

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu untuk berkontribusi di masyarakat. Sebagai indikator kemajuan bangsa, pendidikan juga yang dijadikan sebuah patokan kebangkitan suatu bangsa (Artinta & Fauziah, 2021). Dengan majunya kesempatan memperoleh pendidikan yang luas dan berkualitas bagi masyarakatnya. Seperti yang dikemukakan oleh (Wahyuni et al., 2024) mendorong inovasi, penelitian dan perkembangan teknologi, yang semuanya merupakan unsur kunci dalam menjaga daya saing *global*. Menurut (Astri, 2024), pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan bangsa yang terintegrasi dengan dinamika ekonomi dan sosial, sehingga diperlukan inovasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *game* Jeko (Jelajah Ekonomi) berbasis model pembelajaran kooperatif STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*).

Pendidikan abad ke-21 telah beralih dari metode konvensional menuju pendekatan inovatif dan berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan pembelajaran konvensional, yang umumnya berfokus pada metode ceramah dan penugasan, sering kali tidak memadai dalam merespons kebutuhan pembelajaran abad ke-21, karena cenderung mengabaikan keterlibatan aktif siswa, sehingga menurunkan motivasi belajar dan pengembangan keterampilan berpikir kritis serta analitis (Kresma, 2014; Siahaan et al., 2022). Sebaliknya, pembelajaran berbasis teknologi, seperti media interaktif, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan dunia nyata, meningkatkan minat belajar, serta membantu siswa memahami materi secara aplikatif (Mu'minah, 2021), khususnya dalam pembelajaran ekonomi yang membutuhkan pemahaman mendalam dan kemampuan pemecahan masalah untuk menghadapi tantangan masa depan. Penelitian yang dilakukan oleh (Mariani, 2017) dan (Fu'ad, 2022), menunjukkan bahwa integrasi teknologi seperti

multimedia, platform pembelajaran daring, dan aplikasi edukatif, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, serta penerapan pengetahuan dalam situasi nyata (Mu'minah, 2021). Teknologi juga memperluas akses sumber belajar, memungkinkan pembelajaran fleksibel dan sesuai gaya siswa (Banarsari et al., 2023). Sehingga, meningkatkan motivasi serta kesiapan menghadapi dunia berbasis teknologi yang kompleks. Sistem pendidikan menengah atas menghadapi tantangan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa. Banyak siswa kesulitan menganalisis masalah kompleks, berpikir kritis, dan menemukan solusi inovatif. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode pengajaran konvensional yang lebih menekankan transfer pengetahuan daripada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang terampil dalam mengintegrasikan pengetahuan. Untuk mengatasi ini, guru perlu berperan aktif menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Guru berperan penting sebagai pengajar, pembimbing, motivator dan teladan bagi siswa (Abdullah, 2022). Dengan tugas memahami kebutuhan peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, dan motivasi perkembangan potensinya (Mohanty, 2023). Peningkatan kualitas guru, perlu mendapat perhatian pemerintah dan masyarakat untuk mendukung peran strategis dalam membentuk masa depan bangsa (Li & Liu, 2023). Salah satu tugas utama guru yakni mengembangkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik, yang menjadi landasan menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Individu dengan kemampuan ini mampu menemukan solusi, berpikir analitik, dan mengambil keputusan tepat (Dekker, 2020). Pemecahan masalah mendukung keterampilan berpikir kritis dengan membantu mengevaluasi informasi secara cermat dan merumuskan solusi efektif (Astri, 2024). Namun, banyak peserta didik kesulitan memahami materi secara komprehensif karena keterbatasan metode pengajaran, dukungan teknologi, atau motivasi belajar rendah. Fenomena ini menjadi tantangan dalam membentuk peserta didik yang adaptif, inovatif, dan berdaya saing di era global. Oleh karena itu, perlu strategi komprehensif yang tidak hanya berfokus pada

transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kapasitas individu untuk menemukan solusi atas suatu masalah. Dalam pembelajaran ekonomi, penting bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan agar memahami materi dan menerapkannya dalam kehidupan nyata, seperti mengelola keuangan, menganalisis pasar dan memahami kebijakan ekonomi. Menurut (Budhiman, 2024), kurikulum pada abad ke-21 ini, menuntut peserta didik memiliki kompetensi 4C: *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity, Communication Skill and Collaboratively*. Kemampuan ini juga berdampak positif pada keterampilan berpikir kritis dan kreatif, meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi tantangan. Menurut (Permendiknas, 2007), menekankan pembelajaran interaktif dan inspiratif, dengan paradigma pembelajaran bergeser dari guru-sentris ke student-centered learning, yang mendorong keterlibatan dan kemandirian siswa. Proses pemecahan masalah melatih siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi berbagai solusi dengan berpikir kritis, mempertimbangkan perspektif, bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan menciptakan solusi kreatif. Pengembangan kemampuan ini menjadi langkah strategis dalam membekali siswa menghadapi kompleksitas kehidupan masa depan.

Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah model pembelajaran STAD solusi dari masalah meningkatkan pemecahan masalah pada siswa, penelitian ini akan mengkaji penggunaan *game* Jeko berbasis model pembelajaran STAD. *Game* Jeko merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan konsep *Russian Roulette* yang dimodifikasi dengan kerja sama tim dan tantangan studi kasus ekonomi. *Game* Jeko berfokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah ekonomi siswa, sedangkan *Spinning Wheel* lebih fleksibel digunakan untuk berbagai mata pelajaran (Begier, 1993; Rochmah & Alfiansyah, 2023). Kedua media ini memiliki kesamaan dalam penggunaan elemen

roda berputar sebagai mekanisme utama untuk menentukan tantangan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta. Selain itu, keduanya bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui metode interaktif. Kedua permainan ini efektif dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Meskipun tidak ada data kuantitatif yang tersedia untuk menentukan persentase kemiripan secara tepat antara kedua media ini, dapat disimpulkan bahwa keduanya memiliki kemiripan dalam mekanisme permainan (penggunaan roda berputar) dan tujuan umum (meningkatkan interaksi dalam pembelajaran). *Game Jeko* yang termotivasi dari *spinner the wheel* media game dapat meningkatkan motivasi belajar serta hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan hasil persentase validasi ahli materi diperoleh kategori sangat layak (Zulfa et al., 2024).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang dirancang secara sistematis dan terstruktur (Sodik, (2015). Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengevaluasi perubahan kemampuan pemecahan masalah ekonomi siswa sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS untuk menentukan perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan game Jeko dan kelompok kontrol. Namun, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan yaitu kemampuan pemecahan masalah ekonomi siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menerapkan teori ekonomi serta menunjukkan rendahnya motivasi dan minat dalam belajar ekonomi. Hal ini berdampak signifikan terhadap kemampuan mereka dalam menganalisis dan memecahkan masalah ekonomi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Cihaurbeuti, diketahui bahwa pembelajaran ekonomi saat ini masih bergantung pada sumber belajar konvensional, seperti buku paket dan internet. Buku paket memberikan landasan teori yang kuat, tetapi siswa sering merasa kurang terlibat dan kurang termotivasi. Pemanfaatan internet memang memberikan akses informasi yang lebih luas, tetapi siswa sering kesulitan menyaring informasi yang relevan dan akurat. Selain itu, jadwal pelajaran ekonomi yang ditempatkan pada siang hari turut mempengaruhi semangat belajar siswa. Setelah jam makan

siang, konsentrasi siswa cenderung menurun, sehingga mereka merasa jenuh dan kurang aktif dalam pembelajaran. Metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi semakin memperburuk kondisi ini, mengakibatkan siswa kurang terstimulasi untuk mendalami materi ekonomi. Banyak guru juga belum memaksimalkan penerapan model pembelajaran berbasis masalah, sehingga kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi kurang optimal. Minimnya pelatihan dan pembiasaan dalam penggunaan model pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu penyebab utama. Berdasarkan hasil pra penelitian, ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas sampel masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukasi.

