

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Permasalahan dalam pendidikan selalu berkaitan dengan bagaimana keterampilan siswa mengalami peningkatan dan perubahan, dengan keadaan dan lingkungan tempat yang ada, pengaruh informasi dan budaya yang mereka hadapi, bahkan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai generasi muda kita harus siap menghadapi segala perubahan dan perkembangan di era yang semakin maju ini. Setiap perubahan yang terjadi pasti diikuti dengan perubahan terhadap hal lainnya. Pembangunan sumber daya manusia dapat dikembangkan melalui pendidikan dengan segala potensi sumber dayanya, oleh karena itu peningkatan taraf pendidikan sangatlah penting.

Sumber daya yang berkualitas tinggi menurut Widodo (2015: 294) dapat digunakan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas tinggi. Pendidikan berkualitas tinggi adalah pendidikan yang dapat membantu siswa menyadari potensi positif yang terpendam dan menjadi tenaga-tenaga muda yang kuat dan mampu bersaing di masyarakat yang lebih luas. Pendidikan berkualitas tinggi ditandai dengan kegiatan belajar yang didukung oleh proses pembelajaran yang efisien, pemahaman materi yang cepat oleh siswa, kurikulum yang diperbaharui, kualitas guru yang ditingkatkan, serta pengadaan sarana dan prasarana yang memadai bagi setiap sekolah. Menurut Putrayasa (2014: 1) Perkembangan sampai saat ini yang terjadi adalah rendahnya kualitas pendidikan di semua tingkatan, baik formal maupun informal, merupakan hambatan yang signifikan untuk meningkatkan standar Pendidikan di Indonesia.

Standar Pendidikan di Indonesia dilihat dari tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tujuan pendidikan di Indonesia ialah:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembagnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan tujuan Pendidikan di atas, sekolah bertugas membantu siswa memperoleh perilaku aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir yang diperlukan untuk melaksanakan tugas-tugas mereka dengan cara yang sesuai. Menurut Tirtarahardja dan Sulo (2012: 274) Pendidikan sekolah diselenggarakan secara formal di dalam kelas, melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidik adalah faktor yang paling mempengaruhi proses pembelajaran dan paling menentukan apakah tujuan pembelajaran berhasil dicapai. Tercapainya suatu pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat di dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman (2017: 14) model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Maka, pendidikan adalah suatu proses yang terjadi secara bertahap yang dapat meningkatkan kecerdasan dan keterampilan individu melalui proses belajar.

Pembelajaran menggunakan pendekatan ceramah (pembelajaran konvensional) masih banyak dilakukan dan penekanannya lebih banyak pada guru sehingga mengurangi efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran konvensional yang digunakan secara terus-menerus dalam satu semester tanpa memperhatikan kondisi perkembangan siswa, hal tersebut akan berdampak pada kualitas *output* yang dihasilkan siswa. Menurut Sukandi dalam Wahyuniati (2013: 12) menjelaskan bahwa pendekatan konvensional ditandai dengan bagaimana guru cenderung lebih fokus mengajarkan konsep-konsep daripada kompetensi. Model pembelajaran konvensional bertujuan untuk memberikan pengetahuan terhadap sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran konvensional siswa lebih banyak mendengarkan, bahkan pada saat proses pembelajaran guru lebih mendominasi sebagai “pentransfer ilmu” sedangkan siswa lebih pasif sebagai “penerima” pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berhasil di dalam pembelajarannya. Kinerja guru dalam memilih model

pembelajaran yang tepat merupakan hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan pengukuran kemampuann siswa setelah proses pembelajaran. Menurut Suprijono (2015: 5-6) menegaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, pengertian-pengertian, nilai-nilai, sikap-sikap, keterampilan dan apresiasi. Menurut teori Gagne, hasil belajar merupakan: (1) Informasi verbal, atau kemampuann mengkomunikasikan pengetahuan secara lisan dan tertulis; dan (2) Keterampilan intelektual, atau kemampuann menyampaikan gagasan dan simbol. (3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan melakukan kontrol dan bimbingan proses berpikir sendiri. Setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, tingkat keberhasilan siswa diukur dengan menggunakan hasil belajar, yang diwakili oleh skala nilai berupa huruf atau angka. Dengan kata lain, hasil belajar adalah tugas yang dirancang untuk memastikan apakah siswa telah memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, menurut Winaryati (2017: 128-129) sebagian besar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan bantuan model pembelajaran. Model pembelajaran membuat pembelajaran lebih mudah dan lebih efisien bagi siswa, dan mampu memperoleh pengetahuan, konsep, kemampuann, nilai dan cara berekspresi dalam proses pembelajaran, bahkan mampu membantu memperjelas prosedur pada saat guru mengajar, dan untuk menciptakan hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain dalam pembelajaran.

