

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam hal ini, jelas bahwa pendidikan tidak hanya membangun ranah kognitif, tetapi juga ranah afektif dan psikomotor. selain itu juga pada Pasal 4 Ayat 3 menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan setiap individu. Tujuan pendidikan dicapai melalui pendidikan yang efektif dan efisien dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Keberhasilan pendidikan di sekolah terlihat dari keaktifan belajar peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik.

Pendidikan tidak hanya mencakup pemberian informasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang dapat merangsang keaktifan belajar peserta didik, karena keterlibatan peserta didik yang aktif dalam proses kegiatan pembelajaran akan cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Setiap peserta didik pasti mempunyai karakter yang berbeda dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Gaya belajar, lingkungan belajar, dan ketertarikan terhadap materi pelajaran dapat berperan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi sejauh mana peserta didik aktif dalam belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya sebagai pendidik, guru harus inovatif dan kreatif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif sehingga menciptakan hasil belajar yang lebih baik.

Keatifan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah dengan aktif bertanya dan mengemukakan pendapat. Keaktifan peserta didik dalam belajar mempengaruhi pemahaman materi yang dipelajari, pemahaman ini diukur melalui hasil belajar. Peserta didik yang aktif selama kegiatan pembelajaran akan

meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya. Tetapi berdasarkan hasil obeservasi awal yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan PLP di SMA Negeri 5 Tasikmalaya. Peserta didik kurang aktif terlibat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik lebih asik dengan dunianya sendiri, seperti mengobrol dengan teman, memainkan *gadget*, bahkan tertidur selama pembelajaran, dan saat guru mengajukan pertanyaan hanya satu sampai tiga orang yang menjawab, sedangkan yang lain cenderung diam dan mendengarkan. Hampir semua interaksi di kelas dalam pembelajaran ekonomi berpusat pada guru, sehingga peserta didik hanya bergantung pada apa yang diajarkan oleh gurunya, kurang efektifnya pembelajaran dan metode yang diajarkan sehingga membuat peserta didik bosan dan mengantuk, jika terus dibiarkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah.

Kondisi hasil belajar di kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya masih rendah, hal ini terlihat dari nilai rata-rata dan jumlah peserta didik yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk lebih jelasnya, berikut ini tabel dari Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya:

**Tabel 1. 1**  
**Nilai Rata-Rata PAS Mata Pelajaran Ekonomi**  
**Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata – Rata	Peserta Didik yang Mencapai KKM
1	XI IPS 1	36 orang	47,86	1 orang (2,77%)
2	XI IPS 2	36 orang	48,81	4 orang (11,1%)
3	XI IPS 3	35 orang	49,66	3 orang (8,57%)
4	XI IPS 4	36 orang	48,46	2 orang (5,55%)
5	XI IPS 5	36 orang	47,90	-
Jumlah		179 orang	47,54	10 orang (5,58%)

*Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Ekonomi, Ganjil 2023*

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai rata-rata kelas yang didapat oleh peserta didik masih berada jauh di bawah nilai KKM. Nilai yang didapat rata-rata 40, sedangkan KKM yang harus dicapai adalah sebesar 77. Jumlah peserta didik

yang berhasil mencapai nilai KKM hanya ada 10 orang dari 179 orang jumlah keseluruhan peserta didik atau hanya sebesar 5,58%. Hal ini mengharuskan guru untuk melakukan remedial yang akan banyak menyita waktu akibatnya proses pembelajaranpun akan kurang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, terdapat alasan bahwa kegiatan pembelajaran belum dapat berjalan dengan efektif dikarenakan mereka merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran ekonomi yang menggunakan metode caramah dan presentasi. Mereka menganggap pembelajaran dikelas monoton. Peserta didik mengharapkan model pembelajaran baru yang belum pernah diterapkan sebelumnya, sehingga akan membuat mereka lebih tertarik dan termotivasi selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal penerapan model pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif sehingga mampu merangsang daya pikir dan mampu meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini bisa diterapkan dengan penggunaan model pembelajaran interaktif seperti model pembelajaran kooperatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh guru adalah model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)*.

Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* sering disebut sebagai model pembelajaran berbasis tanya jawab atau Q&A (*Question and Answer*). Dalam model ini, pembelajaran terjadi melalui proses bertanya dan menjawab antara guru dengan peserta didik atau antar peserta didik. Penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer (GQGA)* dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif mencari jawaban serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Pemahaman peserta didik terhadap materi, bisa dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Sasmita et al. 2022).

Pemilihan media yang sesuai dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran yang efektif, terutama dalam konteks pembelajaran di era Industri 4.0. hal ini menandakan bahwa saat ini, pendekatan pembelajaran lebih menitikberatkan pada penggunaan teknologi dalam rangka meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi membantu guru untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai kegiatan pembelajaran, salah satunya membuat kartu acak dengan konten yang dapat disesuaikan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* Berbantuan *Media Wordwall Random Cards* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Quasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024)".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah digambarkan, untuk memperjelas persoalan maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *question student have* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
3. Apakah terdapat perbedaan antara peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* dan peserta didik kelas kontrol

menggunakan model pembelajaran *question student have* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 pada pengukuran akhir?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan rumusan masalah tersebut, peneliti merumuskan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *question student have* pada mata pelajaran ekonomi konsep kelas XI di SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Untuk mengetahui perbedaan antara peserta didik kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards* dan peserta didik kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *question student have* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 pada pengukuran akhir.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

#### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama kajian mengenai model pembelajaran *giving question and getting answer* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan ilmiah dalam ilmu

pengetahuan mengenai model pembelajaran.

2. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan referensi untuk menunjang penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

##### 1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *giving question and getting answer* berbantuan media *wordwall random cards*.

##### 2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan bahan masukan khususnya kepada guru ekonomi untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar.

##### 3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai suatu masukan bagi sekolah untuk mengadakan pelatihan bagi guru-guru mengenai model dan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran.

##### 4. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan pembandingan bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi yang akan melakukan penelitian dengan isu permasalahan yang sama di masa yang akan datang.