

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan landasan penting yang mempunyai faktor dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan akan mempengaruhi setiap individu untuk meningkatkan potensi dirinya secara optimal agar mampu menata masa depan menjadi lebih baik, membantu membentuk karakter dan sikap positif melalui nilai, norma, dan etika yang diajarkan. Selanjutnya pendidikan juga memberikan pengetahuan manusia menjadi lebih luas dan tak terbatas untuk meningkatkan kualitas hidup, sehingga tidak pendidikan dapat memberikan kontribusi besar dalam mengembangkan sumber daya manusia yang unggul agar berguna bagi bangsa dan Negara.

Pemahaman tentang pentingnya pendidikan mengharuskan lembaga pendidikan, pemerintah dan masyarakat untuk bekerja sama membangun sistem pendidikan yang efektif, inklusif, dan berkelanjutan. Pendidikan ini sangat bermanfaat bagi individu dan masyarakat karena pendidikan dapat menjadi investasi jangka panjang secara keseluruhan. Melihat perubahan zaman dari arus globalisasi dan teknologi saat ini, Pemerintah Indonesia yaitu Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) mencoba mengupayakan peningkatan mutu pendidikan dengan merencanakan

Kurikulum Merdeka. Sistem ini di desain untuk memberikan hak belajar secara merdeka seperti pembelajaran intrakurikuler dimana konten akan lebih optimal dan siswa memilih cukup waktu untuk dapat memahami konsep dan menguatkan kompetensinya. Guru juga diberikan kebebasan untuk mengolah kurikulum atau merancang pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dimana selama ini menjadi keluhan dari kurikulum sebelumnya yang kaku dan tidak fleksibel yang mengharuskan guru mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang telah diatur Menteri Pendidikan. Berbeda dengan penerapan kurikulum merdeka belajar dibuat lebih ringkas dengan segala rancangan dan rencana pembelajaran memuat komponen penting sehingga guru lebih banyak waktu untuk melakukan evaluasi pembelajaran.

Dengan adanya kurikulum merdeka proses pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang memuat kegiatan siswa, sehingga siswa terlibat langsung selama pembelajaran berlangsung. Kurang tertariknya siswa mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas dikarenakan siswa merasa bosan dengan situasi proses pembelajaran yang sedang berlangsung, berawal dari rasa bosan menjadikan siswa malas dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai pembelajaran. Dengan begitu guru mempunyai peran penting dalam mengupayakan agar siswa tertarik selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencapai keberhasilan siswa dalam menguasai pembelajaran secara optimal. Adapun upaya yang dilakukan guru salah satunya dengan pemilihan metode dan model pembelajaran yang sesuai.

Model pembelajaran merupakan metode yang mampu membawa peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pendidikan dan melatih kemampuan peserta didik dalam berbagai kegiatan (Angger dan Kartiko, 2021:194). Model pembelajaran adalah model pengajaran yang dirancang sebagai alat bantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan mampu memecahkan suatu masalah dan itu akan berdampak pada hasil belajar siswa. Pemilihan tersebut dilakukan untuk menerapkan strategi metode, teknik dan taktik yang dipakai guru untuk mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik siswa dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga guru harus mampu memilih model pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti siswa diharuskan bersenang-senang dan tertawa saat pembelajaran berlangsung tetapi pembelajaran yang menyenangkan yang dimaksud terdapat animo yang kuat pada diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran juga dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat berupa fotografis, atau elektronik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa serta perhatian dan minat siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Kevin dan Rudi, 2021:253). Oleh karena itu juga diperlukan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu dalam mendukung proses pembelajaran. Media yang digunakan hendaklah dapat menimbulkan rasa senang bagi siswa dalam belajar, karena jika siswa senang

dalam mengikuti pembelajaran tentu juga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu guru dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik ketika proses kegiatan belajar.

