

# **BAB I**

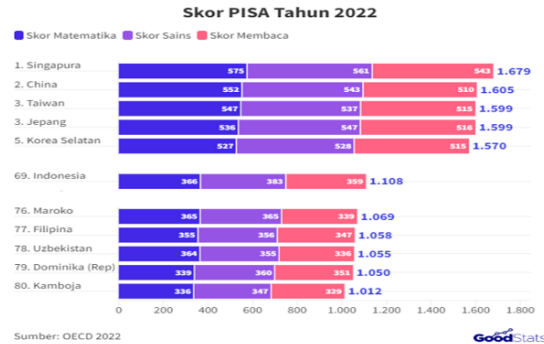
## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menjadi sebuah fundamental penting dalam mencerdaskan bangsa dan kemajuan suatu negara. Dalam pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu dari seorang guru kepada peserta didik, akan tetapi pendidikan lebih dari itu. Dimana pendidikan mendidik seorang peserta didik agar dapat memiliki pengetahuan tentang suatu hal, serta menyiapkan peserta didik untuk siap menjalankan kehidupan dalam lingkungan masyarakat. Salah satu cara untuk mengukur keberhasilan dari suatu pendidikan yaitu berdasarkan pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik (Erfan et al., 2020)

Menurut (Buaton et al., 2021) hasil belajar adalah suatu pernyataan yang jelas yang diwujudkan dengan bentuk angka maupun tulisan agar dapat mengukur keberhasilan dari proses belajar yang telah diharapkan, kemudian untuk mengetahui akan keberhasilan peserta didik sejauh mana peserta didik dapat memahami dan dapat menerima akan pelajaran yang telah mereka terima dari guru. Kemudian diperjelas menurut (Dakhi, 2020) bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai oleh peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, serta keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik menjadi salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran.

Apabila melihat hasil belajar peserta didik dari data yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) dalam (Prasastisiwi, 2024) bahwa Indonesia berada di peringkat ke 69 dari 80 negara dalam penilaian PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2022. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar berikut ini



**Gambar 1. 1 Data PISA Tahun 2022**

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang kurang tepat. Karena model pembelajaran mempunyai peran penting dalam mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, berbagai kegiatan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif harus terus diupayakan secara maksimal oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wicaksono & Iswan, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan salah satu guru ekonomi di SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya, ditemukan bahwa terdapat permasalahan yang terjadi dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Dampak dari permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar yang didapat kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari data penilaian ulangan harian peserta didik.

**Tabel 1. 1**  
**Daftar Nilai Ulangan Harian**  
**Kelas X SMAN 4 Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2024/2025**

| No | Kelas | Nilai Rata-rata | KKM |
|----|-------|-----------------|-----|
| 1  | X - 1 | 56,9            | 75  |
| 2  | X - 2 | 53,7            | 75  |
| 3  | X - 3 | 61,2            | 75  |
| 4  | X - 4 | 50,3            | 75  |
| 5  | X - 5 | 45,4            | 75  |
| 6  | X - 6 | 63,4            | 75  |
| 7  | X - 7 | 45              | 75  |
| 8  | X - 8 | 46,3            | 75  |
| 9  | X - 9 | 51,9            | 75  |

|    |        |      |    |
|----|--------|------|----|
| 10 | X - 10 | 59,7 | 75 |
| 11 | X - 11 | 59,4 | 75 |

*Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 4 Kota Tasikmalaya*

Berdasarkan pemaparan tabel 1.1 mengenai hasil nilai ulangan harian dari kelas X1 sampai dengan X11 mendapatkan nilai rata-rata dibawah KKM. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi, salah satunya bisa dari model pembelajaran yang diterapkan pada saat proses pembelajaran di kelas. Sebagaimana menurut (Fauzi & Masrupah, 2024) bahwa strategi dan metode pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik akan berpengaruh kepada ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran merupakan suatu pola konseptual yang memuat tentang langkah-langkah yang terencana untuk membangun pengetahuan belajar dan pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan, kemudian berperan juga sebagai referensi dalam merencanakan pembelajaran bagi para guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Milawati, 2019). Maka sangat penting bagi seorang guru untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran menarik yang dapat melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Kedua model pembelajaran ini terdapat komponen yang sama yaitu belajar kelompok, kuis dan rekognisi tim, diharapkan dapat membuat pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Menurut (Wiratama, 2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan dan memberikan rangsangan terhadap rasa ingin tahu peserta didik. Maka model pembelajaran ini bisa digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Kemudian menurut (Kristina et al., 2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat pengaruh

yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan membandingkan efektivitas tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar peserta didik, dengan judul penelitian **EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMAN 4 Kota Tasikmalaya)**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 dan kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 dan kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025?

5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Student Team Achievement Division* (STAD) pada kelas X1 dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran ekonomi untuk perlakuan pertama?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X1 dan *Student Team Achievement Division* (STAD) pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran ekonomi untuk perlakuan kedua?

### 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 setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025).
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 dan kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Student Team Achievement Division* (STAD) dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas X1 dan kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025.
5. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Student Team Achievement Division* (STAD) pada kelas X1 dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran ekonomi untuk perlakuan pertama.

6. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X1 dan *Student Team Achievement Division* (STAD) pada kelas X4 SMAN 4 Kota Tasikmalaya tahun pelajaran 2024/2025 dalam mata pelajaran ekonomi untuk perlakuan kedua.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis, kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis berupa informasi tentang efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD).
2. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pedoman dan acuan bagi peneliti lain dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) secara lebih komprehensif dan mendalam.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis ini ditujukan kepada peserta didik, guru, sekolah dan peneliti. Berikut ini penjelasannya:

1. Bagi peserta didik, menciptakan hasil belajar yang baik dan optimal diantaranya peserta didik menjadi lebih aktif, banyak mengeksplorasi materi bersama guru ataupun temannya selama pembelajaran berlangsung.
2. Bagi guru, dapat dijadikan suatu alternatif dalam penerapan model pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.
3. Bagi sekolah, menjadi salah satu masukan dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik di kelas.
4. Bagi peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.