

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah elemen utama dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menciptakan generasi unggul di waktu yang akan datang. Hal tersebut selaras dengan tujuan negara Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke-4 untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bermakna bahwa mendapat pendidikan yang layak adalah hak untuk setiap warga negara Indonesia untuk mewujudkan bangsa yang cerdas. Bangsa yang cerdas menggambarkan kualitas SDM yang berkualitas. Oleh karena itu, upaya negara meningkatkan SDM yang berkualitas tidak lepas dari perbaikan pendidikan yang terus diupayakan agar memiliki sistem pendidikan yang baik dan berkualitas, salah satunya dengan memperbaiki kurikulum yang berlaku di Indonesia.

Kurikulum adalah skema atau alur yang dapat membuat pembelajaran lebih jelas (Astuti et al., 2023). Karena kurikulum memiliki peran penting dalam pelaksanaan alur pembelajaran karena dengan adanya kurikulum maka alur atau skema pembelajaran lebih jelas dan tegas. Hal tersebut tentu akan mampu meningkatkan pembelajaran karena telah diatur dan dirancang untuk menciptakan pendidikan yang lebih baik lagi. Di Indonesia sendiri memiliki beberapa kurikulum yang pernah berlaku, salah satunya adalah kurikulum KTSP, kurikulum K13 dan kurikulum Merdeka atau sering disebut dengan

KUMER. Untuk saat ini Indonesia memberlakukan KUMER atau Kurikulum Merdeka, akan tetapi tidak semua sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka pada sekolahnya, hal tersebut karena pergantian kurikulum yang cukup singkat membuat sekolah sulit dalam memahami aturan baru dalam kurikulum. Kurikulum Merdeka dirancang untuk mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengemas materi dalam pembelajaran lebih ramping sehingga guru lebih leluasa dalam menentukan model pembelajaran yang selaras dengan materi yang akan diajarkan oleh guru diharapkan akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Diantara sekolah yang sudah menerapkan kurikulum Merdeka di wilayah Kabupaten Madiun adalah SMAN 2 Mejayan.

Kurikulum Merdeka menggunakan sudut pandang “Merdeka Belajar” dan “Kampus Merdeka”. Merdeka belajar merupakan kebebasan dalam berfikir dan kebebasan dalam melakukan inovasi (Ainia, dalam Vhalery et al., 2022). Perubahan pendidikan melalui kebijakan merdeka belajar di harapkan mampu menciptakan SDM Unggul di Indonesia dengan memiliki Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2021). Dari hal tersebut maka kurikulum merdeka membebaskan seorang guru bisa membuat pembelajaran yang baik dengan kreativitas dan inovasi baru sehingga pembelajaran yang dilakukan mampu menarik peserta didik. Membuat suatu pelajaran menarik, seorang guru dapat menggunakan berbagai cara dengan menggunakan model pembelajaran yang dirasa dapat membuat suasana terasa menyenangkan dan hal itu akan bisa menarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.

Model pembelajaran yaitu bentuk dari tahapan pembelajaran yang sudah dirancang dengan baik sehingga dapat digunakan, dinilai guru yang bertujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan (Rokhimawan et al., 2022). Penggunaan model pembelajaran akan membantu dalam proses pembelajaran karena memiliki alur pembelajaran yang jelas sehingga pembelajaran diharapkan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam menentukan model pembelajaran harus selaras dengan materi yang akan diajarkan dengan mempertimbangkan kondisi peserta didik sebagai upaya agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran.

Sehingga menggunakan model pembelajaran yang sesuai bisa membantu seorang guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dengan mudah agar tujuan pembelajaran mampu tercapai sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Model pembelajaran yang efektif adalah model pembelajaran yang inovatif dan dirasa selaras dengan kondisi peserta didik serta selaras dengan materi atau mata pelajaran yang akan disampaikan. Selain model pembelajaran pemilihan media dalam pembelajaran juga cukup penting karena media juga memiliki peran penting pada proses pembelajaran yaitu untuk melancarkan interaksi antara guru dan peserta didik, mempermudah peserta didik ketika memahami materi pembelajaran dan membangun keaktifan serta kreatifitas peserta didik. Dari hal tersebut maka pada penerapan kurikulum merdeka perlunya seorang guru meningkatkan kemampuan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, pernyataan tersebut juga

sesuai dengan pendapat dari Bogou dan Sukung yang menyatakan bahwa guru perlu meningkatkan kemampuan teknologi di era digital (Lestari & Kurnia, 2023).

Kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi berbasis digital akan memudahkan seorang guru dalam terus mengikuti perkembangan pembelajaran yang semakin hari semakin banyak inovasi baru sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. SMAN 2 Mejayan menjadi sekolah yang akan diteliti karena adanya kemampuan guru pengampu mata pelajaran ekonomi yang mumpuni dengan berdasarkan pembelajaran yang pernah dilakukan menggunakan teknologi sebagai pemenuhan pembelajaran berbasis teknologi pada kurikulum merdeka. Meskipun demikian pembelajaran yang dilakukan guru masih berfokus atau menerapkan pembelajaran individual yang kurang melibatkan secara aktif interaksi antar peserta didik sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pada bab Badan Usaha dalam Perekonomian Indonesia untuk fase F kelas XI, peserta didik SMAN 2 Mejayan kelas XI-4 kurang memahami materi tersebut. Hal tersebut terlihat dari nilai yang didapat oleh peserta didik SMAN 2 Mejayan kelas XI-4.

Berdasarkan hasil penilaian harian bab Badan Usaha dalam Perekonomian Indonesia yang didapat peserta didik di kelas XI-4 menunjukkan hasil penilaian pada materi tersebut dapat dikatakan kurang. Dari jumlah peserta didik di kelas yaitu 35 orang, sebanyak 18 peserta didik mendapat nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan yang

mendapat nilai tepat KKTP hanya 2 peserta didik, sisanya diatas KKTP. Permasalahan utama tersebut karena pembelajaran yang kurang melibatkan interaksi antar peserta didik dimana peserta didik mendengar dan mengerjakan lembar kerja sendiri yang diberikan oleh guru, peserta didik tidak jarang bukannya memahami tapi lebih memilih mencari pada internet dan menuliskannya di lembar jawabannya. Maka atas kondisi tersebut peneliti akan memilih media pembelajaran yang sesuai untuk di terapkan pada model pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar bab Badan Usaha dalam Perekonomian Indonesia sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Diantara banyaknya media yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya yaitu media *educaplay*, merupakan media pembelajaran yang kerap digunakan pada pembelajaran peserta didik sekolah dasar hasil belajar mampu meningkatkan seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Fernanda at al., (2024) menyatakan hasil belajar peserta didik kelas IVB SD Negeri Dukuh Kupang III Surabaya mengalami peningkatan dalam siklus I dan siklus II. Karakteristik peserta didik yang aktif dan tertarik dengan hal-hal baru yang bersifat permainan merupakan salah satu alasan *educaplay* digunakan untuk media pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik. Berdasarkan observasi pada peserta didik SMAN 2 Mejayan kelas XI-4 memiliki karakter yang aktif dan suka dengan interaksi antar teman serta menyukai hal-hal baru apalagi yang bersifat permainan maka menggunakan media *educaplay* diharapkan hasil belajar juga bisa ditingkatkan

meskipun diterapkan dalam peserta didik SMA dengan peserta didik SD yang memiliki karakter dan ketertarikan yang berbeda.

Penggunaan media *educaplay* dengan diterapkan pada model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* diharapkan hasil belajar ekonomi mampu ditingkatkan pada peserta didik kelas XI-4 SMAN 2 Mejayan, karena model pembelajaran ini membuat peserta didik saling bekerjasama secara aktif untuk dapat memenangkan permainan dan dari hal tersebut akan mengaktifkan kemampuan peserta didik untuk menyampaikan pemahamannya mengenai materi yang disampaikan oleh guru, dari proses itu akan meningkatkan pengetahuan peserta didik sehingga diharapkan hasil belajar ekonomi dapat ditingkatkan pada peserta didik kelas XI-4 SMAN 2 Mejayan. Selain dalam prosesnya, model pembelajaran juga mengharuskan peserta didik terlibat aktif, dengan menggunakan media *educaplay* akan membantu guru dalam menyampaikan dan menjadikan suasana kelas lebih menarik bagi peserta didik, hal tersebut selaras dengan hasil studi yang dilakukan Agdiyah et al., (2024) media *educaplay* merupakan media yang bisa membuat peserta didik termotivasi untuk belajar karena dianggap menarik dan terbukti dengan hasil yang diperoleh berbanding lurus dengan perolehan hasil belajar peserta didik. Sehingga model pembelajaran *Team Games Tournament* melalui media *educaplay* merupakan kombinasi yang baik diterapkan untuk pembelajaran karena mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami sekaligus menghafal materi badan usaha, sebab materi tersebut memiliki banyak hal yang perlu dipelajari bahkan beberapa membutuhkan hafalan karena selain dipahami

ada beberapa pembahasan yang perlu diingat dengan baik oleh peserta didik, dengan karakter peserta didik yang aktif dan model pembelajaran yang membutuhkan keaktifan serta media yang berbasis teknologi yang baru peserta didik kenal dan harapannya dapat membuat motivasi belajar peserta didik bertambah sehingga hasil belajar ekonomi mampu ditingkatkan. Media *educaplay* sendiri adalah *platform* pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui web menggunakan koneksi internet dengan berbagai pilihan permainan yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran agar bisa menarik peserta didik dalam belajar dengan tujuan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan, pernyataan tersebut didukung dengan pernyataan Syarmadana et al., (2024) bahwa media *educaplay* merupakan *platform* pendidikan yang dapat saling berbagi materi pembelajaran interaktif dengan berbagai aktivitas pendidikan yang menarik.