Dengan begitu jika pemanfaatan media pembelajaran sangat menarik dan menyenangkan, maka tujuan pembelajaran sudah tercapai dan berjalan dengan baik. Tetapi, meskipun sudah begitu banyak peserta didik saat ini dominan menggunakan model dan media pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan model dan media konvensional peserta didik bosan dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak terhadap keberhasilan belajar siswa. Dengan media dan model pembelajaran tersebut hubungan antar guru dan siswa terjalin dalam suasana yang tidak ada tekanan, yang terjadi hanyalah komunikasi yang saling memberikan informasi dan mendukung suasana yang mengesankan untuk menarik minat belajar siswa untuk terlibat secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Hasil belajar merupakan pernyataan mengenai pencapaian siswa yang diukur pada akhir sebuah proses pembelajaran, pencapaian ini mencakup apa yang harus diketahui, apa yang dapat dilakukan, dan apa yang dipahami oleh peserta didik terkait pembelajaran yang telah dilaluinya (Firman dan Nurmiati, 2019:57). Dan hasil belajar adalah alat ukur yang dapat mengukur sejauh mana kita dapat memahami dan menerapkan konsep-konsep tersebut. Oleh karena itu

hasil belajar dapat mencakup sejauh mana siswa memahami, mengingat, menerapkan dan mengetahui materi yang diajarkan. Kemampuan yang dimiliki siswa dapat dilihat dari perubahan tingkah laku disegi pengetahuan, keterampilan, sikap dan pengalaman siswa saat berlangsung proses pembelajaran. Jika siswa memiliki semangat, kritis dan aktif dalam proses pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai seorang guru dapat melihat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dari hasil belajar siswa. Berhasil atau tidaknya hasil belajar dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung. yang dimana jika proses belajar siswa berhasil maka hasil belajarnya akan meningkat tetapi jika proses belajar siswa tidak berhasil maka dapat dilihat hasil belajar siswa akan menurun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMKS PAB 2 Helvetia diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung masih banyak kendala dan masalah-masalah yang terjadi dikelas, sebelumnya guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan media yang digunakan hanyalah buku cetak. Model pembelajaran kurang bervariasi yang digunakan guru sehingga siswa cenderung pasif dan tidak tertarik ketika berlangsungnya proses pembelajaran. Setelah dilakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran ekonomi dan bisnis di SMKS PAB 2 Helvetia, hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis masih tergolong rendah. Siswa tidak dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, sehingga siswa hanya menerimapengetahuan yang diajarkan secara pasif tanpa turut aktif selama proses pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dari rendahnya nilai ulangan harian siswa, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sesuai peraturan sekolah. Dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1

### Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas XI MPLB SMKS PAB 2 Helvetia

Kelas	Jumlah	KKM	UH	Siswa Yang Mencapai Nilai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai Nilai KKM	
				Jumlah	%	Jumlah	%
XI MPLB 1	33	75	UH1	17	52 %	16	48 %
			UH2	20	61 %	13	39 %
			UH3	22	67 %	11	33 %
<b>Rata-Rata</b>				<b>15</b>	<b>45 %</b>	<b>18</b>	<b>55 %</b>
XI MPLB 2	30	75	UH1	20	65 %	11	35 %
			UH2	18	58 %	13	42 %
			UH3	19	61 %	12	39 %
<b>Rata-Rata</b>				<b>13</b>	<b>42 %</b>	<b>18</b>	<b>58 %</b>
XI MPLB 3	27	75	UH1	11	41 %	15	59 %
			UH2	15	56 %	12	44 %
			UH3	15	56 %	12	44 %
<b>Rata-Rata</b>				<b>10</b>	<b>37 %</b>	<b>17</b>	<b>63 %</b>

