

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan gambaran bagaimana peserta didik memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hasil belajar ditunjukkan oleh nilai dalam bentuk huruf atau angka yang diterima peserta didik setelah mereka menyelesaikan ujian atau tes yang diadakan oleh guru. Dari hasil belajar ini, guru dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang diajarkan.

(Hidayat et al., n.d. 2019) pada skala makro ini pendidikan sebagai gejala sosial sering terwujud dalam bentuk komunikasi terutama komunikasi dua arah. Pendidikan dipahami sebagai pengukuhan manusia subjek yang merupakan rangkaian tentang kesadaran akan dunia (realitas) yang mendalam (kritis) sebagai (*man of action*). Pendidikan mempunyai peranan penting dalam proses belajar peserta didik dalam rangka meningkatkan kecerdasan dan keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan suatu dorongan kepada peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir, jika tidak ada dorongan peserta didik tidak dapat menerima pembelajaran yang tidak mereka pahami secara efektif.

Metode pengajaran atau teknik penyajian yang dilakukan pendidik harus dikuasai terlebih dahulu untuk menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik yang akan diajarkan di dalam kelas agar pelajaran tersebut dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik, jadi sebagai pendidik harus memperhatikan metode pengajarannya, selain itu seorang pendidik ketika memilih metode pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan pelajaran, materi pelajaran, dan bentuk pengajaran (individu dan kelompok).

Menghadapi situasi tersebut, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti halnya proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, masalah lemahnya proses pembelajaran banyak peserta didik mencapai hasil belajar rendah, peserta didik cenderung mudah bosan. Pengalaman belajar kooperatif menciptakan lebih banyak kepercayaan diri merasa seperti seseorang disukai, diterima oleh peserta didik lain, memperhatikan teman, bekerja sama untuk melatih keterampilan dan inti kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang memungkinkan peserta didik mencapai hasil belajar yang unggul, tapi dari kenyataan yang terjadi, pembelajaran tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang dilakukan sebelum melakukan penelitian, di SMA Negeri 2 Tasikmalaya pembelajaran ekonomi masih menggunakan pembelajaran terpusat guru, yaitu pembelajaran yang terpusat pada guru di kelas. Guru biasanya lebih dominan sebagai pusat pembelajaran dan peserta didik kurang aktif saat memperdalam materi. Akibatnya, banyak peserta didik masih mendapatkan nilai hasil belajar yang rendah dari nilai yang sudah ditetapkan guru yaitu, 75. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton, menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan tidak bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka. Seperti pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil rata – rata ulangan harian peserta didik :

Tabel 1.1
Daftar Nilai Rata – Rata Ulangan Harian

NO	KELAS	RATA-RATA NILAI
		ULANGAN HARIAN
1	X 1	74,1
2	X 2	70,5
3	X 3	80,1
4	X 4	74,5
5	X 5	70,5
6	X 6	74,9
7	X 7	79,3
8	X 8	79,9
9	X 9	75,9
10	X 10	80
11	X 11	69,5
12	X 12	67,5

Sumber : SMAN 2 Kota Tasikmalaya 2024

Dalam situasi tersebut peneliti bereksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif, peneliti akan melakukan penelitian yang membandingkan hasil belajar peserta didik dengan dua model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) dan GI (*Group Investigation*). Dengan menerapkan kedua model pembelajaran ini, dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih termotivasi untuk belajar, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pendapat (Jason, 2019) pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pengajaran yang cocok dengan tradisi pedagogi yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran kooperatif menekankan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri dari satu atau lebih orang. Dalam kelompok kooperatif, peserta didik belajar tentang bagaimana saling membantu, dan mengatasi masalah. Model pembelajaran ini juga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan mendukung satu sama lain dalam kerja kelompok mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran GI (*Group Investigation*) merupakan salah satu bentuk metode yang menekankan pada partisipasi dan aktifitas peserta didik untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan - bahan tersedia, misalnya melalui dari buku pelajaran atau melalui internet. Lalu guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan 5 - 6 orang masing-masing. Mereka akan melakukan penyelidikan mendalam pada subjek yang dipilih. Dan kemudian membuat dan menunjukkan laporan kelompoknya kepada seluruh kelas.

