

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Pendidikan juga menjadi salah satu komponen yang paling penting terhadap kemajuan suatu negara. Pentingnya suatu Pendidikan tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 alinea IV yang menyatakan bahwa salah satu tujuan negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yang dapat diimplementasikan melalui Pendidikan. Dalam Undang-Undang pasal 6 ayat (1) yang menyatakan “Setiap warga negara yang berusia tujuh sampai lima belas tahun wajib mengikuti Pendidikan dasar”. Salah satu tujuan Pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui Pendidikan yang baik dan tepat, akan mudah mengikuti perkembangan zaman yang akan datang, khususnya perkembangan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Puspitasari & Nurhayati, 2019, hlm. 92).

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam Pendidikan yang dimana melibatkan peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan Pendidikan, seperti diterangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menjelaskan sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Agar tercapainya tujuan tersebut harus diperhatikannya proses pembelajaran.

Tercapainya suatu tujuan pembelajaran ditentukan oleh berbagai faktor diantaranya faktor guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik dalam belajar (Puspitasari & Nurhayati, 2019, hlm. 92). Guru harus memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi professional, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik dan kompetensi kepribadian. Kompetensi pedagogik sangat penting karena berkaitan dengan cara mengajar, cara menerapkan strategi, metode, model, serta teknik pembelajaran (Setiawan, Anna Lastya, & Sandrina, 2021, hlm. 132).

Model pembelajaran dan media pembelajaran merupakan elemen penting dalam dunia pendidikan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat serta terintegrasi akan dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif guna mendorong aktivitas belajar yang aktif dan menarik minat siswa (Rahmayani, 2019, hlm. 60).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Nasional Bandung pada saat kegiatan program PLP II, bahwa hasil belajar siswa kelas X masih rendah. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X salah satunya pada mata pelajaran ekonomi. Hal tersebut dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Model pembelajaran yang digunakan guru ekonomi di SMA Nasional Bandung masih menggunakan model konvensional yaitu dalam penyampaian materi guru masih mengandalkan ceramah yang dimana peran guru mengendalikan atas kebanyakan penyajian pembelajaran atau berpusat pada guru. Penerapan model konvensional akan membuat suasana pembelajaran menjadi bosan, yakni peserta didik banyak yang mengantuk, tidak memperhatikan, bahkan ada yang bermain game sehingga akan berimbas pada hasil belajar siswa.

Permasalahan lain yang ditemukan selain penerapan model pembelajaran yang kurang tepat adalah guru belum banyak menerapkan media pembelajaran yang bervariasi serta inovatif dalam menyajikan dan menyampaikan materi secara lebih menarik kepada peserta didik. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yaitu pembelajaran ekonomi akan terasa monoton serta membosankan yang menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Sadiman dalam Nurwidayanti & Mukminan (2018, hlm. 106) menyatakan bahwa setiap dalam menyajikan materi ajar atau konsep pembelajaran akan menentukan pemahaman peserta didik. Ketika kegiatan pembelajaran bersikap pasif, monoton, jenuh, peserta didik akan mengikuti pembelajaran tanpa ada rasa keingintahuan, tanpa mengajukan pertanyaan, tanpa rasa semangat, dan tanpa minat terhadap hasilnya. Jadi media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Data yang diperoleh peneliti menyatakan bahwa hasil belajar mata Pelajaran ekonomi siswa rendah, berdasarkan ketuntasannya siswa belum dikatakan tuntas. Berikut ini data hasil belajar siswa kelas X SMA Nasional Bandung.

Tabel 1. 1

Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Nasional Bandung

Kelas	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
X-1	≥ 76	Tuntas	11	29%
	< 76	Belum Tuntas	27	71%
X-2	≥ 76	Tuntas	13	35%
	< 76	Belum Tuntas	23	65%
Jumlah Siswa			74	

Sumber: Daftar nilai ulangan harian ekonomi semester ganjil kelas X-1 & X 2 SMA Nasional Bandung tahun Pelajaran 2024/2025

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas bisa dilihat bahwa siswa dikatakan tuntas apabila $\geq$ (KKM) 76. Jika dilihat dari nilai hasil ulangan harian terdapat 71% siswa kelas X-1 dan 65% siswa kelas X-2 masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 66,00. Sedangkan hanya 29% kelas X- 1 dan 35% kelas X-2 siswa yang memenuhi standar ketuntasan minimal.

Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh berbagai factor yaitu peserta didik tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di depan.

Penerapan model pembelajaran yang kurang optimal, salah satunya guru lebih cenderung menerapkan model konvensional saat pembelajaran akan membuat peserta didik tidak antusias untuk belajar dan akan menimbulkan rasa kantuk. Jadi, penerapan model, metode dan media pembelajaran akan sangat berdampak pada hasil belajar siswa.