Sumber : Dokumentasi Daftar Nilai dari Guru Kelas XI MPLB

Dari analisis data nilai tabel 1.1 terlihat bahwa jumlah siswa yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih besar daripada siswa yang mencapainya berdasarkan nilai rata-rata pada setiap kelas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI terbilang rendah dan belum merata dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi. Permasalahan lainnya yaitu, kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, peneliti

memilih menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) serta media pembelajaran *Canva* untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status dalam turnamen siswa akan berkompetensi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya (Ega dan Monica, 2022:23). Model TGT ini diberikan guru. Setelah menjelaskan materi lalu memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa membentuk kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Keunggulan model pembelajaran ini adalah setiap kinerja anggota kelompok juga dinilai, sehingga siswa nantinya akan bekerja sama untuk mencapai nilai bagi kelompok dan diri sendiri. Model TGT terdiri atas empat komponen utama. Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas. Presentasi kelas merupakan pengajaran langsung seperti diskusi yang dipimpin oleh guru, atau menggunakan media Audio visual. Presentasi kelas harus berfokus pada unit TGT. Sehingga peserta didik akan memperhatikan materi yang dipresentasikan. Hal ini akan dapat membantu mereka dalam melakukan game turnamen.
2. Tim. Tim terdiri dari tiga sampai lima peserta didik. Peserta didik belajar bersama dalam tim untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompoknya siap

untuk melakukan pertandingan di meja turnamen. Skor turnamen yang diperoleh tiap individu akan mempengaruhi skor kelompok. Keberhasilan kelompok sangat bergantung pada keberhasilan anggota tim.

3. Permainan (Game). Permainan dalam game dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disampaikan guru pada presentasi kelas. Permainan ini untuk menguji pengetahuan peserta didik yang telah diperoleh.
4. Turnamen. Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan di meja turnamen. Turnamen dilakukan setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok melaksanakan kerja kelompok, kegiatan turnamen ini dilakukan pada akhir minggu atau akhir pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran TGT ini akan lebih seru, menyenangkan dan menarik apabila dapat di kolaborasikan dengan media pembelajaran. Menurut Oka (2022:14) media pembelajaran adalah alat yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian dan kemauan ingin belajar siswa sehingga dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Media pembelajaran yang cocok untuk di kolaborasikan bersama model pembelajaran TGT yaitu media pembelajaran yang berbasis Informasi Teknologi (IT) yaitu *Canva*. Yang dimana penggunaan aplikasi *canva* dalam pembuatan media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada peserta didik berupa materi pembelajaran (Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, 2022:104).

Diterapkan media *Canva* untuk mendorong motivasi belajar sehingga pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan. Dalam hal ini yang diterapkan adalah video pembelajaran berbantuan *Canva*. *Canva* merupakan program aplikasi yang bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Menurut (Lesta dan Fatonah, 2022:1701) *canva* termasuk media yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti tertarik dalam penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Elemen Ekonomi Dan Bisnis Di SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penerapan media pembelajaran belum diterapkan secara variatif dan inovatif.
2. Model pembelajaran yang diterapkan model pembelajaran konvensional yang mengakibatkan pembelajaran membosankan.
3. Perolehan hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntuan Minimal (KKM).

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan efektif aspek yang dapat diteliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini diterapkan pada materi pembelajaran Ekonomi dan Bisnis.
2. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk games terkait materi pembelajaran.
3. Penggunaan media *Canva* untuk menjelaskan materi pembelajaran.

### 1.4 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Canva* dan tanpa bantuan media *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada elemen ekonomi dan bisnis SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024?
2. Apakah hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa berbantuan media *Canva* pada elemen ekonomi dan bisnis SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar siswa SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI MPLB 2023/2024 sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Canva* dan dengan tanpa berbantuan media *Canva*.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar siswa SMKS PAB 2 Helvetia T.A 2023/2024.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang sudah dikemukakan di atas, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat, manfaat tersebut antaranya :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis
  - a. Manfaat Bagi Peneliti
 

Untuk menambah wawasan, kemampuan dan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan melalui penelitian ini yang akan di buat berbentuk laporan mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Canva*.

THE  
Character Building  
UNIVERSITY

b. Manfaat Bagi Lembaga (Universitas Negeri Medan)

Sebagai dokumen dan bahan referensi untuk informasi ilmiah dan pengembangan keilmuan mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Pendidik

Memberikan kontribusi kepada tenaga pendidik bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Canva* perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas untuk meningkatkan system pembelajaran.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY