

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pentingnya pendidikan dalam membentuk perkembangan dan transformasi suatu negara sangat besar. Oleh karena itu, diperlukan penekanan dan komitmen sungguh-sungguh untuk memastikan bahwa standar kualitas pendidikan mencapai tingkat yang optimal, sejalan dengan perkembangan terus-menerus dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia menjadi langkah esensial dalam membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih berkompetensi dan unggul.

Berkembangnya teknologi informasi yang signifikan telah mengubah dunia pendidikan secara mendalam. Revolusi teknologi ini telah membawa dampak yang signifikan, baik yang positif maupun yang negatif, terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Hal menariknya adalah bahwa kemajuan teknologi tidak hanya menguntungkan negara-negara maju; bahkan negara-negara berkembang seperti Indonesia juga merasakan dampak perubahan ini. Sebagai salah satu negara yang tengah mengalami pertumbuhan, Indonesia tidak bisa mengabaikan dampak teknologi terhadap sistem pendidikan. Pentingnya pendidikan dalam membentuk SDM yang berkualitas di negara-negara yang tengah mengalami pertumbuhan tidak dapat diabaikan. Ini menjadi alat utama bagi mereka dalam mempersiapkan individu yang terampil dan berkompeten di berbagai sektor pembangunan. Keberhasilan dalam upaya pembangunan bukan hanya tergantung pada kemajuan ekonomi, tetapi juga sangat bergantung pada kualitas SDM yang mampu

menjalankan proses pembangunan tersebut. Dengan bantuan pendidikan yang efektif, diharapkan tercapailah pembangunan yang holistik, membawa masyarakat menuju ke kehidupan sejahtera serta berkelanjutan (Sukasih, 2018).

Makna pendidikan dapat diukur dari prestasi yang berhasil dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Semua elemen pembelajaran, termasuk pengajaran dan latihan, didesain untuk mencapai target pendidikan tersebut. Maka dari itu, tujuan pendidikan memiliki peranan utama dalam sistem pendidikan. Guna tercapainya kualitas pendidikan yang diinginkan, maka perubahan serta peningkatan dalam proses pendidikan diperlukan, terutama di tingkat sekolah dasar (SD) (Gunarta, 2020).

Belajar adalah suatu perjalanan transformasi perilaku yang muncul dari pengalaman yang khusus. Dalam mencapai mutu pendidikan yang berkualitas, sistem pembelajaran memegang peran yang sangat sentral. Konteks pembelajaran, guru sering dihadapkan dengan tantangan-tantangan yang memerlukan pemecahan, salah satunya adalah bagaimana menginspirasi siswa agar aktif berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar (Fauziyah, 2020). Partisipasi siswa menjadi unsur kunci dalam mencapai target pembelajaran. Saat siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menunaikan kewajiban mereka dengan baik, ini mencerminkan temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa partisipasi siswa mencerminkan tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran di kelas, yang mencerminkan tanggung jawab siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nurhayati, 2016). Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui tingkat keterlibatan siswa yang mencakup dimensi fisik, mental, dan sosial. Singkatnya,

pembelajaran yang sukses membutuhkan siswa yang aktif terlibat dalam seluruh tahap proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif diperlukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan upaya penemuan dalam sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan kualitas pendidikan yang lebih baik, efektif, dan efisien. Inovasi merupakan bentuk kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran yang semula monoton, membosankan, menjenuhkan, dan ortodoks menuju pembelajaran yang menyenangkan, variatif, dan bermakna. Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan. Dengan penyajian pembelajaran secara menarik dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran akan membangkitkan partisipasi belajar siswa (Mesti Fitriani, 2021). Inovasi seperti inilah yang harus dibiasakan dalam proses pembelajaran untuk menarik partisipasi siswa dalam belajar. Kenyataannya pelaksanaan pendidikan yang terjadi di sekolah masih belum sesuai harapan. Cenderung banyaknya pelaksanaan pembelajaran yang masih bersifat konvensional (Mamanda, 2018).

