuk kuis, pengelompokan, anagram, pencarian kata, acak kata, menyusun pasangan, dan yang lainnya.

Berlandaskan penjabaran tersebut peneliti tertarik dalam melakukan sebuah penelitian berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Teournament* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Siswa Kelas X SMA Bina Mandiri Kab. Bnadung Barat”.

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan dari latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan, bisa peneliti identifikasi masalah diantaranya:

1. Kegiatan belajar mengajar masih bersifat satu arah.
2. Guru jarang menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan menjadi faktor rendahnya partisipasi dan keaktifan siswa.
3. Siswa kurang merasa tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung
4. Rendahnya hasil belajar pada siswa.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Batasan masalah

Masalah yang diteliti dibatasi kepada beberapa hal diantaranya:

1. Penelitian ini mempergunakan model *Cooperative learning* dengan bantuan media *Wordwall*.
2. Penelitian sekadar menitikberatkan pada penerapan model *Cooperative learning* dengan berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar pada siswa.

3. Subjek penelitian yakni siswa kelas X IPS SMA Bina Mandiri tahun ajaran 2023/2024.
 4. Materi ekonomi yang di gunakan di batasi hanya pada materi alat pembayaran nontunai.
2. Rumusan masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dipaparkan, permasalahan pada penelitian bisa di rumuskan diantaranya :

1. Bagaimana hasil belajar pada siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *Cooperative learning* tipe TGT berbasis media *wordwall* pada kelas eksperimen ?
2. Bagaimana hasil belajar pada siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran metode diskusi kelompok pada kelas kontrol ?
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar pada siswa kelas X SMA Bina Mandiri ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di paparkan, maka dapat diungkapkan tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada siswa sebelum dan sesudah penarapan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe TGT berbasis media *wordwall*
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada siswa sebelum dan sesudah penarapan model pembelajaran metode diskusi kelompok
3. Untuk mengetahui seberapa besar penigkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Cooperative learning* tipe TGT berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar pada siswa kelas X SMA Bina Mandiri

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Guna menambah referensi bacaan tentang penerapan model *Cooperative learning* tipe *teams games tournament* berbantuan *media wordwall* terhadap hasil belajar siswa. temuan dan metodologi penelitian ini dapat di gunakan untuk penelitian dalam pendekatan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Hasil yang diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi guru

Model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *teams games tournament* berbasis media *wordwall* ini dapat di jadikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mengoptimalkan hasil siswa ketika proses belajar.

2. Bagi siswa

Model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *teams games tournament* berbasis media *wordwall* ini dapat memfasilitasi siswa agar aktif pada proses belajar mengajar serta pengoptimalan pada hasil belajar.

3. Bagi sekolah

Sebagai acuan atau bahan referensi guna mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Adapun manfaat untuk peneliti yakni bisa menambah pengetahuan baru, memperluas mengenai pengetahuan di dunia Pendidikan serta menambah keterampilan terkait pelaksanaan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *teams games tournament* berbasis media *wordwall* di mata Pelajaran ekonomi.

F. Definisi Operasional

1. Pengertian pengaruh

Menurut KBBI pengaruh merupakan “suatu daya yang berasal dari sesuatu (orang atau benda) yang memengaruhi karakter, keyakinan, atau tindakan seseorang.”

2. Model pembelajaran *Cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT)

TGT menurut Setiani dalam Hendriadi (2015, hlm 254) merupakan “salah satu tipe model *Cooperative learning* yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda”. Tujuan dari pembelajaran ini untuk mendorong kerjasama dan saling membantu dalam pembelajaran.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah nilai ataupun skor yang diperoleh siswa sesudah mereka memahami beberapa konsep yang selaras pada tujuan dari pembelajaran yang sudah ditentukan. Selain itu, hasil belajar meliputi penilaian mengenai aspek sikap, kemudian tentang pengetahuan, serta keterampilan. Menurut Winkel dalam Melinda (2013. hlm 45) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan perilakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorik).” Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur berdasarkan rata-rata aspek kognitif.

4. Media *wordwall*

Wordwall merupakan sebuah aplikasi diakses melalui web yang memberikan kesempatan bagi penggunanya dalam menciptakan beragam jenis media pada pembelajaran seperti pengelompokan, pencarian kata, acak kata, anagram, menyusun pasangan, kuis, serta yang lain. Menurut Sari & Yarza dalam Astuti (2024 hlm 5) mengatakan bahwa “*Wordwall* adalah aplikasi berbentuk yang mampu dipergunakan baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi secara online yang menarik untuk siswa” bisa disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan suatu aplikasi diakses melalui web yang memberikan kesempatan bagi penggunanya dalam menciptakan beragam jenis media pada pembelajaran serta bisa dipergunakan sebagaimana alat penilaian.

G. Sistematika penulisan skripsi

Bagian isi skripsi membahas tentang:

BAB I : Pendahuluan mencakup beberapa elemen penting seperti latar belakang pada masalah, batasan-batasan yang ada, perumusan masalah, fokus ataupun tujuan dari penelitian ini, manfaat yang diharapkan dari penelitian, serta sistematika pembahasan yang disesuaikan dengan judul.

BAB II : berisikan dasar teori dan penelitian sebelumnya, kerangka berpikir yang mencakup pembelajaran, model pembelajaran

Cooperative Learning, penggunaan media Wordwall, serta dampaknya terhadap hasil belajar pada siswa.

- BAB III : menjabarkan perencanaan serta langkah yang dipergunakan pada penelitian guna menjawab pertanyaan yang sudah dirumuskan. Ini mencakup desain, lokasi, serta variabel pada penelitian, tidak hanya itu juga dijabarkan mengenai definisi operasional variabel, teknik dalam mengumpulkan data, instrumen serta teknik pengukuran, uji coba instrumen, kemudian diakhiri penjabaran tentang teknik dalam menganalisis data.
- BAB IV : berisikan temuan serta pembahasan pada penelitian yang termuat mengenai deskripsi objek pada penelitian. Tidak hanya itu, juga memuat mengenai profil objek, pengujian, serta hasil dilaksanakannya analisis data serta diakhiri penjabaran mengenai pembahasan.
- BAB V : berisikan penutup yang mencakup pada kesimpulan dari temuan penelitian serta rekomendasi yang disampaikan peneliti.