Game Jeko berbasis STAD dirancang sebagai solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran ekonomi, khususnya dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Model STAD yang menekankan kerja tim dan penghargaan kelompok memiliki kesesuaian yang sangat strategis dengan konsep *game* Jeko, yang mengintegrasikan unsur kolaborasi, kompetisi positif, dan pembelajaran aktif secara simultan. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya berinteraksi dengan materi melalui permainan interaktif, tetapi juga saling mendukung dan berbagi pengetahuan dalam tim mereka. Struktur STAD memungkinkan pembentukan kelompok heterogen yang mendorong terjadinya transfer pengetahuan antaranggota, dimana siswa dengan kemampuan berbeda dapat saling melengkapi dan membantu dalam memecahkan tantangan yang ada dalam *game*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, namun membutuhkan adaptasi khusus sesuai karakteristik sekolah. *Game* Jeko berbasis STAD menjawab tantangan tersebut dengan merancang pengalaman belajar yang komprehensif, yang tidak sekadar mentransfer pengetahuan, melainkan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah ekonomi secara kontekstual. Meskipun demikian, penelitian ini tetap mengantisipasi berbagai tantangan praktis, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, potensi kurangnya sarana prasarana, dan

keragaman respon siswa terhadap metode belajar inovatif. Oleh karena itu, desain *Game Jeko* berbasis STAD dirancang secara cermat untuk dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi dan kebutuhan belajar siswa.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam penelitian ini didasarkan pada bukti empiris yang menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, beberapa penelitian terdahulu telah meneliti Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe STAD yang ditulis oleh (Gultom, 2023) yang menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran, karena rendahnya kemampuan tersebut berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Model STAD, dengan karakteristiknya yang melibatkan keaktifan peserta didik melalui kerja sama tim, terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, seperti yang terlihat dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada penelitian sebelumnya. Namun, masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengevaluasi penggunaan media pembelajaran fisik seperti *game Jeko* dalam konteks pendidikan ekonomi, khususnya pada materi Perdagangan Internasional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengintegrasikan model STAD dan *Game Jeko* untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ekonomi siswa.

Penelitian ini menjelaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah menjadi hal yang penting untuk lebih ditingkatkan bagi peserta didik apabila kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik rendah maka hasil belajar siswa rendah begitu sebaliknya apabila kemampuan pemecahan masalah tinggi hasil belajar akan meningkat. Masalah yang dihadapi peserta didik masih kesulitan dalam memecahkan masalah, dengan menggunakan solusi menerapkan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative tipe STAD* terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa matematis siswa. Dari penelitian terdahulu ini memberikan kontribusi penting dalam memahami metode pembelajaran yang efektif. Namun, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengevaluasi

penggunaan media pembelajaran fisik, seperti *game* Jeko, dalam konteks pendidikan ekonomi, terutama dalam materi Perdagangan Internasional. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi bagaimana game edukatif dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isu-isu ekonomi.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan ini dengan menggabungkan elemen-elemen dari penelitian terdahulu. Dengan menerapkan model pembelajaran STAD, penelitian ini tidak hanya fokus pada kolaborasi siswa, tetapi juga mengintegrasikan game edukatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini akan mengevaluasi dampak *game* Jeko pada kemampuan pemecahan masalah ekonomi siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Cihaurbeuti, khususnya dalam materi perdagangan internasional. Alasan memilih objek penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan baru mengenai media pembelajaran dengan menggunakan metode *cooperative* Tipe STAD serta membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Dengan pendekatan eksperimen yang melibatkan kelompok eksperimen yang menggunakan Game Jeko dan kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan data kuantitatif melalui tes sebelum dan sesudah penerapan *game* serta umpan balik dari peserta didik, diharapkan penelitian ini dapat memberikan bukti empiris mengenai pengaruh positif penggunaan *game* Jeko terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah ekonomi siswa. Berikut tabel 1.1 Hasil pra penelitian kemampuan pemecahan masalah siswa sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Pra Penelitian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

No	Indikator	Kelas		Rata-Rata
		XI IPS 1 N: 35	XI IPS 3 N: 36	
1	Mengidentifikasi masalah	48.37%	39.07%	43.72%
2	Menganalisis sebab-sebab masalah	38.2%	33.05%	35.62%
3	Identifikasi solusi yang memungkinkan	37.33%	40.34%	38.83%
4	Pilih solusi terbaik	38.57%	28.33%	33.45%

