

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pengelolaan pendidikan, karena keberhasilan satuan pendidikan dalam menerapkan serta mencapai sasaran kurikulum sangat bergantung pada keberhasilan guru dalam mengelola proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, serta komunikasi timbal balik, yang terjadi dalam konteks situasi edukatif dengan maksud mencapai tujuan belajar (Kelana et al., 2021:1). Ketika berlangsungnya proses pembelajaran, guru dan peserta didik dianggap sebagai dua elemen yang tidak dapat dipisahkan. Keterkaitan antara keduanya perlu dilengkapi oleh interaksi yang saling mendukung, sehingga hasil belajar peserta didik dapat dicapai dengan optimal.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil evaluasi terhadap sejumlah materi pelajaran tertentu. Sesuai dengan pandangan yang disampaikan oleh Wirda et al.,(2020:7) hasil belajar peserta didik menjadi sebuah indikator untuk menilai sejauh mana peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Berhasil atau tidaknya hasil belajar bergantung pada proses kegiatan pembelajaran yang dialami masing-masing peserta didik, kemudian dari hasil belajar yang didapatkan peserta didik akan mengalami perubahan baik itu dari sisi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan sikap (afektif).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Manonjaya dan berdasarkan keterangan yang diperoleh dari guru ekonomi, masih terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran ekonomi, diantaranya pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran fokus siswa hanya beberapa menit diawal pembelajaran, ketika sudah merasa jenuh beberapa siswa ada yang mengantuk ataupun beralih memainkan ponsel digunakan untuk mengakses *game online* ataupun bermain sosial media. Ketika guru memberikan penugasan kelompok untuk diskusi terdapat siswa yang

hanya bergantung pada temannya yang pintar. Selain itu pada saat guru mengajukan pertanyaan siswa masih pasif dalam menanggapi pertanyaan, pada saat siswa dimintai berpendapat, cenderung menyatakan pendapat yang serupa dengan teman sebelumnya. Dalam menghadapi situasi tersebut, apabila masalah belajar siswa tidak segera diatasi dan dibiarkan berlanjut, hal ini dapat menghambat kemampuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu akibat dari kondisi tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi dapat diamati melalui data observasi awal, berupa nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Rata-Rata Nilai PAS XI IPS

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-Rata	Peserta didik yang Mencapai KKM
1	XI IPS 1	35 Orang	32	64	47	- (0%)
2	XI IPS 2	33 Orang	32	80	49	2 orang (5,8%)
3	XI IPS 3	31 Orang	24	60	43	- (0%)
4	XI IPS 4	32 Orang	28	80	50	1 orang (3,1%)
5	XI IPS 5	32 Orang	32	80	40	1 orang (3,1%)

Sumber : Data Nilai PAS Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Manonjaya

Berdasarkan data pada tabel 1.1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata PAS siswa kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya belum mencapai KKM, karena kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dicapai yaitu sebesar 76. Peserta didik yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya ada 4 orang dari 163 orang jumlah keseluruhan peserta didik. Data tersebut mencerminkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dilihat dari segi kognitif masih berada pada tingkatan yang rendah.

Salah satu langkah untuk mengatasi masalah tersebut dan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilakukan dengan cara memilih model pembelajaran yang menarik, yaitu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, bukan hanya sebatas mendengarkan

pemaparan materi dari guru. Berkaitan dengan hal tersebut model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif, model ini mengutamakan kerja sama antar peserta didik, dimana peserta didik dituntut untuk aktif melalui kerja sama dalam kelompok dan memberikan kesempatan untuk lebih mengembangkan kemampuannya mencapai tujuan pembelajaran.

Banyak tipe model pembelajaran kooperatif diantaranya, STAD (*Student Team Achievement Division*), *Jigsaw*, *Make a Match*, *Group Investigation*, TGT (*Team Game Tournament*), NHT (*Numbered Heads Together*), dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan yaitu kooperatif tipe *Jigsaw*, model ini dipilih karena dalam proses pembelajaran tidak ada persaingan antar siswa atau kelompok, mereka bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dalam mengatasi cara pikir yang berbeda.

Menurut Sudrajat (Marleni, 2022:14) model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan suatu jenis pembelajaran kelompok dimana anggota kelompok bertanggung jawab atas pemahaman dan penguasaan satu bagian tertentu dari materi pembelajaran, dan peserta didik dituntut untuk mengajarkan atau berbagi pengetahuan mereka kepada anggota-anggota lain dalam kelompoknya. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* peserta didik akan memiliki rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.

Model pembelajaran juga dapat dibantu dengan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu proses pembelajaran lebih efektif, salah satu media pembelajaran yang tepat dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif yaitu media *mind mapping*. Penggunaan media *mind mapping* akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, karena media tersebut disusun dalam bentuk catatan yang kreatif dengan membuat simbol, gambar, dan warna yang saling terkait untuk memperjelas hubungan antar konsep materi pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari juga meningkat dan memudahkan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. *Mind mapping* memiliki banyak manfaat, seperti meningkatkan kreativitas, kemampuan menyusun dan menjelaskan

informasi dengan baik, merangsang pemecahan masalah, menggabungkan dan mengorganisir data dalam satu tempat, serta memberikan sesuatu yang menarik, mudah dibaca, dan dapat diingat dengan baik (Zauharoh & Pasaribu, 2022:17).

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Media *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Mind Mapping* di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan media *Mind Mapping* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *mind mapping* di kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada saat sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) di kelas kontrol.

3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *mind mapping* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Dari segi teoritis, manfaat dari penelitian ini untuk mendukung teori-teori yang sudah ada dan memberikan dasar serta pertimbangan bagi penelitian selanjutnya dimasa yang akan datang. Hasil penelitian diharapkan dapat menyumbangkan wawasan dan pengetahuan terkait penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan media *Mind Mapping* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa merasakan beragam model pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang beragam dapat memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka.

2. Bagi Guru

Temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan dan menjadi sumber pengetahuan yang bermanfaat untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam pelajaran ekonomi. Hasil penelitian juga dapat memperluas pemahaman guru terkait model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan penggunaan media *Mind Mapping*.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan mutu praktik pembelajaran di lingkungan sekolah. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

4. Bagi Mahasiswa

Penulis berharap penelitian ini dapat memperkaya pemahaman mahasiswa terkait dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan media *Mind Mapping* khususnya dalam konteks pembelajaran ekonomi.