

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu bentuk upaya seseorang dalam mencari ilmu. Pendidikan merupakan usaha sadar dan juga terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat berdiri dengan mandiri, kuat dan berdaya saing tinggi yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter cerdas, serta memiliki keterampilan. Hal tersebut selaras dengan Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 (ayat 1) yakni :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pertanyaan tersebut Dalam menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan di Indonesia haruslah yang berpendidikan dan berkualitas, efektif dan menyeluruh guna mencapai tujuan pendidikan Nasional tersebut, sehingga hasil yang didapatkan juga berkualitas, berdaya saing yang tinggi dan sesuai dengan apa yang di butuhkan oleh bangsa. Salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan pembelajaran adalah guru. Guru mempunyai tanggung jawab untuk meninjau segala sesuatu yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses perkembangan siswa. Semakin bagus Sumber Daya Manusia yang dihasilkan dari pendidikan, maka akan semakin unggul suatu negara dalam menghadapi perkembangan juga persaingan yang terjadi di Dunia ini.

Menurut Nur Rohma (2021) Pendidikan merupakan “proses memajukan masyarakat, melalui lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah, perguruan tinggi dan lainnya, dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan dari generasi ke generasi berikutnya”. Berdasarkan pendapat tersebut, Adapun hubungannya dengan pembelajaran yaitu menekankan adanya perubahan, perubahan dari yang dia tidak

tahu menjadi tahu, yang sebelumnya tidak paham menjadi paham. Perubahan tersebut dapat terjadi karena adanya interaksi peserta didik dengan sumber belajar. Interaksi peserta didik dengan bahan pembelajaran, seperti dengan guru, buku, atau dengan peserta didik lain di dalam kelas merupakan salah satu komponen kunci dari pembelajaran yang baik. Oleh karena itu, pendidikan akan berhasil jika didukung oleh proses tersebut.

Menurut Syahputra (2020) “Salah satu hal yang dapat dijadikan acuan untuk melihat keberhasilan dari proses belajar adalah hasil belajar siswa”. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran akan dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa meningkat dan menghasilkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah hasil dari adanya proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Susanto dalam Darmawan (2021) “Mengatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil belajar dari kegiatan belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas bahwasanya, hasil belajar dapat diukur dari 3 aspek yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan observasi pada siswa dan guru mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 3 Ciamis, ada beberapa aspek yang mempengaruhi kepada hasil belajar diantaranya aspek psikomotor yang mana berkaitan dengan keterampilan yakni siswa cenderung lebih aktif jika pembelajaran berpusat kepada siswa, respon siswa juga sangat aktif jika pembelajaran berpusat kepada siswa. Diantaranya seperti pembelajaran kelompok, games pembelajaran. Jika pembelajaran berpusat kepada guru maka siswa fokusnya akan sedikit berkurang apalagi jika kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada jam akhir dikarenakan siswa hanya duduk, menyimak dan mendengarkan jadi siswa akan cenderung bosan dan hasil belajar juga akan menurun. Penurunan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada aspek kognitif yakni dari nilai hasil belajar. Sekaitan dengan observasi yang dilakukan Khususnya kelas X Penilaian Akhir Semester (PAS) belum sepenuhnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hal tersebut dibuktikan dengan nilai peserta didik <75 Dengan KKM yang telah di

tetapkan. Adapun Rekapituasi Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil 2022/2023 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. 1
Rekapitulasi Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) Ganjil 2023/2024

Mata Pelajaran Ekonomi

No.	Kelas	Nilai Rata – rata	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)	Jumlah Peserta Didik	
				Tuntas KKM	Tidak Tuntas KKM
1.	X.E.1	44	75	4	31
2.	X.E.2	44	75	16	23
3.	X.E.3	43	75	3	30
4.	X.E.4	45	75	21	13
5.	X.E.5	46	75	6	26
6.	X.E.6	45	75	15	18
7.	X.E.7	46,9	75	14	21
8.	X.E.8	47	75	10	23
9.	X.E.9	48,4	75	21	15
10.	X.E.10	48	75	24	11
11.	X.E.11	48	75	21	14

Sumber: Arsip Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 3 Ciamis Kelas X,2023

Berdasarkan data hasil belajar di atas dapat diartikan dari 375 siswa, 155 diantaranya siswa yang tuntas KKM yakni yang lebih dari 75 dan 220 siswa lainnya nilainya berada dibawah KKM yakni mereka tidak tuntas dikarenakan nilainya kurang dari 75. Berdasarkan Hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas X di SMAN 3 Ciamis masih relatif rendah dikarenakan nilai yang tidak tuntas lebih banyak dibandingkan nilai yang tuntas.

Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan siswa terhadap konsep-konsep yang disajikan dalam bahan ajar, serta dengan memasukkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Bahtiar (2020:

208) “Model pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa unsur yang mempengaruhi hasil belajar siswa”. Berdasarkan pernyataan tersebut bahwasanya model pembelajaran akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa, dikarenakan Model pembelajaran merupakan strategi atau cara bagaimana seorang guru menyampaikan materi terhadap siswanya, semakin menarik maka siswa akan semakin paham dan bersemangat juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Joyce dan Weil dalam Rusman (2012) Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Model pembelajaran yang diperlukan agar pembelajaran aktif antara siswa dan guru adalah Model pembelajaran Kooperatif, Karena Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dimana siswa membentuk kelompok-kelompok kemudian bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas belajar pada masing-masing kelompok untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran kooperatif berpotensi mengubah cara pandang individu menjadi peduli terhadap orang lain, dalam hal ini teman kelompok.

