

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses upaya suatu negara dengan mengajarkan nilai-nilai agama dan moral, mengembangkan kepribadian, mengajarkan pengetahuan, melatih keterampilan, dan mengajar dan mengarahkan siswa untuk memberikan perubahan. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka pada dasarnya pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Depdiknas,2003).

Tujuan pendidikan ditentukan oleh landasan pendidikan sebagai landasan filosofis yang melandasi pendidikan yang bersifat fundamental dalam hal ini masing-masing negara telah menentukan tujuan pendidikan. Maka fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional terdapat dalam pasal 3 UU Nomor 3 Tahun 2003 berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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 tanggung jawab."

Maka dari itu, dibutuhkan penanganan bidang pendidikan yang lebih baik lagi untuk dapat meningkatkan kualitas belajar bagi peserta didik. Karena pendidikan merupakan aspek yang berdampak besar terhadap kualitas anak bangsa. Salah satu faktor yang saling mendukung dalam kurikulum adalah sekolah pada khususnya. Sekolah merupakan lembaga formal yang menjadi tempat berlangsungnya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sehingga pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2008) mengemukakan bahwa proses belajar adalah kombinasi terstruktur dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain sekolah, guru juga memiliki peran yang sangat besar terhadap kualitas pendidikan peserta didiknya. Kualitas pembelajaran yang baik tentunya akan menghasilkan pembelajaran yang baik pula. Oleh karena itu, dalam sistem pembelajaran, guru harus terus-menerus berinovasi, memunculkan ide-ide baru, mencari strategi pembelajaran, dan memastikan bahwa siswa mendapat manfaat paling besar dari proses dan hasil belajar. Inovasi yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pendidikan dan pembelajaran adalah dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, penggunaan fasilitas pembelajaran, alat evaluasi memahami karakter siswa dan juga mampu mengelola pembelajaran di kelas. Salah satu tuntutan guru tersebut adalah mampu memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada kelas dalam proses belajar

mengajar. Jika model pembelajaran yang digunakan guru tepat, pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah, nilai hasil belajar siswa akan meningkat, lingkungan belajar yang nyaman akan tercipta, dan siswa akan diajak untuk aktif belajar.

Tercapai atau tidaknya proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan alat ukur sekaligus alat evaluasi dalam proses pengajaran, sejauh mana siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Hasil belajar meliputi perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, keterampilan sikap. Sehingga hasil belajar dapat melihat kecapan siswa dalam belajar, selain itu dipergunakan untuk mengetahui posisi kemampuan siswa dibandingkan siswa lain. Maka dari itu, hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti di SMA Negeri 1 Sei Suka, sekolah telah menerapkan pemberlakuan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas bagi guru dan siswa. Selama periode penyesuaian PTM yang terbatas ini, beberapa masalah telah diidentifikasi. Salah satunya adalah masih banyak siswa yang belum memenuhi standar minimal kelulusan (KKM) mata pelajaran bisnis yang ditetapkan sekolah. Menurut Standar Nasional Pendidikan (2008) mengemukakan bahwa KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) merupakan standar integritas pembelajaran yang ditetapkan oleh satuan pendidikan dan digunakan sebagai ambang batas kemampuan proses pembelajaran. Maka berdasarkan ketentuan tersebut, KKM digunakan sebagai standard penentuan kualitas belajar siswa terhadap pemahaman materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk

mengetahui hasil belajar yang belum optimal, peneliti memperoleh dokumen hasil penilaian ulangan harian satu sampai tiga pada siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Sei Suka yang terdiri atas empat kelas yaitu X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3 dan X IPS 4. Berikut ini adalah data nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 1 Sei Suka T.P 2021/2022.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Kelas X IPS SMA Negeri 1 Sei Suka

