

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, dengan melalui pembelajaran orang dapat menemukan hal-hal yang tidak diketahui sebelumnya. Menurut Makki & Aflahah (2019:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik.”

Guru dengan sadar merencanakan kegiatan belajar secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Harapan besar guru dalam pembelajaran adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan dikuasai oleh peserta didik secara optimal. Maka dari itu setelah melaksanakan proses pembelajaran tentunya akan menghasilkan sebuah output yang ingin dicapai yaitu hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes berupa sejumlah materi pelajaran tertentu. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nurrita (2018:175) Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku. Jadi hasil belajar merupakan suatu pengukuran untuk meninjau sejauh mana capaian peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Dari hasil belajar tentunya akan memberikan suatu perubahan tingkah laku baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan sebelumnya, penulis menemukan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah karena adanya beberapa kendala selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu

penyebabnya yaitu penerapan model pembelajaran yang kurang interaktif dimana guru masih menggunakan metode lama yaitu ceramah yang berpusat pada guru sehingga peserta didik hanya diam dan mendengarkan saja karena komunikasi hanya satu arah sehingga suasana kelas menjadi pasif dan monoton. Kemudian pemahaman peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih rendah meskipun guru sudah memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan. Peserta didik seringkali beranggapan bahwa pelajaran ekonomi itu sulit untuk dipahami karena banyak tulisan dan hitungan dan terkesan membosankan yang akhirnya semangat belajar peserta didik menjadi berkurang. Di sisi lain guru kurang melakukan interaksi dengan peserta didik dan tidak memancing peserta didiknya untuk aktif dalam proses pembelajaran serta kurang memberikan penguatan materi pelajaran berupa pemberian soal-soal latihan sehingga peserta didik mudah lupa dengan materi yang sudah diberikan. Kemonotonan pembelajaran yang akhirnya menyebabkan titik fokus peserta didik dalam memperhatikan pembelajaran kurang lebih 30 menit pertama penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, sering kali peserta didik lebih mementingkan dunianya sendiri seperti contoh memainkan *handphone* dengan membuka aplikasi *chatting (whatsapp)* atau media sosial dan bermain *game*, selain itu mengajak berbicara temannya dan sebagian peserta didik tidur di kelas.

Jika hal tersebut terus dibiarkan maka proses pembelajaran akan menjadi tidak efektif, karena peserta didik akan kehilangan konsentrasi belajar karena tidak dapat menangkap materi yang disampaikan oleh guru, tidak bisa mengerjakan soal pada saat pelaksanaan ulangan harian atau ujian akhir semester, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik terutama dari segi kognitif yang rendah dan tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya ternyata masih banyak yang belum mencapai nilai KKM. Berikut adalah data hasil ujian akhir semester pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya yang tertuang pada tabel 1.1.

Tabel 1.1
Data Rata-Rata Nilai UAS XI IPS

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	Peserta didik yang mencapai KKM
1	XI IPS 1	35	47,88	-
2	XI IPS 2	34	49,21	2 orang
3	XI IPS 3	31	43,42	-
4	XI IPS 4	32	50,32	1 orang
5	XI IPS 5	32	40,90	1 orang

Sumber : Data Transkrip Nilai UAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwasannya nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik masih berada jauh dibawah nilai KKM. Nilai yang didapat rata-rata 46,34 sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) harus mencapai di angka 76. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai KKM hanya ada 4 orang dari 164 orang total keseluruhan peserta didik.

Dengan demikian perlu adanya strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut guna memperbaiki proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan mengubah metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif yang mampu mendorong peserta didik untuk interaktif dalam pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Jika terus menerus dibiarkan maka peserta didik akan terbiasa pasif dan tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga berdampak terhadap hasil belajarnya.

Pembelajaran akan bermakna apabila proses pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peserta didik, dimana adanya keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung dan mampu mengeksplorasi pengetahuannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Restela & Putri (2023:60) bahwa “Pembelajaran efektif adalah pembelajaran dimana peserta didik memperoleh keterampilan spesifik, pengetahuan dan sikap serta merupakan pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik”. Maka dari itu untuk terwujudnya pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendidik harus memiliki keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik agar menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik supaya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Strategi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model yang berorientasi pada peserta didik dengan cara berkelompok secara heterogen untuk bekerja sama saling membantu memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, salah satu tipe dalam model kooperatif yaitu *Snowball Throwing*.

Snowball Throwing merupakan tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dimana dibuatkan kelompok-kelompok kecil secara heterogen, setiap kelompok akan diberikan selembar kertas yang kemudian setiap anggota kelompok harus membuat sebuah pertanyaan yang ditulis pada kertas kemudian kertas tersebut digulung menyerupai bola yang nantinya akan dilempar kepada kelompok lain dan setiap anggota kelompok harus mempersiapkan diri karena akan mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat pada bola kertas. Kegiatan melempar bola pertanyaan ini akan membuat kelompok menjadi dinamis, karena kegiatan peserta didik tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara. Akan tetapi mereka juga melakukan aktivitas fisik yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada peserta didik lain.

Selain itu, tipe *Snowball Throwing* juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena ada kegiatan lainnya untuk mencari keseruan, bermain, dan berdiskusi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran, karena peserta didik diberikan kebebasan dan kesempatan untuk menggali pengetahuannya. Adapun tujuan dari tipe *Snowball Throwing* menurut Faslia (2021:1836) yaitu untuk melatih peserta didik agar lebih cepat tanggap dalam merespon dan menyampaikan pertanyaan atau informasi kepada temannya. Selain itu tujuan lain dari tipe *Snowball Throwing* bertujuan untuk melatih peserta didik untuk mendengarkan pendapat orang lain, melatih kreatifitas dan imajinasi peserta

didik dalam membuat pertanyaan, serta memacu peserta didik untuk bekerjasama, saling membantu serta aktif dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran pastinya tidak terlepas dari bantuan media pembelajaran untuk menunjang dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut Daniar et al., (2022:77) Media pembelajaran adalah alat bantu guru untuk menyampaikan materi agar lebih jelas sehingga peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media video.

Media video merupakan salah satu media audio visual yang dapat didengar sekaligus dilihat sebagai penyalur pesan. Menurut Yudianto (2017:234) video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan melalui media video cukup efektif untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran karena dengan media tersebut dapat memudahkan dan memperkuat peserta didik dalam mencerna materi serta peserta didik akan lebih fokus pada pembelajaran. Dengan digunakannya model dan media pembelajaran yang tepat diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2023/2024)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video sebelum dan sesudah perlakuan?
- 2 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sebelum dan sesudah perlakuan?
- 3 Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penulisan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan media video dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* sesudah perlakuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan guna mencapai tujuan pembelajaran.
2. Mampu menganalisis dan memilih model dan media pembelajaran yang tepat dan cocok agar proses pembelajaran lebih bermakna.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Penulis dapat memperoleh pengetahuan serta pengalaman mengenai cara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* yang diharapkan mampu berjalan efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
2. Diharapkan dapat menjadi pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran tipe *Snowball Throwing* bagi guru serta bisa dijadikan salah satu pilihan penerapan model pembelajaran di kelas pada mata pelajaran ekonomi yang menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam peningkatan hasil belajar peserta didik serta menentukan strategi yang tepat dalam memilih model pembelajaran.
4. Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi pemikiran bagi jurusan Pendidikan ekonomi khususnya sehingga dapat disempurnakan pada penelitian selanjutnya.