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para guru untuk merencanakan aktivitas belajar mengajar (Saragih, Tanjung, & Anzelina, 2021, hlm. 2645). Menurut Wulandari dan Sudjono dalam Kahar, Anwar, & Murpri (2020, hlm. 280) mengemukakan bahwa rendahnya keaktifan dan hasil belajar disebabkan oleh tingkatan kejenuhan peserta didik terhadap strategi atau model pembelajaran yang diterapkan. Mengenai hal tersebut, maka penggunaan model pembelajaran yang monoton dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta minat siswa. Oleh sebab itu perlu adanya perubahan dalam proses belajar guna untuk memperbaiki hasil belajar siswa dengan perbaikan model pembelajaran.

Menurut Nasruddin (2019, hlm. 57) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis yaitu teori belajar yang membangun kompetensi atau pengetahuan secara mandiri oleh peserta didik. Pembelajaran kooperatif juga merupakan strategi belajar dengan berkelompok, yang dalam kelompoknya terdiri dari kemampuan yang berbeda. Selain itu model pembelajaran kooperatif juga adalah salah satu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya dan memiliki dampak positif terhadap hasil belajar rendah peserta didik (Sudarsana, 2018, hlm. 23). Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik serta membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model

pembelajaran kooperatif. *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan, dimana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka (Afandi, Chamalah, Wardani, & Gunarto, 2019, hlm. 77). Metode permainan dipilih untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi para peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, karena belajar dilakukan sambil bermain yaitu peserta didik menyusun kata dan mengisi teka-teki silang. Sebagai mana teori yang dikemukakan oleh Dienes dalam (Dewi dkk (2021, hlm. 27) menyatakan bahwa setiap konsep dalam ekonomi akan lebih mudah dipahami dengan baik apabila disajikan dalam bentuk konkret. Teori ini menekankan bahwa pada tahapan permainan pada proses pembelajaran diarahkan kepada peserta didik untuk menciptakan dan membangkitkan rasa senang saat proses belajar mengajar.

Hamalik dalam Wulandari dkk (2023, hlm. 3929) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Miarso dalam Rizal dkk (2016, hlm. 9) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan mendorong terjadi proses belajar yang terkendali. Adapun Oemar Hamalik dalam Arsyad A, (2019, hlm. 24) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dalam komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa di sekolah, seperti power point materi ajar, *wordwall*, media teka-teki silang.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mata Pelajaran ekonomi adalah media teka-teki silang (TTS). Media teka-teki silang adalah media yang dibuat dengan bentuk kotak-kotak secara *vertical* dan

horizontal. Media teka-teki silang adalah media yang didalamnya berisikan kotak-kotak kosong serta *clue* jawaban yang dapat menarik dan mengasah otak serta dapat merangsang pikiran peserta didik dan lebih berkonsentrasi serta fokus dalam proses pembelajaran (Juhaeni dkk., 2022, hlm. 244).

Menurut Hikma dkk (2024, hlm. 4062) menyatakan bahwa media *wordwall* adalah game edukasi berbasis digital yang menonjol, dengan beragam fitur yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang menyediakan *platform* interaktif salah satunya anagram. Anagram adalah fitur dari *wordwall* yaitu game yang Menyusun kosakata.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbandingan Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dengan Media Anagram Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”**.

B. Masalah Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi kelas X.
2. Penerapan model pembelajaran yang kurang optimal dan kurang sesuai.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat.
4. Peserta didik tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi.
5. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk menghindari penyimpangan dan kesalahpahaman dalam penelitian ini, peneliti memberikan Batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media teka-teki silang dengan anagram.
2. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas X SMA Nasional Bandung tahun ajaran 2024/2025.
3. Kelas X-1 sebagai kelas eksperimen I dan kelas X-2 sebagai kelas eksperimen 2.

4. Materi pembelajaran dalam penelitian dibatasi pada system pembayaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model koopeartif tipe TGT berbantuan media anagram?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan dalam hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang dengan media anagram?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media anagram.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang dengan media anagram.

F. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini hasilnya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bebrapa pihak, di antaranya:

1. Manfaat secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam pembelajaran terutama dalam mata Pelajaran ekonomi. Selain itu juga, dapat menambah khasanah keilmuan khususnya dalam pembelajaran terkait metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pada pembelajaran ekonomi.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman tentang penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi serta memperoleh pengalaman mengajar.

b. Bagi Guru

Memperkaya atau memperluas media pembelajaran, meningkatkan kualitas kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan berbagai macam model pembelajaran, serta membantu memberikan masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, meningkatkan proses pembelajaran, serta sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Dapat menarik minat belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kreatif.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk memperjelas arah penelitian agar tidak terjadi pemahaman yang keliru terkait variabel-variabel yang digunakan serta digunakan untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat lebih terarah maka variabel-variabel perlu didefinisikan secara operasional, sebagai berikut:

1. Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para guru untuk merencanakan aktivitas belajar mengajar (Saragih dkk., 2021, hlm. 2645).

Menurut Nasruddin (2019, hlm. 57) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis yaitu teori belajar yang membangun kompetensi atau pengetahuan secara mandiri oleh siswa. Pembelajaran kooperatif juga merupakan strategi belajar dengan berkelompok, yang dalam kelompoknya terdiri dari kemampuan yang berbeda.

