

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk mewujudkan manusia yang cerdas, terampil, produktif, dan unggul. Oleh karena itu, diperlukan peranan pendidikan dan diharapkan pendidikan yang dilakukan sekarang ini mampu membawa setiap individu kearah yang maju dan mampu mengikuti perkembangan teknologi. Tetapi pada kenyataannya, peningkatan kualitas pendidikan belum maksimal mencapai kearah yang diharapkan.

Proses belajar dalam kelas merupakan suatu kegiatan dengan melibatkan interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik untuk ketercapaian kegiatan pembelajaran. Dengan adanya kegiatan interaksi proses belajar dapat digemari oleh peserta didik.

Dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran peran sosok seorang guru sangat penting. Salah satu ketrampilan guru yang di harapkan dalam pembelajaran menentukan model pembelajaran agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik. Tetapi pada kenyataannya, kualitas pendidik belum maksimal kearah yang diharapkan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, sosok seorang guru diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran dengan profesional serta terampil dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum sepenuhnya merealisasikan

perannya sebagai guru yang professional dalam mengajarkan materi yang di terapkan di kelas.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini yaitu melemahnya proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan, siswa kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Selama ini kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan di sekolah terfokus pada guru saja, bukan pada siswa, padahal pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang terfokus pada siswa. Dengan melemahnya proses belajar –mengajar dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh, mengantuk dan tidak aktif dalam kelas saat proses belajar mengajar berlangsung. Dan jika metode ceramah ini terus-menerus diterapkan maka semangat siswa untuk belajar akan terus berkurang dan lambat-laun hasil belajar siswa akan menurun.

Selain itu, kurangnya peran guru yang kreatif dalam mengajarkan materi di kelas dapat menyebabkan aktivitas belajar siswa terganggu. Salah satunya metode yang diajarkan dalam pembelajaran masih menggunakan ceramah sehingga siswa merasa bosan dan aktivitas belajar siswa pasti berkurang sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak efektif. Aktivitas belajar siswa yang masih rendah merupakan salah satu kendala utama yang dihadapi oleh setiap guru di sekolah. Dan jika faktor ini tidak di atasi maka semangat belajar dan aktivitas belajar siswa pasti menurun, sehingga dapat berakibat rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS SMA N 2 Kabanjahe bahwa hasil belajar ulangan harian siswa yang di peroleh di kelas XI IPS semester ganjil tahun pembelajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Ekonomi masih rendah, dimana masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di terapkan di sekolah yaitu 75. Tabel 1.1 berikut hasil nilai ulangan harian siswa kelas XI IPS SMA N 2 Kabanjahe.

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Harian 1 dan 2 Siswa Kelas XI IPS¹, XI IPS² dan XI IPS³
SMA Negeri 2 Kabanjahe

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	UH 1 Materi Ketenagakerjaan		UH 2 Materi Ketenagakerjaan	
			Nilai Tuntas	Nilai Tidak Tuntas	Nilai Tuntas	Nilai Tidak Tuntas
XI IPS 1	75	34 Siswa	33%	67%	23%	77%
XI IPS 2	75	34 Siswa	29%	71%	27%	73%
XI IPS 3	75	31 Siswa	31%	69%	20%	80%
Jumlah		99 Siswa				
Rata-rata			31%	69%	23%	77%

Sumber: Daftar Nilai Kelas XI IPS 1, XI IPS 2 DAN XI IPS 3 SMA Negeri 2 Kabanjahe T.P 2022/2023

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari hasil ulangan harian siswa kelas XI IPS 1, XI IPS 2 dan XI IPS 3 yang memperoleh nilai tuntas yaitu sebesar 31% pada UH 1 dan 23% pada UH 2. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas yaitu sebesar 69% pada UH 1 dan 77% pada UH 2. Dapat disimpulkan bahwa siswa di SMA Negeri 2 Kabanjahe masih

banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di terapkan di sekolah yaitu 75 sehingga siswa dikategorikan rendah karena hanya sedikit siswa yang bisa mencapai nilai ketuntasan diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dari banyaknya faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar siswa (eksternal). Menurut Slameto (2013:54) salah satu faktor tersebut adalah metode mengajar yang digunakan oleh guru. Model mengajar yang dilakukan guru merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa. Guru harus mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa agar aktivitas belajar di kelas dapat berjalan dengan baik, sehingga hasil belajar siswa tidak rendah. Dalam hal ini, perlu dicari suatu formula pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran yang baru.

Dari permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Adapun model yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif ini yaitu tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang tergolong baru dan belum banyak diterapkan di sekolah. Model pembelajaran TGT belum pernah diterapkan di SMA Negeri 2 Kabanjahe, sehingga belum diketahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran ini terhadap hasil belajar ekonomi siswa di sekolah tersebut. Tujuan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar berlangsung dan dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar.

