

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan manusia dapat dilihat dari kemampuannya untuk meningkatkan mutu manusia dan membantu mereka memaksimalkan potensinya. Kemampuan indera yang dimiliki oleh manusia merupakan modal untuk mengembangkan segala potensi. Melalui indera tersebut, manusia dapat bertransformasi dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan baru, dari ketidakpahaman menjadi pemahaman yang mendalam dan dari ketidakmahiran menjadi keahlian. Dalam proses peningkatan kualitas tersebut, kolaborasi dengan individu lain yang telah mengembangkan potensinya menjadi penting, sehingga berbagi pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman hidup dapat terjadi. Sebagai makhluk sosial, peran pendidikan tidak terlepas dari interaksi antar unsur yang saling memengaruhi.

Belajar mengajar pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi edukatif antara guru dan peserta didik. Menurut Djamarah sebagaimana disebutkan oleh (Annisa Anita Dewi, 2017:56), "interaksi edukatif memiliki tujuan yang jelas, yakni mengubah perilaku dan perbuatan seseorang agar menjadi lebih baik." Dalam interaksi edukatif, meskipun guru dan peserta didik memiliki peran, tugas dan tanggung jawab yang berbeda, keduanya berjalan bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pembelajaran di sekolah harus berlangsung dengan baik guna mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Keberhasilan ini dapat dilihat dari pemahaman peserta didik, penguasaan materi dan hasil belajar peserta didik. Menurut (Sudjana, 2020:23), "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya." Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya tercermin dalam penguasaan materi, tetapi juga dalam pemahaman peserta didik serta hasil konkret dari pembelajaran yang diterapkan.

Proses pembelajaran peserta didik dikelas dapat dipengaruhi oleh rendahnya mutu proses pembelajaran, model pembelajaran juga dapat membantu keberhasilan

peserta didik. Pada saat dikelas peserta didik cenderung fokus belajar hanya sekitar 30-45 menit pertama untuk selanjutnya peserta didik kurang fokus dan lebih asik dengan dunianya sendiri seperti ada yang bermain games, mengakses sosial media dan lain sebagainya. Kurangnya minat belajar peserta didik bisa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal serta bisa dilihat dari lingkungan peserta didik maupun dari faktor pendekatan belajar. Beberapa faktor yang mungkin memengaruhi termasuk kurangnya minat dalam memahami materi pelajaran diantaranya memiliki rasa frustrasi karena kesulitan dalam pemahaman, atau kurangnya dukungan dari lingkungan belajar. Memahami faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa adalah langkah awal yang penting dalam membantu mereka meraih potensi belajar mereka secara penuh. Selain dari faktor-faktor yang sudah disebutkan, ada juga aspek psikologis dan emosional yang perlu diperhatikan. Beberapa peserta didik mungkin mengalami kecemasan atau kurang percaya diri, yang dapat menghambat motivasi mereka untuk belajar.

Penting bagi para pendidik dan orang tua untuk mencari cara untuk memotivasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, memberikan tantangan yang sesuai, dan menemukan cara untuk menghubungkan materi pelajaran dengan minat dan kehidupan sehari-hari peserta didik. Memiliki pendekatan yang baik dalam memahami peserta didik, mengakui keberagaman minat, bakat, dan kebutuhan mereka, adalah kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Mendengarkan siswa, memberikan pengakuan atas prestasi mereka, dan memberikan dukungan yang konsisten adalah cara-cara lain yang dapat membantu membangun motivasi belajar mereka. Disamping itu, penting juga untuk menekankan pentingnya pembelajaran sebagai proses yang berkelanjutan, bukan hanya fokus pada hasil akhir. Ini dapat membantu siswa mengembangkan sikap yang positif terhadap belajar, bahkan ketika menghadapi tantangan. Maka dari itu diperlukan pembaharuan dalam penggunaan model pembelajaran, metode, strategi dan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran. Maka dari itu solusi yang dapat membantu peserta didik agar kembali semangat belajar salah

satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga hasil belajar peserta didik mencapai kriteria yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan dengan guru ekonomi kelas XI IPS di SMAN 6 TASIKMALAYA, terdapat beberapa peserta didik yang memiliki nilai rendah pada mata pelajaran ekonomi, hal ini dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester yang diperoleh oleh peserta didik kelas XI. Berikut merupakan data hasil penilaian ujian tengah semester kelas XI IPS di SMAN 6 TASIKMALAYA.