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	UH	Rentang Nilai		Presentase Dibawah KKM	Presentase Diatas KKM
				<75	>76-100		
X IPS 1	36 Siswa	75	I	27	9	75 %	25 %
			II	22	14	61%	39 %
			III	26	10	72 %	28 %
Rata-Rata						69 %	31 %
X IPS 2	36 Siswa	75	I	23	13	64 %	36 %
			II	28	8	78 %	22 %
			III	30	6	83 %	17 %
Rata-Rata						75 %	25 %
X IPS 3	36 Siswa	75	I	27	9	75 %	25 %
			II	21	15	58 %	42 %
			III	26	10	72 %	28 %
Rata-Rata						68 %	32 %
X IPS 4	36 Siswa	75	I	27	9	75 %	25 %
			II	30	6	83 %	17 %
			III	29	7	81%	19 %
Rata-Rata						80 %	20 %

Sumber: Daftar Nilai Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sei Suka TP.2021/2022

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa jumlah rata-rata ulangan harian pertama hingga ketiga yang diperoleh siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 1 Sei Suka masih cenderung rendah. hal ini terlihat dari perolehan rata-rata siswa yang tidak memenuhi kriteria KKM lebih tinggi daripada rata-rata siswa yang memenuhi. Adapun perolehan nilai rata-rata dari keempat kelas dapat dijelaskan sebagai berikut: a) Pada kelas X IPS 1, diketahui perolehan nilai rata-rata siswa yang mampu melewati KKM pada mata pelajaran ekonomi yang telah ditetapkan sekolah hanya 11 siswa atau 31% sedangkan 25 siswa atau 69% lainnya merupakan rata-rata siswa yang belum mampu memenuhi KKM. b) Pada kelas X IPS 2, diketahui perolehan nilai rata-rata siswa yang mampu melewati KKM pada mata pelajaran ekonomi yang telah ditetapkan sekolah hanya 9 siswa atau sebesar 25% sedangkan 27 siswa atau 75% lainnya merupakan rata-rata siswa yang belum mampu memenuhi KKM. c) Pada kelas X IPS 3, diketahui perolehan nilai rata-rata siswa yang mampu melewati KKM pada mata pelajaran ekonomi yang telah ditetapkan sekolah hanya 12 siswa atau 32% sedangkan 24 siswa atau 68% lainnya merupakan rata-rata siswa yang belum mampu memenuhi KKM. d) Dan kelas X IPS 4, diketahui perolehan nilai rata-rata siswa yang mampu melewati KKM pada mata pelajaran ekonomi yang telah ditetapkan sekolah hanya 8 siswa atau 20% sedangkan 28 siswa atau 80% lainnya merupakan rata-rata siswa yang belum mampu memenuhi KKM.

Selain itu, diperoleh informasi pada saat peneliti melakukan wawancara dengan guru ekonomi siswa di kelas X IPS SMA Negeri 1 Sei Suka bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan para siswa enggan untuk memperhatikan guru dengan baik dikarenakan kurangnya dorongan belajar dan kurangnya motivasi dalam belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil pengamatan peneliti di sekolah SMA Negeri 1 Sei Suka yang menemukan fenomena pada saat guru memberikan penyampaian materi, siswa cenderung cuek dan tidak fokus pada pembelajaran serta hanya beberapa anak yang terlihat mengikuti pembelajaran dengan baik. Ini diakibatkan karena kebiasaan belajar siswa cenderung suka bermain-main serta mengganggu teman lainnya ketika belajar. Maka rekan yang semulanya ingin serius belajar tergoda untuk ikut bermain bersama dan menimbulkan suasana yang kurang kondusif. Maka, peneliti juga menyebarkan angket prapenelitian terkait motivasi belajar berdasarkan 6 indikator menurut Uno (2013) pada siswa di kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Sei Suka T.P 2021/2022 diperoleh data sebagai berikut

Tabel 1.2 Presentasi Jawaban Prapenelitian Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Presentasi Jawaban
1	Hasrat dan Keinginan belajar	33 %
2	Dorongan atau kebutuhan dalam belajar	34 %
3	Harapan dan cita-cita di masa depan	35 %
4	Penghargaan dalam belajar	34 %
5	Kegiatan yang menarik dalam belajar	33 %
6	Lingkungan belajar yang kondusif	37 %
	RATA-RATA	34,3 %