Maka sangat penting untuk menggunakan dan memahami model pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan mudah. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti melakukan observasi dengan melakukan wawancara ke salah satu guru mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Tasikmalaya. Berdasarkan hasil wawancara pada guru mata pelajaran ekonomi, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang didapatkan dari data hasil Penilaian Sumatif Akhir Sekolah (PSAS) tahun ajaran 2023/2024.

Tabel 1.1
Daftar Nilai PSAS Mata Pelajaran Ekonomi

No	Kelas	Nilai			Kriteria Ketuntasan			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Tuntas >77	Presentase	Tidak Tuntas <77	Presentase
1	XI IPS 1	82.22	19.44	47.86	1	3%	35	97%
2	XI IPS 2	81.67	19.44	48.81	3	8%	33	92%
3	XI IPS 3	91.67	19.44	49.66	3	9%	32	91%
4	XI IPS 4	79.44	16.67	48.46	2	6%	34	94%
5	XI IPS 5	82.25	20,56	47.90	1	3%	35	97%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 5 Tasikmalaya

Berdasarkan nilai rata-rata mata pelajaran ekonomi yang didapatkan dari penilaian sumatif akhir sekolah (PSAS) terbukti bahwa nilai yang dicapai oleh masing-masing siswa masih belum memenuhi nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan dapat disimpulkan belum optimal. Nilai KKM di kelas XI IPS SMAN 5 Tasikmalaya adalah sebesar 77. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa permasalahan tersebut perlu menjadi perhatian untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya penerapan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik bahan ajar. Salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif menurut Fathurrohman (2016: 35) telah banyak diterapkan oleh para pendidik, pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang menekankan pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk berkolaborasi dalam rangka mengoptimalkan lingkungan belajar dan mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan bantuan teman sebaya dalam proses pembelajaran. Pemilihan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif sangat penting karena tidak semua tipe dalam model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam Pendidikan mereka.

Salah satu strategi pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), menurut Slavin (2009: 165) bahwa di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka melawan anggota tim lain yang kinerja sebelumnya sebanding dengan kinerja mereka, metode ini menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu. Melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pengelompokan siswa dibagi dari berbagai tingkat prestasinya, metode ini memungkinkan siswa dengan kemampuann akademik rendah untuk bertanya kepada siswa lain yang memiliki kemampuann akademik tinggi. Adanya kesempatan pada siswa yang kurang dalam bidang akademiknya akan lebih mampu memahami materi jika mereka memiliki kesempatan untuk bertanya kepada siswa yang mempunyai kemampuann akademik tinggi.

Adapun model pembelajaran yang dapat meningkat hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* menurut Anita Lie (2002: 57) memberikan kesempatan siswa untuk mengerjakannya baik secara mandiri serta bekerjasama dengan orang lain. Metode ini memberikan siswa waktu untuk mempertimbangkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa saling membantu satu sama lain sesuai dengan kemampuann mereka sendiri untuk menyelesaikan masalah atau pertanyaan, setelah itu dijabarkan atau didiskusikan di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengharapkan dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 1?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 2?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)?
5. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)?
6. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sesudah perlakuan (*treatment*)?

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 siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 1
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 2

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol
4. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)
5. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)
6. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sesudah perlakuan (*treatment*)

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Penulis berharap hasil dari penelitian ini akan berguna untuk meningkatkan pengetahuan siswa di bidang pendidikan, terutama dalam kaitannya dengan perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memajukan pengetahuan mengenai model-model pembelajaran
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian di masa yang akan datang
3. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi tolok ukur untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan hasil belajar siswa saat melaksanakan pembelajaran.

2. Bagi Guru dan Sekolah

Memberikan saran kepada para guru ekonomi khususnya tentang bagaimana menggunakan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Memberikan saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa bagi institusi pendidikan, dan mereka dapat mengidentifikasi model-model yang menarik berdasarkan karakteristik materi pelajaran dan tujuan pembelajaran.

3. Bagi Mahasiswa

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan gambaran terhadap mahasiswa bidang pendidikan mengenai perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Think Pair Share*.

4. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk proyek-proyek penelitian di masa yang akan datang.