Tabel 1. 1

Nilai Rata-Rata Ujian Tengah Semester Genap Tahun 2023/2024

Kelas	Nilai Rata-Rata UTS	KKM
XI IPS 1	37	75
XI 1PS 2	37	75
XI IPS 3	34	75
XI IPS 4	33	75
XI IPS 5	35	75

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi (2024)

Dari data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 6 TASIKMALAYA masih rendah, rendahnya hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata peserta didik yang masih dibawah kriteria ketuntasan maksimum (KKM) serta harus melakukan remedial. Biasanya masalah seperti ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu model pembelajaran yang digunakan harus tepat karena suatu model pembelajaran dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik sehingga dapat berdampak baik bagi hasil belajarnya. Agar hasil belajar peserta didik baik maka sebagai seorang pendidik harus meningkatkan keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran sehingga mereka lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang, memperkuat pemahaman materi dalam artian siswa mampu menerapkan strategi dan konsep yang dipelajari untuk menyelesaikan masalah ataupun menyelesaikan tugas, mendorong siswa

untuk memiliki komunikasi yang aktif dengan teman-temannya hal itu dilakukan untuk berdiskusi dalam menyampaikan ide, strategi dan memberikan umpan balik secara efektif, membangun keterampilan sosial dan emosional sehingga peserta didik dapat memiliki rasa empati dan tanggung jawab saat melakukan kerja sama. Maka dari itu pemilihan model pembelajaran harus dirancang untuk memfasilitasi proses belajar dan mengajar. Maka dari itu model pembelajaran yang diambil berdasarkan fenomena diatas yaitu Model pembelajaran *Number Head Together* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model-model ini dapat bervariasi dalam pendekatan, struktur, dan strategi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat berbagai macam model pembelajaran dan pilihan model tertentu dapat bergantung pada tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks pembelajaran. Model pembelajaran dijelaskan sebagai kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Desain ini bertujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik, model pembelajaran dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu model pembelajaran individualistik dan model pembelajaran kelompok, pembagian ini menekankan perbedaan pendekatan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang melibatkan beberapa tahapan diantaranya penyajian dikelas, pembentukan kelompok, setiap kelompok memiliki sumber yang relevan, diskusi masalah, penomoran dan memberikan kesimpulan. Model ini dirancang untuk mereview fakta-fakta dan informasi dasar dengan mengatur interaksi antara peserta didik. Melalui model ini, peserta didik belajar secara aktif, mengemukakan ide-ide dan mengembangkan pemahaman tentang fakta dan konsep dalam suasana yang nyaman dan menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif seperti *Numbered Head Together* juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena mereka harus berkolaborasi dalam memecahkan masalah dan merumuskan jawaban bersama. Selanjutnya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards (Cahyani,2019:4). Model

ini dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial, kerjasama tim, dan pemahaman materi pelajaran. Menurut Slavin (Karmila & Mawardi, 2020:3) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan diantaranya tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Maka dari itu metode pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam kegiatan belajar mengajar, seorang pendidik perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki peserta didik. Sehingga pendidik akan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut menekankan pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi peserta didik sebelum memberikan pengajaran. Pemilihan model pembelajaran, seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Number Head Together* (NHT) diharapkan memiliki peran yang positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk menerapkan kedua model tersebut dan melakukan perbandingan terhadap hasil belajar peserta didik antara menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT). Sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Perbandingan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ekonomi” (Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta didik kelas XI IPS SMAN 6 TASIKMALAYA).**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dijadikan pedoman dalam melakukan penelitian. Berikut merupakan beberapa rumusan masalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) sebelum dan sesudah perlakuan?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT)?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT).

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan meningkatkan belajar dalam mata pelajaran ekonomi melalui model pembelajaran *Number Head Together* (TGT) dan *Teams Games Tournament* (TGT).

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan dalam menerapkan serta mengembangkan model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Bagi Peserta Didik
Penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) dan *Teams Games Tournament* (TGT)

sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam belajar sehingga diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam model pembelajaran yang dapat diterapkan dikelas sehingga dapat memberikan banyak manfaat dan ide-ide baru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan sekolah dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.