

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya memegang peranan yang sangat penting berupa peningkatan serta pengembangan kualitas manusia, yaitu peningkatan pengetahuan, keterampilan, pembentukan karakter, etika, pemahaman nilai – nilai kemanusiaan, peningkatan kesadaran sosial, kemandirian, kreatif, berbudi pekerti luhur dan bertanggung jawab. Undang – Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dengan kata lain, pendidikan merupakan usaha sadar agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran.

Suardi (2018:7) mengungkapkan bahwa “pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”. Oleh karena itu, melalui pembelajaran adanya antara interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar guna membantu peserta didik agar belajar dengan baik. Dalam pembelajaran tidak terlepas dengan tujuan pembelajaran agar memberikan arahan ketentuan yang pasti dalam memilih materi, model, metode, alat/media, evaluasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik memerlukan model pembelajaran yang tepat, karena pada dasarnya model pembelajaran sebagai pedoman atau acuan bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Ahyar et al. (2021:10) mengungkapkan bahwa “model pembelajaran tidak hanya berfungsi mengubah perilaku peserta didik sesuai dengan apa yang diharapkan melainkan juga berfungsi mengembangkan dan memperbaiki berbagai aspek kemampuan yang bersangkutan dengan proses pembelajaran”. Aspek

tersebut mencakup tiga dimensi utama yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Setiap aspeknya mencerminkan dimensi yang berbeda dari pembelajaran peserta didik, maka dari itu pentingnya untuk mengintegrasikan ketiga aspek ini dalam penilaian hasil belajar peserta didik untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap dan holistik tentang pencapaian peserta didik.

Nemeth & Long (Malwi, 2021:213) mengungkapkan bahwa “hasil belajar merupakan penilaian diri peserta didik, dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar”. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi berdasarkan pengalaman belajar serta kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Purwanto (Mustika & Elly, 2018:135) mengungkapkan bahwa “hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar”. Keberhasilan pendidikan disekolah dapat dipantau dari hasil belajar yang telah dicapai peserta didik pada akhir setiap proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama jangka waktu tertentu.

Hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti diukur melalui ujian, tugas, proyek, presentasi dan mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran yaitu diantaranya: 1) aspek kognitif yang membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, 2) aspek afektif yang membantu peserta didik memiliki motivasi, rasa percaya diri yang membentuk peserta didik lebih antusias dan bersedia untuk belajar, dan 3) aspek psikomotorik yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan praktis, fisik dan motorik. Selain itu, dilakukannya pelatihan kepemimpinan, kegiatan ekstrakurikuler dan penerapan nilai – nilai dalam kehidupan sehari – hari guna pembentukan karakter peserta didik. Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti yaitu kurikulum 2013, kemudian penggunaan model pembelajaran yang digunakan pendidik masih bersifat konvensional, seperti ceramah.

Hasil belajar mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti masih terbilang belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil Penilaian

Akhir Semester (PAS) kelas X IPS yang masih kurang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan nilai 70. Berikut merupakan data hasil penilaian akhir semester kelas X di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 1. 1 Rekap Penilaian Akhir Semester (PAS) Kelas X

Kelas	Jumlah peserta didik	Tuntas	Belum Tuntas
X IPS 1	36	1	35
X IPS 2	36	-	36
X IPS 3	34	34	-
X IPS 4	36	33	3
X IPS 5	34	14	20
Jumlah	176	82	94
Presentase		47%	53%

Sumber: Dokumentasi Nilai PAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti.

Berdasarkan hasil nilai pada tabel di atas terlihat masih banyaknya peserta didik kelas X yang belum tuntas sebanyak 94 orang atau dengan presentase 53%. Sedangkan peserta didik yang sudah tuntas sebanyak 82 orang dengan presentase 47%. Peserta didik yang belum tuntas merupakan menjadi masalah yang harus diatasi.

Hasil observasi awal pada SMA Negeri 1 Cihaurbeuti peneliti menemui beberapa permasalahan, salah satunya dari data diatas pada tabel 1.1 permasalahan dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. Penyebab dari permasalahan tersebut ialah dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau tidak bervariasi, seperti hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik tidak menempuh hasil belajar yang maksimal. Dalam usaha meningkatkan hasil belajar peserta didik diperlukan penerapan model pembelajaran yang berbeda dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus lebih bijaksana dalam menentukan suatu model pembelajaran yang sesuai yang dapat menciptakan situasi dan efektif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan peserta didik bisa lebih aktif.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif. Malwi (2021:214) mengungkapkan bahwa “model pembelajaran kooperatif memberikan peserta didik kesempatan yang sama rata untuk berpartisipasi dalam memecahkan masalah secara berkelompok”. Model pembelajaran ini dapat memberikan gairah bagi peserta didik seperti timbulnya interaksi sosial, saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran dan saling membantu untuk memahami materi. *Word Square* sebagai media pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik dan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan daya serap atau daya ingat terkait materi, dan memecahkan masalah.

Pembelajaran kooperatif tipe *student achievement division (STAD)* dan tipe *teams games tournament (TGT)* merupakan suatu model pembelajaran yang paling tepat dan keduanya memiliki kesamaan antara satu sama lain, dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya. Hal tersebut selaras dengan ungkapan Sani (2019:144) bahwa “model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* memiliki tipe yang hampir sama dengan *student achievement division (STAD)* dalam melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan”. Slavin (Rusman, 2018:305) mengungkapkan bahwa “*student achievement division (STAD)* memacu peserta didik agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan pendidik”. Sani (2019:144) mengungkapkan bahwa “pembelajaran *teams games tournament (TGT)* memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka saya ingin melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi melalui penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dan Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Word Square*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)* membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dan meningkatkan

kemampuan kognitif peserta didik. Kemampuan yang berkaitan dengan penugasan pengetahuan dan teknologi, di dalam ranah kognitif tersebut peserta didik dapat memecahkan masalah dan menambah rasa percaya diri.

2. Bagi pendidik

Model pembelajaran ini dapat menambah wawasan pendidik dalam menggunakan berbagai macam model pembelajaran dan dapat dipahami oleh pendidik lain, meningkatkan kreativitas pendidik dalam mempersiapkan dan menyajikan bahan ajar, dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran sehingga transfer ilmu kepada peserta didik dapat efektif dan efisien.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberi sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam rangka perbaikan model pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan menunjang tercapainya target kurikulum sesuai dengan yang diharapkan.

4. Bagi peneliti

Menjadi bahan acuan atau referensi untuk mengkaji lebih dalam, sejauh mana pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.