Menggunakan media *educaplay* pada model pembelajaran *Team Games Tournament* akan memudahkan dalam penyampaian materi sekaligus penerapan teknologi ini diharapkan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Hal tersebut karena media *educaplay* memberikan banyak pilihan *game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dimana model ini memadukan antara permainan, dan kerjasama kelompok pada pembelajaran, yang termasuk dalam model pembelajaran dari *cooperatif learning*. Dengan demikian model ini juga akan melatih kemampuan komunikasi peserta didik dalam menyampaikan pendapat atas apa yang menjadi pertanyaan dalam penerapan model tersebut.

Diskusi yang dilakukan dalam prosesnya seperti saling menyampaikan pendapat antar peserta didik akan membuat peserta didik memahami materi tersebut selain itu juga akan membuat peserta didik mendapat tutor sebaya yang artinya tukar pikiran atau penyampaian pendapat menjadikan setiap peserta didik sebagai guru untuk saling mengoreksi atau memberi masukan. Proses pembelajaran yang seperti ini akan membuat peserta didik mampu dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik selaras dengan yang dilakukan Wahyuni et al., (2022) yang mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan melalui tutor sebaya.

Berdasarkan uraian dalam penjelasan tersebut maka peneliti merasa perlu dalam melakukan penelitian untuk membuktikan apakah penjelasan tersebut dapat dibuktikan kebenarannya dengan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Maka dari latar belakang yang sudah dijelaskan peneliti mengambil judul penelitian Implementasi Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik SMAN 2 Mejayan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang sebelumnya maka rumusan masalah penelitian tindakan kelas ini adalah “Apakah implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI 4 SMAN 2 Mejayan tahun pelajaran 2024/2025?”

C. Tujuan Penelitian

Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* melalui media *educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI 4 SMAN 2 Mejayana tahun pelajaran 2024/2025.

D. Kegunaan Penelitian

Melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki berbagai manfaat bagi banyak pihak, berikut merupakan manfaat PTK selama proses dan hasil yang diperoleh yaitu:

1. Bagi Penulis

Melalui penelitian tindakan kelas, penulis dapat mengembangkan keterampilan mengajar dan managerial serta meningkatkan kemampuan dalam memahami apa yang dibutuhkan peserta didik dalam memahami materi. Proses penelitian mendorong penulis untuk mengevaluasi dan meningkatkan model pengajaran yang digunakan serta memperbaiki segala sesuatu yang menjadi kendala dalam proses penelitian.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan model pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Memberikan rekomendasi kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk pembelajaran.

c. Meningkatkan profesionalitas guru dalam mengajar dengan memberikan kesempatan bagi guru mengembangkan kemampuan belajar melalui model dan media baru yang belum pernah diterapkan dalam pembelajaran sebelumnya.

3. Bagi Peserta Didik

Pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan terhadap materi yang disampaikan selama pelaksanaan pembelajaran, memberikan motivasi belajar peserta didik di SMAN 2 Mejoyan khususnya peserta didik kelas XI 4 dan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMAN 2 Mejoyan dari adanya hasil belajar peserta didik yang dapat ditingkatkan serta peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian dan memperbaiki atas temuan kendala terkait implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) melalui media *Educaplay* dalam pembelajaran ekonomi.

E. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yaitu sistem pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)*

Team Games Turnament adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan antara game atau permainan dengan kerjasama dalam kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran melalui kompetisi yang sehat.

3. Media *Educaplay*

Educaplay adalah *platform* pembelajaran yang berisi banyak permainan interaktif yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran berbasis media digital dan dapat diakses dengan menggunakan koneksi internet.

4. Hasil Belajar Ekonomi

Hasil belajar ekonomi yaitu pencapaian belajar peserta didik yang didapat setelah mengikuti proses pembelajaran ekonomi dengan kriteria atau nilai tertentu yang telah diterapkan dengan melalui pemahaman konsep-konsep ekonomi, analisis permasalahan ekonomi, teori ekonomi dan lain-lain.