Menurut Christina, L. V., & Kristin, F. (2016) memaparkan bahwa kelebihan dan kekurangan model GI (*Group Investigation*) yaitu: kelebihan model GI (*Group Investigation*) yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan inkuiri kompleks yang menjadikan keuntungan dari model pembelajaran ini. Untuk memastikan bahwa pengetahuan peserta didik benar-benar diserap, kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, yang melibatkan bekerja sama dengan peserta didik lain. Selain itu juga dapat

meningkatkan keterampilan soft skills seperti kreatif, kritis, dan komunikatif, serta keterampilan proses kelompok. Sedangkan kelemahan GI (*Group Investigation*) yaitu memerlukan struktur kelas yang lebih kompleks, karena model pembelajaran ini mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam bertukar pikiran. Ini berarti bahwa tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai oleh peserta didik yang tidak aktif. Selain itu perlu lebih banyak waktu untuk menyesuaikan diri agar suasana kelas tidak menjadi gaduh atau tidak nyaman. Supaya kelompok tidak terdiri dari peserta didik yang kurang aktif, pembagian kelompok harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik.

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) merupakan model pembelajaran dengan peserta didik belajar secara berkelompok. TGT sangat mudah diterapkan dikalangan peserta didik dimana model ini menekankan pada keaktifan dan kerjasama seluruh peserta didik. Dalam model pembelajaran TGT, satu kelompok biasanya terdiri dari 5 - 6 orang. Setiap kelompok akan memiliki anggota yang memiliki keterampilan psikomotorik, afektif, dan kognitif yang berbeda-beda. Guru memberikan Lembar Kerja Peserta didik kepada setiap kelompok selama kerja kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama dengan orang lain dalam kelompoknya. Selain itu dari model pembelajaran TGT, setiap kelompok memiliki turnamen, yang memacu peserta didik untuk belajar bersama. Menurut Suarjana (2000:10) dikutip dalam Hamdani & Wardani (2019): kelebihan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dapat mengutamakan penerimaan perbedaan individu, dapat menguasai materi dengan cepat dengan sedikit waktu, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan peserta didik, mengajarkan peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain, meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar yang lebih baik. Selain kelebihan adapun kekurangan dari model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) yaitu: bagi guru, membuat kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda sulit bagi guru. Jika guru yang memegang kendali dan teliti dalam menentukan pembagian kelompok, kelemahan ini dapat diatasi. Selain itu, adalah waktu yang dihabiskan peserta didik untuk berbicara melampaui waktu yang telah ditetapkan. Jika pendidik memiliki kemampuan untuk menguasai kelas secara menyeluruh, masalah

ini dapat diatasi. Sedangkan bagi peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lain. Tugas guru adalah membimbing peserta didik berkemampuan tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik lain.

Berdasarkan hal tersebut, diharapkan bahwa model pembelajaran kooperatif ini akan memberi peserta didik kemampuan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran kelompok dan memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri, serta peningkatan perhatian pada proses pembelajaran saat model pembelajaran kooperatif diterapkan. Selain itu, diharapkan hasil belajar peserta didik juga dapat meningkat dengan perubahan metode kelas.

Penelitian eksperimen ini berjudul **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) DAN MODEL PEMBELAJARAN GI (GROUP INVESTIGATION)** (Studi Quasi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2023/2024).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka terdapat beberapa rumusan masalah yang dapat dianalisis untuk kemudian diteliti lebih dalam. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik

yang belajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah ?

4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan hasil belajar peserta didik ?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah dilihat dari rumusan masalah penelitian diatas, terdapat beberapa permasalahan yang harus dianalisis dalam penelitian ini. Oleh karena itu terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*).
2. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi.
3. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) bagi peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.
4. Interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik.

1.4 Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, terdapat beberapa manfaat yang diambil oleh pihak-pihak tertentu yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hipotesis yang memudahkan gambaran eksperimen. Hal ini mengarah pada proses penelitian. Dan juga mampu sebagai pijakan dan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan praktis

a. Bagi peneliti

Dengan menggunakan penelitian ini maka akan menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai perbandingan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) dan TGT (*Team Game Tournament*).

b. Bagi sekolah

Menentukan strategi yang cepat dan tepat dalam memilih pendekatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran ekonomi.

c. Bagi guru

Memberikan masukan kepada guru ekonomi khususnya dalam menggunakan model pembelajaran yang beragam dan bervariasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta menambah wawasan bagi guru mengenai berbagai model pembelajaran dalam proses belajar mengajar demi tercapainya peningkatan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peserta didik

1) Dapat mengembangkan motivasi dan potensi belajar Peserta didik khususnya dalam mempelajari pelajaran Ekonomi.

2) Dapat meningkatkan aktifitas belajar Peserta didik secara maksimal dan menghilangkan rasa jenuh serta bosan saat mengikuti pelajaran.

e. Bagi Dunia Penelitian

Sebagai acuan dalam penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran GI (*Group Investigation*) dan TGT (*Team Game Tournament*).