Sumber : Peneliti(2021)

Berdasarkan data diatas, diketahui perolehan rata-rata motivasi belajar siswa dikelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Sei Suka T.P 2021/2022 yang berjumlah 36 siswa dapat dikategorikan cukup rendah. Hal ini didasarkan oleh perolehan presentasi jawaban yang sesuai indikator menurut Uno (2013) sebagai berikut: 1) hasrat dan keinginan belajar diperoleh presentasi jawaban dari siswa sebesar 33 %. 2) dorongan atau kebutuhan dalam belajar diperoleh presentasi jawaban dari siswa sebesar 34 %. 3) harapan dan cita-cita di masa depan diperoleh presentasi jawaban dari siswa sebesar 35 %. 4) penghargaan dalam belajar diperoleh presentasi jawaban dari siswa sebesar 34 %. 5) kegiatan yang menarik dalam belajar diperoleh presentasi jawaban dari siswa sebesar 33 %. 6) lingkungan belajar yang kondusif diperoleh presentasi jawaban dari siswa sebesar 33 %. Maka perolehan rata-rata motivasi belajar sebesar 34,3 %. Dari data di atas, terlihat bahwa siswa belum termotivasi untuk belajar. Guru menghadapi kondisi belajar sekolah perlu mengetahui penyebab kurangnya motivasi belajar siswanya. Motivasi memegang peranan penting dalam belajar siswa, sehingga jika seorang siswa memiliki motivasi belajar yang kuat atau termotivasi, cenderung mempengaruhi hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan penelitian Hikmah (2018) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan. terhadap hasil belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang.

Selain masalah motivasi belajar, peneliti memperoleh informasi berdasarkan pengamatan dengan guru ekonomi bahwa ada faktor lain yang mengurangi hasil belajar siswa. Pilihan model pembelajaran yang digunakan oleh

guru kurang optimal. Guru menyatakan bahwa terdapat keterbatasan yang dilakukan untuk memodifikasi model pembelajaran terbaru. Sehingga dalam proses kegiatan belajar mengajar pada masa PTM terbatas ini hanya menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah. Karena menurut guru, model pembelajaran langsung merupakan salah satu proses pengajaran yang mudah dilakukan baik secara dalam jaringan maupun luar jaringan dengan memusatkan perhatian pembelajaran sepenuhnya kepada guru sehingga siswa hanya diberikan kesempatan sebagai pendengar pasif. Namun dengan model pembelajaran tersebut hasil belajarnya minim karena banyak siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, mudah bosan, guru tidak mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, atau guru tidak mampu memotivasi siswa untuk belajar. sehingga tidak jarang mengakibatkan hasil belajar siswa banyak yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Permasalahan diatas sejalan dengan pendapat dari Dalyono (2012) yang mengemukakan bahwa berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor internal dan faktor eksternal yang salah satu diantaranya adalah motivasi belajar dan kemampuan guru dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran kepada peserta didik. Jika kedua aspek diatas masih belum terpenuhi, dikhawatirkan akan berdampak terhadap penurunan keberhasilan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran ekonomi. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan kesadaran guru dan siswa untuk belajar dengan membangkitkan semangat atau mendorong motivasi belajarnya.

Diperlukan pembelajaran yang inovatif dan mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan sehingga guru dapat memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, guru perlu menguasai berbagai model pembelajaran yang tepat untuk merangsang berpikir siswa dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Ada banyak model pembelajaran yang baik yang dapat diterapkan pada siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya. Selain mengatasi ketidakmampuan belajar, salah satunya menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran TeamsGamesTournament (TGT) yang dikembangkan oleh Robert Salvin merupakan model pembelajaran yang menggabungkan *research group* dan *team contest* serta dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa dengan berbagai fakta, konsep, dan keterampilan belajar. Menurut Isjoni (2009), model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) mudah diterapkan pada siswa, menggabungkan semua aktivitas siswa tanpa perbedaan status, memasukkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan termasuk bermain merupakan model pembelajaran kolaboratif. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan yang dikembangkan sesuai dengan model pembelajaran kolaboratif TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih santai dan meningkatkan motivasi belajar, tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan dalam belajar.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman mata pelajaran ekonomi. Hal ini karena model ini mampu menarik siswa ke dalam belajar yang

