

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan yang berkembang pesat di era globalisasi sekarang ini telah memberi pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Hal ini yang menyebabkan adanya pembaharuan secara terus-menerus terhadap sistem pendidikan di setiap Negara. Oleh karena itu agar pendidikan tidak ketinggalan perlu adanya penyesuaian-penyesuaian yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Banyak cara yang telah dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya tercermin dari anggaran pendidikan yang disediakan dalam APBN dan APBD. Dalam amandemen Pasal 31 ayat (3) UUD NRI 1945, dinyatakan bahwa tugas negara untuk menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional dan untuk itu juga pada ayat (4) memprioritaskan anggaran bagi pendidikan sekurang-kurangnya 20 (dua puluh) persen dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) untuk memenuhi kebutuhan penyelenggaraan pendidikan nasional tersebut. Selain dengan penyediaan dana pendidikan yang begitu besar, berbagai upaya lain juga telah ditempuh dalam meningkatkan kualitas pendidikan, antara lain pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, diadakannya penataran bagi guru-guru, penyebaran guru dan media pembelajaran, serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan.

Berbagai upaya yang dilakukan pemerintah tidak akan berarti apa-apa jika guru sebagai pondasi dasar pendidikan tidak berperan aktif didalamnya. Hal ini menjadi tugas guru sebagai kunci utama dalam memajukan pendidikan, oleh karena itu sosok guru menempati kedudukan sentral, sebab peranannya sangat menentukan (Ansori, 2016). Guru tidak membuat/menyusun kurikulum, tapi ia menggunakan kurikulum, menjabarkannya, serta melaksanakan melalui proses pembelajaran. Berdasarkan UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat (1) "Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah Kecermatan guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran sangat menentukan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Oleh sebab itu, untuk menciptakan pembelajaran yang efektif guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan dapat mendorong terjadinya aktivitas belajar yang tinggi. Begitu pula dengan pembelajaran Ekonomi, aktivitas pembelajaran yang efektif tentunya sangat dibutuhkan. Aktivitas Belajar Ekonomi merupakan serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan peran aktif siswa baik secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memahami materi pelajaran ekonomi. Dalam penelitian ini peneliti membahas materi pembelajaran ekonomi yang berkaitan dengan permintaan dan penawaran.

Pemilihan model pembelajaran serta media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Ekonomi. Berdasarkan hasil

wawancara pendahuluan kepada guru mata pelajaran Ekonomi di SMA N. 1 Tukka, dalam melaksanakan pembelajaran Ekonomi metode yang biasa digunakan yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan serta guru masih jarang menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaktif dan kolaboratif siswa. Dalam hal ini peneliti menganggap bahwa siswa hanya berperan sebagai penerima materi. Kondisi tersebut yang menyebabkan siswa pasif, jenuh, dan merasa sulit memahami materi. Ditambah lagi berdasarkan dari daftar nilai siswa sebagian nilai ulangan siswa terkhusus pada materi pokok permintaan dan penawaran masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan sebesar "75", dari 34 orang siswa diketahui hanya 30% orang siswa yang dinyatakan lulus sementara 70% nya lagi dinyatakan tidak lulus.

### Hasi Belajar Siswa Pada Materi Permintaan dan Penawaran kelas X IPS SMA N 1 Tukka.



**Gambar 1.1 Diagram jumlah ketuntasan siswa kelas X IPS SMA N 1 Tukka terhadap mata pelajaran Ekonomi pada materi pokok permintaan dan penawaran.**

Upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalahrendahnya hasil belajar siswaadalahdengancamelakukan remedial atau pengulangan bagisiswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan pemberian hukuman kepada siswa yang malas belajar.