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan di SMA Negeri 3 Medan menunjukkan bahwa siswa rata-rata hanya berpartisipasi dalam membuat catatan ringkas dan mengerjakan tugas. Dalam kegiatan seperti bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, dan memberikan sanggahan sangat minim. Pada saat proses pembelajaran tersebut berlangsung, guru menggunakan metode

pembelajaran konvensional. Secara rinci hasil observasi awal partisipasi siswa kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3 SMA Negeri 3 Medan ditunjukkan pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa**

Kelas	Menyampaikan Pendapat	Menjawab Pertanyaan	Mengajukan Pertanyaan	Menyampaikan Sanggahan	Mengerjakan Tugas	Membuat Catatan
XI IPS 1	1	7	2	1	14	16
XI IPS 2	0	5	1	0	13	13
XI IPS 3	0	4	0	0	12	14

*Sumber: Data Observasi Awal Partisipasi Belajar Siswa (Februari, 2023)*

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 3 kelas XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3, hanya 1 siswa siswa yang menyampaikan pendapat dalam pembelajaran yaitu siswa dari kelas XI IPS 1. Yang menjawab pertanyaan untuk kelas XI IPS 1 terdapat 7 siswa, XI IPS 2 terdapat 5 siswa, dan XI IPS 3 terdapat 4 siswa. Kemudian, yang mengajukan pertanyaan dari kelas XI IPS 1 adalah 2 siswa, dari kelas XI IPS 2 hanya 1 siswa, dan tidak ada satu pun dari kelas XI IPS 3 yang mengajukan pertanyaan. Kemudian, pada kelas XI IPS 1 terdapat 1 siswa yang menyampaikan sanggahan, sedangkan 2 kelas lainnya tidak ada yang menyampaikan sanggahan ketika belajar. Kemudian, untuk siswa yang mengerjakan tugas terdapat 14 siswa dari kelas XI IPS 1, 13 siswa dari kelas XI IPS 2, dan 12 siswa dari kelas XI IPS 3. Untuk indikator yang terakhir yaitu membuat catatan terdapat 16 siswa dari kelas XI IPS 1 yang membuat catatan, terdapat 13 siswa dari kelas IPS 2, dan 14 siswa untuk kelas XI IPS 3.

Dengan demikian, guru perlu memberikan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru

harus mampu merancang pengajaran secara efisien agar tercipta suasana belajar yang menarik bagi siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat memancing siswa ikut aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Menurut Fathurrohman (dalam Gunarta, 2020) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya berupaya mencapai tujuan dari tiap individu yang dalam hal ini adalah siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran kooperatif ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya dalam suatu kelompok kecil. Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Gunarta, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan, dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Dalam kelas kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 - 6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan pada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai

ketuntasan materi yang disajikan oleh guru dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah tipe atau model dari metode pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, di mana model ini melibatkan seluruh siswa, di mana setiap siswa memiliki perannya sebagai tutor sebaya tanpa perbedaan status, dan mengandung unsur permainan (Shoimin, 2016). Menurut Rusman (2014), "*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang membentuk siswa ke dalam sebuah kelompok belajar yang terdiri dari 5 - 6 orang yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif seperti permainan yang melibatkan aktivitas dan kemampuan berpikir siswa yang berbeda untuk berkolaborasi dalam satu kelompok yang terdiri 5 - 6 orang tanpa harus memandang perbedaan status dan jenis kelamin. Selain dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) juga dapat melatih siswa dalam berpikir kritis, komunikatif, dan kolaboratif. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang memberikankesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dapat memperoleh hasil yang terbaik (Slavin, 2015).

Tujuan dari model pembelajaran TGT ini yaitu untuk meningkatkan partisipasi siswa dimana aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa ikut berpartisipasi secara aktif untuk saling kerjasama, menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model TGT ini dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran. Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung (Gayatri, 2009). Hal ini dibukti oleh Nailul Fauziah, dkk (2020) dalam penelitiannya yang berjudul Model *Team Games Tournaments* (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPS Siswa dimana hasil penggunaan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) ini benar-benar berhasil dan efektif diterapkan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VII A pada mata pelajaran IPS di MTs Ahmad Yani Jabung. Dengan demikian, model TGT ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya partisipasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XII IPS SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XII IPS SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

3. Rendahnya pemahaman siswa terhadap Mata Pelajaran Ekonomi kelas XII IPS SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti fokus melihat bagaimana partisipasi pembelajaran pada mata pembelajaran ekonomi kelas XII IPS SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah partisipasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk melihat tinggi rendahnya partisipasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan model pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.



## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa.
2. Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi bagi kalangan akademis yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut serta menjadi ilmu mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap partisipasi belajar siswa.

2. Bagi Pihak Universitas

- Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan pustaka bagi mahasiswa Universitas Negeri Medan, khususnya mahasiswa Pendidikan Ekonomi.
- Penelitian ini bermanfaat sebagai ilmu dan referensi solusi dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai gambaran bagi pihak sekolah khususnya guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 3 Medan untuk melakukan evaluasi dari hasil pembelajaran yang telah lalu supaya dapat ditingkatkan partisipasi belajar siswa kedepannya serta meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai metode mengajar.