menyenangkan dan mendorong orang lain untuk menjadi pembelajar yang lebih aktif. Tentunya dalam hal ini diperlukan kerjasama yang baik antar setiap siswa agar siswa tersebut dapat menjeaskan dengan teman yang lain dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik ekonomi yang diajarkan. Maka, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sebagai alternatif model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi guru dan siswa..

Sejalan dengan hal tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini telah dilakukan oleh beberapa peneliti dan terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sundari (2017) ditemukan hasil bahwa melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media ular tangga fisika pada mata pelajaran fisika memiliki pengaruh terhadap motivasi, minat dan hasil belajar siswa SMPN 10 Kota Bengkulu. Hal ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2016) bahwa melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media akuntanopoli pada pembelajaran akuntansi memiliki pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Aurora.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran TGT dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS Di SMA Negeri 1 Sei Suka T.P 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar ekonomi yang diperoleh oleh siswa kelas X IPS T.P 2021/2022 masih cenderung rendah dari standar KKM yang telah ditetapkan.
2. Kurangnya motivasi belajar mengakibatkan siswa tidak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.
3. Model pembelajaran yang digunakan hanya model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* belum pernah dipergunakan dalam pembelajaran ekonomi di kelas X IPS, khususnya mata pelajaran ekonomi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, sehingga diperlukan pembatasan masalah yang bertujuan agar penelitian lebih fokus dalam menggali dan mengatasi permasalahan yang ada. Maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Hasil belajar dalam penelitian ini yang dimaksudkan adalah aspek kognitif dengan materi pembelajaran ekonomi tentang manajemen pada siswa kelas X IPS di Sekolah SMA Negeri 1 Sei Suka T.P 2021/2022 semester genap.

2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Teams Games Tournament* (TGT) untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung untuk kelas kontrol.
3. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dorongan belajar untuk mengikuti pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Apakah hasil belajar Ekonomi siswa kelas X IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung di SMA Negeri 1 Sei Suka T.P. 2021/2022?
2. Apakah Siswa yang tinggi motivasi belajarnya akan memiliki hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang rendah motivasi belajarnya di X IPS SMA Negeri 1 Sei Suka T.P. 2021/2022?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Sei Suka T.P. 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar Ekonomi siswa kelas X IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung di SMA Negeri 1 Sei Suka T.P. 2021/2022.
2. Untuk mengetahui siswa yang tinggi motivasi belajarnya akan memiliki hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan siswa yang rendah motivasi belajarnya di X IPS SMA Negeri 1 Sei Suka T.P. 2021/2022.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 1 Sei Suka T.P. 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terbagi secara teoritis dan praktis antarlain sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini secara teori diharapkan mampu memberikan sebuah kajian ilmiah model pembelajaran ekonomi yang efektif dan menyenangkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Secara praktis

- a. Bagi Peneliti, melalui penelitian ini peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki secara profesional sebagai seorang calon tenaga pendidik atau guru, khususnya untuk pengembangan ilmu pendidikan serta dapat menambah pengetahuan, menambah wawasan serta pengalaman peneliti dalam penelitian eksperimen quasi melalui pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran ekonomi.
- b. Bagi peserta didik, Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman kegiatan belajar siswa yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
- c. Bagi guru, guru memperoleh pengalaman untuk dapat memilih model pembelajaran yang bermutu dan bermanfaat dalam proses belajar mengajar dikelas serta diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru melalui model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat mengoptimalkan motivasi siswa serta untuk meningkatkan kinerja guru dalam penyampaian mata pelajaran Ekonomi.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SMA Negeri 1 Sei Suka sebagai masukan dalam usaha meningkatkan hasil siswa dalam belajar.