Dengan tidak optimalnya pembelajaran aktif dikelas dikhawatirkan tingkat kognitif dan psikomotorik peserta didik akan sulit meningkat dan hal ini tentu saja menyebabkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya penerapan model pembelajaran yang bersifat interaktif dan kolaboratif antar siswa agar dapat menarik perhatian siswa untuk berminat dalam belajarsehingga dapat memunculkan kreatifitas siswa dalam belajar yang tentunya hal tersebut diharapkan akandapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.Maka dalam penelitian ini salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan mengajak siswa lebih aktif, tertantang, dan melatih siswa untuk dapat bekerja secara berkelompok dengan prinsip kooperatif.Menurut Slavin (2010) terdapat beberapa macam model pembelajaran kooperatif antara lain Student Teams Achievement Division (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), Jigsaw II, Teams Accelerated Instruction (TAI), dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC).Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Ekonomi adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT).Model pembelajaran ini dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, dan meningkatkan aktivitas belajar siswa (Sanjaya, 2014).Menurut Fathurrahman (2015) Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa

sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Model TGT mempunyai kelebihan yaitu membuat peserta didik baik yang berkemampuan akademik tinggi maupun rendah aktif mengikuti pembelajaran dan dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, Shoimin (2014).

Selain itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu juga memperhatikan media pembelajaran. Tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran disekolah ditunjang oleh penggunaan media yang digunakan (Kusumaningtyas, 2018). Menurut Ahmadi (2017) media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar - mengajar serta memperjelas materi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Selain itu, media juga memiliki manfaat dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar dan mengurangi kebosanan saat mengikuti pembelajaran (Suryani, 2018). Generasi milenial saat ini siswa tidak asing lagi menggunakan handphone dalam aktivitasnya sehari-hari, hal tersebut perlu disikapi dengan bijak oleh pendidik sehingga lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang dekat dengan minat serta kebiasaan siswa. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru ekonomi kelas X IPS SMA N 1 Tukka di Tapanuli Tengah diketahui bahwa pada umumnya guru belum pernah menggunakan media berbasis QR-Code dalam pembelajaran. Pembelajaran hanya menggunakan media yang sederhana contohnya buku pelajaran yang dimiliki siswa, walau sudah pernah menggunakan

media pembelajaran berbasis teknologi seperti laptop dan infokus, tetapi masih belum digunakan secara maksimal. Walaupun sudah ada buku pembelajaran sebagai sumber belajar dan media berbasis teknologi seperti laptop dan infokus, hendaknya pembelajaran juga menggunakan media inovatif yang disediakan oleh guru agar siswa lebih tertarik dan senang dalam pembelajaran.

Hal inilah yang mendorong peneliti untuk memilih media pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi *QR-Code*. *QR-Code* adalah teknologi praktis yang semakin banyak digunakan di era serba digital sekarang ini dan telah menjadi penting. Quick Response Code atau yang lebih dikenal dengan sebutan *QR-Code* merupakan kode dua dimensi sebagai pengembangan dari kode batang atau barcode. Menurut Widayati (2017) penggunaan *QR-Code* sangat universal meliputi berbagai bidang mulai dari bidang pendidikan sampai dunia entertainmant. Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini sehingga dapat menjadikan acuan adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Mehendale (2017), dimana dalam hasil penelitiannya menuliskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Berikutnya Penelitian yang dilakukan oleh Irmu, dkk (2019), Dari hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model inkuiri berbantuan kode QR dapat meningkatkan KPS dan hasil belajar siswa. Penggunaan media inovatif seperti *QR-Code* dapat menjadi alat bantu dalam pengajaran yang menarik untuk digunakan siswa karena siswa dapat mencari informasi secara mandiri melalui smarhphone yang digunakannya.

Dengan meningkatnya motivasi belajar tentunya akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Penggunaan *QR-Code* sangat efektif digunakan untuk berbagai kepentingan termasuk pada bidang pendidikan. Penggunaan dalam bidang pendidikan relatif masih baru, *QR-Code* digunakan untuk mendesain ulang materi kuliah (Durak, dkk 2016), kegiatan pembelajaran di sekolah (Nagla dkk, 2017), menjaga dokumen pendidikan, keamanan dan menghindari duplikasi (Goyal, dkk 2016), sarana penyediaan informasi dengan menghubungkan berbagai media (Mawaddah, dkk 2018), meningkatkan pengetahuan siswa tentang spesies tumbuhan melalui akses situs web, teks, video (Patil, 2020), membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Abualnadi, dkk 2018), pembelajaran aktif untuk siswa yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan rasa ingin tahu siswa (Someral, 2020). Semua hasil penelitian yang menggunakan quick response code (QRC) memperoleh hasil yang positif sehingga quick response code (QRC) diharapkan menjadi media literasi teknologi digital yang digunakan oleh guru mata pelajaran Ekonomi kepada siswa.