Mulyadi (2022, hlm. 4539) menjelaskan bahwa *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu siswa dalam menguasai bahan ajar melalui turnamen dengan cara kerja kelompok.

2. Media Pembelajaran

Oemar Hamalik dalam Arsyad A, (2019, hlm. 24) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dalam komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa di sekolah, seperti power point materi ajar, media teka-teki silang.

Menurut Hikma dkk (2024, hlm. 4062) menyatakan bahwa anagram adalah game edukasi yang menonjol, dengan beragam fitur yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran.

Media teka-teki silang adalah media yang didalamnya berisikan kotak-kotak kosong serta clue jawaban yang dapat menarik dan mengasah otak serta dapat merangsang pikiran peserta didik dan lebih berkonsentrasi serta fokus dalam proses pembelajaran (Juhaeni dkk., 2022, hlm. 244).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bagian dari indicator proses belajar. Abdurrahman dalam Yandi dkk (2023, hlm. 15) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak dengan melalui kegiatan belajar. Menurutny anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Hal tersebut memberikan sebuah informasi bagi pendidik tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi membahas mengenai penulisan skripsi, yang memuat bagian-bagian setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan yang lainnya. Terdapat lima bab yang ada dalam skripsi diantaranya sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Pada Bab I Pendahuluan ini membahas:

- a. Latar belakang masalah yaitu suatu permasalahan yang diangkat untuk dibahas secara mendalam dan mampu menyatakan adanya kesenjangan yang perlu melakukan pendalaman topik yang diteliti.
- b. Identifikasi masalah dapat dilihat dari uraian latar belakang diatas yang sudah dijelaskan. Pada bagian ini terlihat permasalahan apa saja yang ditemukan pada latar belakang yang berkaitan dengan judul penelitian yang diangkat.
- c. Batasan masalah
- d. Rumusan masalah berisikan pertanyaan tentang konsep atau fenomena yang akan diteliti. Pada umumnya peneliti akan mengidentifikasi variabel atau topik yang menjadi fokus dalam penelitian.
- e. Tujuan penelitian, pada bagian ini berisikan pernyataan hasil penelitian yang sesuai dengan pertanyaan pada rumusan masalah. Sehingga akan mengungkapkan permasalahan yang diteliti.
- f. Manfaat penelitian berisikan manfaat secara teoritis dan praktis yang akan berguna bagi pembaca.
- g. Definisi operasional yaitu batasan istilah-istilah yang diberlakukan dari permasalahan yang diangkat sehingga akan lebih terfokuskan.
- h. Sistematika skripsi yaitu sistematika penulisan skripsi yang menggambarkan isi, bagian-bagian, serta urutan penulisan antara bab awal sampai bab terakhir sehingga dapat membentuk kerangka skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran Pada Bab II ini membahas:

- a. Kajian teori yaitu teori yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan permasalahan penelitian yang diangkat dalam perbandingan model Kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-

teki silang dan anagram dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi.

- b. Hasil-hasil penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti dan dibahas kembali secara singkat dengan waktu dan objek yang berbeda.
- c. Kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian.
- d. Asumsi dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III ini berisi mengenai Langkah-langkah dalam menjawab permasalahan sehingga mendapatkan Kesimpulan yang berkaitan dengan perbandingan model Kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang dan anagram dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi. Berikut hal-hal yang dibahas dalam Bab III:

- a. Pendekatan penelitian, disesuaikan dengan topik yang diangkat peneliti. Pada penelitian ini mengambil pendekatan kuantitatif.
- b. Desain penelitian ini dijelaskan secara terperinci mengenai desain yang diambil.
- c. Subjek dan objek penelitian.
- d. Pengumpulan data dan instrument penelitian. Dalam pengumpulan data memuat data-data yang akan dikumpulkan sesuai dengan kebutuhan di dalam data peneliti. Selanjutnya dalam instrument penelitian memuat beberapa alat yang digunakan seperti kuisisioner, lembar test, lembar observasi dan sebagainya yang disesuaikan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.
- e. Teknik analisis data memuat proses atau hasil dari pengolahan data yang sebelumnya sudah dikumpulkan di lapangan.
- f. Prosedur penelitian yaitu menjelaskan prosedur atau aktivitas yang dilakukan di lapangan seperti perencanaan, pelaksanaan, dan lapangan penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada Bab IV ini membahas tentang temuan penelitian berdasarkan

hasil pengolahan dan analisis data yang sesuai dan didasarkan pada urutan rumusan masalah serta pembahasan temuan penelitian yang bertujuan menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian mengenai perbandingan model Kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang dan anagram dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada Bab V berisi Kesimpulan yang merupakan uraian penelitian terhadap semua hasil dan temuan penelitian yang berkaitan dengan perbandingan model Kooperatif tipe TGT berbantuan media teka-teki silang dan anagram dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi. Dilanjutkan dengan saran yang berisi rekomendasi yang ditujukan untuk para pengguna, pembuat kebijakan, atau para peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan pemecahan masalah sesuai dengan yang ada di lapangan.