Faktor pendukung dalam pelaksanaan model pembelajaran ini mendapat tanggapan positif baik dari pihak sekolah, guru dan siswa. Dalam model pembelajaran ini siswa harus bertanggung jawab terhadap sesama anggota kelompoknya dan bekerjasama untuk menghabiskan kupon seluruh anggota kelompok. Dengan adanya skor ataupun hadiah yang akan diberikan kepada kelompok yang terbaik dengan tujuan untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan lebih aktif lagi dalam proses belajar-mengajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diajukan dengan asumsi, siswa dikelompokkan secara heterogen dan dapat membantu siswa yang berkemampuan rendah sehingga tidak terlalu tinggal dengan siswa yang berkemampuan tinggi. Maka peluang untuk memahami materi pelajaran ekonomi akan lebih mudah dicapai. Dengan menerapkan model tersebut, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil tersebut di dukung oleh penelitian terdahulu oleh Sari (2012) yang menyatakan hasil belajar pada aspek pemahaman ekonomi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian lain yang dilakukan oleh Suranti (2022) juga menyatakan bahwa pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seorang peserta didik dalam konteks belajar untuk mencapai suatu tujuan. Tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak akan berjalan dengan baik. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar-mengajar tidak hanya mendengarkan guru dalam menjelaskan materi di kelas dan mencatat materi yang dijelaskan oleh guru saja. Semakin banyak aktivitas peserta didik yang dilakukan dalam belajar, maka proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih baik.

Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan secara jasmani dan rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar- mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan aktivitas yang dimaksud yaitu kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya kepada guru, siswa mengajukan pendapat kepada teman sekelas, siswa mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, mampu bekerjasama dengan siswa lain serta senang dan bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Tanpa adanya kegiatan aktivitas siswa maka proses belajar-mengajar tidak dapat berjalan dengan baik. Aktivitas belajar tidak hanya tentang menulis saja, namun siswa diharapkan mampu aktif dalam kelas, bertanya, menjawab, berdiskusi, dan rajin mengerjakan tugas tepat waktu. Namun pada kenyataannya

dari kegiatan belajar-mengajar di SMA Negeri 2 Kabanjahe terdapat aktivitas belajar yang masih kurang efektif dikarenakan pengelolaan kelas yang kurang baik, dalam kegiatan proses belajar-mengajar siswa masih tidak aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Selain itu, masih ada siswa yang malas mencatat materi pelajaran, dan hanya keluar masuk kelas disaat guru sedang menjelaskan atau memaparkan materi pelajaran sehingga membuat proses pembelajaran tidak optimal. Hal ini tidak lepas dari bagaiman keterampilan guru dalam mengelola kelas agar pembelajaran kondusif sehingga tercipta kondisi belajar-mengajar yang optimal.

Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya Espita (2013) menerapkan model pembelajaran kooperatif dapat memperbaiki aktivitas belajardan meningkatkan hasil belajar. Dan menurut Ningsih (2017) meningkatnya kegiatan belajar mempengaruhi suasana hati, dan motivasi untuk belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti teraik untuk meneliti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Maka penulis mengangkat judul penelitian ini yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Kabanjahe T.P. 2022/2023**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar ekonomi yang diperoleh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kabanjahe T.P 2022/2023 masih rendah dari standar KKM yang telah ditetapkan.
2. Kurangnya aktivitas belajar mengakibatkan siswa tidak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik..
3. Model pembelajaran yang digunakan metode konvensional dan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) belum pernah digunakan dalam pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kabanjahe.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah yaitu :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Aktivitas belajar yang diteliti adalah Aktivitas Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kabanjahe.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kabanjahe T.P 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi Rumusan Masalah dalam Penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki perbedaan dari pada yang menggunakan metode konvensional di SMA Negeri 2 Kabanjahe T. P. 2022/2023?
2. Apakah terdapat perbedaan siswa yang memiliki *Aktivitas Belajar* di kelas eksperimen dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* dibandingkan dengan siswa yang memiliki *Aktivitas Belajar* kelas kontrol dengan metode Konvensional XI IPS SMA Negeri 2 T.P. 2022/2023?
3. Apakah terdapat perbedaan siswa yang dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* lebih aktif dibandingkan dengan siswa kelas kontrol menggunakan model konvensional di SMA Negeri 2 Kabanjahe T.P 2022/2023?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Aktivitas Belajar* terhadap Hasil Belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kabanjahe T. P 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki perbedaan dari pada yang menggunakan metode konvensional di kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kabanjahe T.P 2022/2023.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan siswa yang memiliki *Aktivitas Belajar* di kelas eksperimen dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan siswa yang memiliki *Aktivitas Belajar* kelas kontrol dengan metode Konvensional XI IPS SMA Negeri 2 T.P. 2022/2023.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih aktif dalam belajar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode Konvensional kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kabanjahe T.P 2022/2023.
4. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Aktivitas Belajar* terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kabanjahe T. P. 2022 /2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon pendidik pada masa yang akan datang tentang Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon pendidik pada masa yang akan datang agar dapat menjadi tolak ukur dan identifikasi sejauh mana tingkat *Aktivitas Belajar* siswa di dalam kelas.
3. Sebagai bahan masukan kepada Guru SMA Negeri 2 Kabanjahe dalam menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kabanjahe.
4. Sebagai Referensi dan masukan bagi Universitas Negeri Medan khususnya Fakultas Ekonomi dan pihak-pihak lain dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.