Seseorang yang memiliki smartphone dapat dipastikan memiliki banyak akun jejaring sosial misalnya Facebook, Twitter, LinkedIn, Path, Instagram, Pinterest, ataupun Google+. Keterampilan memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan setiap situs jejaring sosial pun berbeda. Untuk itu, perlu mengetahui sekaligus menguasai fungsi-fungsi dasar dari setiap fitur yang ada. Di sisi lain etika pemanfaatan situs jejaring sosial juga tidak luput dari perhatian. Literasi digital memberikan jalan bagaimana seharusnya berjejaring sosial yang baik itu.

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam melakukan komunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya (Pujiono, 2017). Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari (Gilster 1997). Di sekolah, literasi digital dapat dimasukkan ke dalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), komputer, dan mata pelajaran lainnya. Misalnya, dalam mata pelajaran ekonomi jika dihubungkan dengan literasi digital maka ada beberapa hal keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa seperti membaca, menyimak, dan mendeskripsikan fenomena sosial yang terjadi pada masyarakat yang dapat dilakukan dengan menggunakan media digital seperti melalui komputer, internet (blog, media sosial, web), dan handphone. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmadhani (2020), dimana dalam penelitiannya ia menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kecerdasan emosional dan literasi digital secara bersama-sama dengan hasil belajar IPS siswa. Selanjutnya Yusuf (2019), dalam penelitiannya menunjukkan peran digital terhadap peserta didik di Madrasah Aliyah negeri Palopo menciptakan ketertarikan peserta didik serta membangun kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari permasalahan yang ada di lapangan yang telah peneliti jelaskan pada latar belakang diatas, peneliti berminat mengembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran TCODE (*Teams Game Tournament*) Berbasis



*Qr-Code*) dan peran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dikelas X IPS SMA N 1 Tukka Kab. Tapanuli Tengah”. Pengembangan Model *Teams Game Tournament* (TGT) ini relevan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kristiyani (2021), dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Hudi (2020), yang pada kesimpulannya menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis android yang dikembangkan memenuhi aspek valid, praktis, dan efektif. Namun terdapat perbedaan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amni, dkk (2021), disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media destinasi terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan adanya kendala-kendala pelaksanaan penelitian yaitu terdapat siswa yang tidak hadir maka materi yang didapatkan tidak sempurna seperti temannya yang lain sehingga nilai hasil belajar yang didapatkan tidak sesuai dengan nilai KKM. Kemudian, kendala yang lain yaitu manajemen waktu yang kurang maksimal, sehingga pelaksanaan game hanya digunakan pada 1 jam terakhir pelajaran. Demikian juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Reseyca (2017), yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak efektif pada hasil belajar gerak lurus berubah beraturan siswa kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak. Hal ini disebabkan karena dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat keterbatasan penelitian sebagai berikut: (1) siswa tidak mentaati aturan yang berlaku pada saat turnamen sehingga

berjalan tidak semestinya; (2) penentuan anggota kelompok dengan menggunakan data pre-test kurang tepat untuk membentuk kelompok karena tidak semua siswa mengerjakan pre-test dengan sungguh-sungguh sehingga kemampuan masing-masing kelompok tidak seimbang; (3) kemampuan siswa yang terbatas dalam menjelaskan materi pelajaran kepada sesama anggota tim; (4) tidak melaksanakan umpan balik mengenai pengerjaan LKS karena terbatasnya waktu yang digunakan.