Berdasarkan pernyataan diatas, bahwasanya pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang cocok untuk digunakan agar pembelajaran terasa lebih hidup karena melibatkan siswa dan guru agar lebih aktif dan meningkatkan prestasi belajar.

Model *cooperative learning* terdapat berbagai teknik didalamnya berdasarkan pendapat Slavin dalam Utami (2015) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki lima jenis yaitu: *Students Team Achievement Division/STAD*, *Team Game Tournament/TGT*, *Jigsaw*, *Team Accelerated Instruction/TAI*, *Cooperative Integrated Reading and Composition/CIRC*. Dari kelima jenis pembelajaran kooperatif tersebut, STAD dinilai dapat mengatasi permasalahan pembelajaran di

kelas. Ide utama pembelajaran metode STAD adalah untuk memotivasi siswa agar saling membantu dalam memahami sebuah materi pelajaran dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah. Agar mendapatkan penghargaan dari guru maka anggota tim harus memperoleh nilai yang tinggi dalam evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu kerjasama tim dan saling memotivasi akan mengantarkan siswa pada kesuksesan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama kegiatan PLP pada SMAN 3 Ciamis ini, Model STAD merupakan model yang cocok digunakan karena siswa dapat bersaing satu sama lain untuk mendapatkan hasil yang terbaik bagi kelompoknya. Lalu model kooperatif yang lain seperti *Jigsaw*, *Snowball Throwing* yang telah peneliti gunakan juga dirasa kurang cocok dikarenakan siswa bergantung satu sama lain dan menuntut kepada siswa yang dominan untuk lebih aktif. Menurut Isjoni (2011) “Model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya aktivitas dan interaksi antar siswa untuk saling menginspirasi dan membantu dalam mempelajari materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal”.

Kemudian dalam proses belajar tidak cukup guru, dan model pembelajaran saja yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Media pembelajaran yang interaktif juga diperlukan demi menghasilkan hasil belajar yang meningkat. Pada zaman sekarang, Dimana teknologi yang sudah berkembang begitu pesat yang menyebabkan setiap kegiatan menyautkan dengan teknologi. Begitupun dengan media pembelajaran, hadirnya teknologi dapat mempermudah dan mengefisienkan segala kegiatan. Media pembelajaran yang interaktif juga dibarengi dengan hadirnya teknologi yang mana mempermudah dalam kegiatan pembelajaran. Siswa kerap kali bersemangat jika kegiatan pembelajaran melibatkan teknologi, seperti halnya media pembelajaran yang menarik yakni media pembelajaran *Wordwall* yang dapat menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Hasram (2021) mengungkapkan bahwa

Pembelajaran mandiri adalah salah satu keterampilan yang disorot dalam Pendidikan 4.0. Contoh media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran mandiri adalah aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* merupakan media interaktif yang dapat digunakan guru sebagai

model pembelajaran dan alat evaluasi siswa. Ciri khas aplikasi ini yaitu menyenangkan bagi siswa karena pilihan permainannya yang sangat beragam, seperti bermain kuis, mencocokkan atau memasangkan kata, mencari kata, mengacak kata, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, media interaktif *Wordwall* cocok digunakan dalam pembelajaran, Terkhususnya dalam model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Student Teams Achievement Division* (STAD) dikarenakan memiliki berbagai fitur yang menarik perhatian siswa dan akan menambah semangat dalam pembelajaran. Selain itu Aplikasi ini sangat mudah diakses serta digunakan oleh guru dan juga siswa karena dapat diakses melalui browser. Aplikasi *Wordwall* memudahkan pengguna baru karena *Wordwall* menyediakan contoh-contoh yang sangat beragam. Berdasarkan Latar belakang masalah yang diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Cooperative Learning Menggunakan Teknik *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa” Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Tahun Pelajaran 2023/2024**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) pada kelas eksperimen dengan Bantuan Media *Wordwall* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan akhir?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan Bantuan Media *Wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran Konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam hal ini peneliti memiliki tujuan sesuai dengan permasalahan yang di amati, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Bantuan Media *Wordwall* di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan akhir
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas Eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dengan Bantuan Media *Wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yakni manfaat yang sifatnya jangka Panjang dalam teori pembelajaran dan bersifat tertulis. Secara Teoritis, kegunaan dari penelitian ini yaitu

- 1) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang keilmuan terutama didunia pendidikan.
- 2) Hasil dari penelitian ini dapat digunakan atau menjadi Acuan bagi penelitian selanjutnya.

1. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis yakni manfaat yang memberikan dampak secara langsung terhadap pembelajaran. Adapun Kegunaan Secara Praktis dari penelitian ini yaitu:

- 1) Bagi siswa, Memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa untuk dapat mengembakan potensi dirinya menjadi lebih aktif, banyak mengeksplorasi materi bersama guru, maupun diskusi bersama teman selama pembelajaran berlangsung

- 2) Bagi guru, dapat dijadikan sebagai suatu alternatif dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar Ekonomi melalui Model Pembelajaran STAD. Untuk meningkatkan kemampuan berdiskusi dalam kelompok dan bekerja sama dalam Ekonomi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar khususnya dalam bidang Ekonomi.
- 3) Bagi sekolah, Sebagai salah satu masukan dalam perencanaan, pelaksanaan dan mengembangkan serta mengambil kebijakan terutama mengenai metode yang tepat, sebagai sarana dalam kerja sama dan diskusi, dalam pembinaan dan pengelolaan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi di SMA
- 4) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman yang mendalam terkait penerapan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik agar pendidikan lebih berkualitas.