Sumber: Data Hasil Pra Penelitian (data diolah 2024)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 SMA Negeri 1 Cihaurbeuti penulis memperoleh informasi mengenai pemecahan masalah ekonomi siswa yang dilihat dari tes pra-penelitian dengan materi Perdagangan Internasional dengan hasil pada indikator mengidentifikasi masalah pada kelas XI IPS 1 mendapatkan 48.37% dan kelas XI IPS 3 mendapatkan 39.07% dengan rata rata kedua kelas yaitu 43.72%. Indikator Menganalisis sebab-sebab masalah kelas XI IPS 1 mendapatkan 38.2% dan kelas XI IPS 3 mendapatkan 33.05% dengan rata rata kedua kelas yaitu 35.62%. Indikator identifikasi solusi yang memungkinkan kelas XI IPS 1 mendapatkan 37.33% dan kelas XI IPS 3 mendapatkan 40.34% dengan rata-rata kedua kelas yaitu 38.83%. Indikator pilih solusi terbaik pada kelas XI IPS 1 mendapatkan 38.57% dan kelas XI IPS 3 mendapatkan 28.33% dengan rata-rata kedua kelas yaitu 33.45%, hasil wawancara ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran ekonomi peserta didik saat ini masih bergantung pada sumber belajar konvensional, yaitu buku paket dan materi yang tersedia di internet. Meskipun penggunaan buku paket memberikan landasan teori yang kuat, siswa seringkali merasa kurang terlibat dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Di sisi lain, pemanfaatan sumber belajar dari internet memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi dan referensi terkini.

Kejenuhan siswa dalam pelajaran Ekonomi dipengaruhi oleh jadwal siang hari yang kurang optimal, menurunkan konsentrasi dan motivasi. Metode pengajaran yang monoton, seperti penggunaan buku paket dan internet tanpa variasi, turut menyebabkan kurangnya stimulasi siswa. Selain itu, minimnya penerapan model pembelajaran berbasis masalah oleh pendidik menghambat pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam penelitian ini, daya tarik utama terletak pada upaya mengetahui bagaimana peran Game Jeko dengan tipe STAD dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah ekonomi siswa. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul berikut.

“EFEKTIVITAS *GAME* JEKO (JELAJAH EKONOMI) BERBASIS STAD TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH EKONOMI SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI DI SMA NEGERI 1 CIHAURBEUTI)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka diambil beberapa pokok permasalahan yang harus diteliti, permasalahan tersebut yaitu:

1. Bagaimana pengaruh kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah *treatment*?
2. Bagaimana pengaruh kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* pada kelas kontrol sebelum dan sesudah *treatment*?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan efektivitas kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan *game* Jeko (Jelajah Ekonomi) berbasis STAD pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Think-Pair-Share* sebelum dan sesudah *treatment*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang telah diuraikan, dapat ditetapkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah *treatment*.
2. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* pada kelas kontrol sebelum dan sesudah *treatment*.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan efektivitas kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menggunakan *game* Jeko (Jelajah Ekonomi)

berbasis STAD pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Think-Pair-Share* sebelum dan sesudah *treatment*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Bagi Akademik

Pada penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) yaitu penerapan *game* Jeko sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks pembelajaran ekonomi. Selain itu penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang metode pembelajaran berbasis *game*, khususnya dalam konteks pembelajaran ekonomi serta memberikan bukti empiris tentang pendekatan STAD. Hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang mengeksplor metode pembelajaran inovatif dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa di berbagai mata Pelajaran.

1.4.2 Kegunaan Bagi Praktis

Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi guru dalam menerapkan *game* Jeko sebagai alat pembelajaran, sehingga mereka dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi perdagangan internasional. Dengan membekali siswa kemampuan pemecahan masalah yang baik, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas Pendidikan dan kesiapan siswa menghadapi tentang dunia kerja.

1.4.3 Kegunaan Bagi Umum

Penelitian ini dapat berkontribusi pada inovasi dalam Pendidikan dengan memperkenalkan metode yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat Masyarakat terhadap pembelajaran ekonomi. Dengan meningkatkan pemahaman siswa tentang permasalahan ekonomi melalui *game*, diharapkan siswa dapat lebih memahami isu-isu perdagangan internasional dan ekonomi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kesadaran dan partisipasi Masyarakat dalam diskusi ekonomi yang lebih luas.