Dengan adanya hasil penelitian model *Teams Game Tournament* (TGT) yang bervariasi diatas menunjukkan tidak konsistennya pengaruh variabel-variabel tersebut sehingga dapat dikatakan adanya research gap. Hal ini menambah minat peneliti untuk melakukan suatu penelitian pengembangankembali terhadap model *Teams Game Tournament*(TGT) dengan modifikasi yang berbeda dari penelitian-penelitian yang terdahulu.

Penelitian pengembangan yang peneliti terapkan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbasis *QR-Code* ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah menganalisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Develop), implementasi (Implementation) dan evaluasi (Evaluation).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional atau teacher center learning.
2. Guru jarang menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaktif dan kolaboratif siswa.
3. Mayoritas peserta didik belum memiliki hasil belajar yang mencapai KKM terhadap pembelajaran Ekonomi.
4. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan fasilitas pendukung pembelajaran seperti, laptop, infokus, dll.
5. Pemakaian media dalam pendidikan yang belum maksimal dan masih berpusat pada buku pelajaran saja.
6. Guru kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran yang inovatif dan media yang dekat dengan siswa seperti pemanfaatan handphone.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan dipengaruhi keterbatasan waktu, tenaga dan biaya penelitian, maka masalah yang diteliti dibatasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran TGT berbasis *QR-Code* dan peran literasi digital.

2. Yang dikaji dalam materi permintaan dan penawaran yaitu tentang Pengertian permintaan dan penawaran, Faktor-faktor yang memengaruhi permintaan dan penawaran, Fungsi permintaan dan penawaran, Hukum permintaan dan penawaran serta asumsi-asumsinya, Kurva permintaan dan kurva penawaran
3. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada materi pokok permintaan dan penawaran.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah model TCODE (*Teams Game Tournament* berbasis *QR-Code*) yang dikembangkan layak digunakan di Kelas XIPS-A SMA N 1 Tukka TP. 2021/2022?
2. Apakah model pembelajaran TCODE (*Teams Game Tournament* berbasis *QR-Code*) efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di Kelas X IPS-A SMA N 1 Tukka TP. 2021/2022?
3. Apakah ada interaksi model TCODE (*Teams Game Tournament* berbasis *QR-Code*) dengan literasi digital dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di kelas XIPS-A SMA N 1 Tukka TP. 2021/2022?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan masalah dan rumusan masalah, diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengkaji kelayakan model TCODE (*Teams Group Tournament* berbasis *QR-Code*) di kelas X SMA N. 1 Tukka.
2. Menguji keefektifan TCODE (*Teams Group Tournament* berbasis *QR-Code*) untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di kelas X SMA N. 1 Tukka.
3. Menguji interaksi model TCODE dengan literasi digital dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di kelas X IPS SMA N 1 Tukka TP. 2021/2022.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini akan bermanfaat bagi dunia pendidikan secara teoretis dan praktis dalam peningkatan kualitas hasil proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi siswa SMA dengan pengembangan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbasis *QR-Code*. Secara teoretis penelitian dapat bermanfaat:

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana dan pemahaman yang jelas tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis *QR-Code* dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Ekonomi, sehingga dapat memberikan inovasi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dan secara praktis penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi penulis, penelitian untuk melatih dan menambah pengetahuan dalam membuat karya ilmiah pengembangan model pembelajaran TGT berbasis QR – Code dengan literasi digital dalam peningkatan kualitas hasil proses pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi siswa SMA.
2. Bagi para siswa, hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik serta dapat meningkatkan prestasi belajar Ekonomi. Selain itu, siswa lebih merasa menikmati proses interaksi dari proses pembelajaran yang kreatif.
3. Bagi guru, Untuk memperbaiki model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas sehingga guru dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran dan mengembangkan pola pembelajaran yang inovatif dan kondusif.
4. Bagi pemerintah, penelitian ini dapat menjadi masukan dalam menghasilkan kebijakan pendidikan untuk peningkatan hasil proses pembelajaran khususnya bidang studi ekonomi pada materi pokok permintaan dan penawaran.
5. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain untuk meneliti lebih lanjut dengan pembelajaran konsep yang lain.