

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang krusial dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik nantinya akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul serta mampu bersaing di era global. Pendidikan yang berkualitas tinggi dapat terlihat dari kegiatan pembelajaran yang didukung oleh proses pembelajaran yang efisien, pemahaman materi yang cepat oleh siswa, kurikulum yang diperbarui, kualitas guru yang ditingkatkan, dan juga pengadaan sarana dan prasarana yang memadai bagi sekolah. Pendidikan diharapkan mampu untuk membantu siswa tumbuh menjadi individu yang tentunya kompeten serta proaktif dalam mengatasi permasalahannya. Permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan selalu berkaitan dengan bagaimana keterampilan siswa mengalami peningkatan dan juga perubahan dengan keadaan lingkungan, pengaruh informasi dan budaya serta kemajuan iptek.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tujuan pendidikan di Indonesia yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan tujuan pendidikan diatas, maka sekolah bertanggung jawab dalam membantu siswa untuk memperoleh aspek intelektual perilaku, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir yang mereka butuhkan agar berhasil dalam menyelesaikan tugas mereka dengan cara yang benar. Dalam hal ini, proses pembelajaran di suatu sekolah memegang peranan penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan dan karakter siswa. Pendidik menjadi faktor yang paling mempengaruhi proses pembelajaran dan juga menentukan apakah tujuan dari pembelajaran berhasil dicapai. Tercapainya suatu pembelajaran ditentukan

oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat di dalam prosesnya. Karena jika dalam pembelajaran tidak tepat dalam memilih model pembelajaran maka kemungkinan yang akan terjadi ialah keaktifan siswa tidak akan berkembang atau bahkan akan hilang keaktifannya.

Pembelajaran di dalam kelas dapat memakai berbagai macam pendekatan dan yang paling sering digunakan adalah pendekatan ceramah (pembelajaran konvensional) yang mana pembelajaran ini berfokus pada *teacher centered* (berpusat pada guru) sehingga efektivitas dalam proses pembelajarannya berkurang. Pada pembelajaran konvensional siswa akan lebih banyak mendengarkan “penerima” pengetahuan sedangkan guru mendominasi sebagai “pentransfer ilmu”. Jika penggunaan model pembelajaran konvensional ini digunakan terus-menerus tanpa memperhatikan kondisi perkembangan dari siswa, maka nantinya akan berdampak pada kualitas *output* yang dihasilkan siswa. Maka dari itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan berhasil dalam pembelajarannya. Kinerja guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat perlu untuk dilakukan oleh seorang guru supaya nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan proses pencapaian akhir yang didapat oleh siswa dari guru karena telah melewati proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat berupa skala angka maupun huruf yang diterima oleh siswa melalui ujian atau tes yang disampaikan oleh guru, nantinya guru dapat melihat sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu guru harus mampu untuk merancang suatu pembelajaran yang dapat mencapai keahlian dari siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu juga yang tidak kalah penting yaitu menggunakan serta memahami model pembelajaran yang tepat agar bisa memfasilitasi pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran supaya siswa bisa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga tugas guru yang sebenarnya yaitu mendorong siswa untuk bekerja keras dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang produktif.

Namun berdasarkan pada observasi pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 4 Tasikmalaya melalui wawancara acak kepada siswa hasilnya banyak siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan dimengerti, hal ini juga diperkuat dengan hasil dari data Penilaian Tengah Semester (PTS) Kelas XI yang mengambil peminatan mata pelajaran Ekonomi tahun ajaran 2024/2025 yang peneliti dapatkan dari guru mata pelajaran ekonomi sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata PTS Kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya

No	Kelas	KKM	Nilai Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	XI 6	75	49,3	2	34
2.	XI 7	75	45,6	1	35
3.	XI 10	75	46,9	1	35

Sumber : Arsip Guru Ekonomi SMAN 4 Tasikmalaya

Berdasarkan nilai rata-rata mata pelajaran ekonomi yang didapatkan dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) pada tabel 1.1 di atas membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah dan masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sehingga siswa perlu melakukan remedial. Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa ini berbeda-beda, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hal tersebut. Menurut Andryannisa et al., (2023 :11721) ada dua faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal (dalam diri individu) ada psikis yang meliputi (kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian) serta fisik. Sedangkan untuk faktor eksternal (luar individu) meliputi keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan, motivasi sosial serta kesempatan yang tersedia. Maka dari itu peneliti berpikir bahwa permasalahan ini harus menjadi perhatian agar nantinya hasil belajar siswa dapat meningkat.

Dilihat dari penjelasan di atas mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, solusi yang dapat ditawarkan salah satunya ialah guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajarnya. Karena model pembelajaran yang tepat akan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran baik melalui diskusi, eksplorasi, praktik maupun pemecahan masalah dan nantinya keaktifan siswa akan berdampak pada keterlibatan emosional serta kognitif mereka terhadap materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar. Maka seorang guru harus mempertimbangkan gaya belajar siswa dalam pemilihan model pembelajaran karena setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda apabila guru mampu untuk menyesuaikan model pembelajaran dengan gaya belajar siswa maka proses pemahaman dan penerimaan materi akan lebih mudah dan efektif. Selain itu karakteristik materi pelajaran juga menjadi pertimbangan yang penting karena setiap materi mempunyai pendekatan yang berbeda-beda. Dimana materi yang bersifat prosedural atau praktikal akan lebih cocok disampaikan dengan model pembelajaran berbasis praktik sedangkan materi konseptual lebih efektif disampaikan dengan model pembelajaran berbasis diskusi. Oleh karena itu pemilihan dari model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dari materi yang diajarkan supaya pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar lebih maksimal. Dan salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan dan efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa serta hasil belajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning*.

Menurut Nurlina et al., (2022:99) model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang yang sifatnya heterogen. Strategi dalam model pembelajaran ini melibatkan partisipasi aktif siswa dalam kelompok untuk saling berinteraksi, sehingga siswa mempunyai tanggung jawab belajar untuk dirinya sendiri dan juga membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Didalam model pembelajaran *cooperative learning* ini siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari teman sekelompoknya dan hal ini bisa meningkatkan rasa tanggung jawab, interaksi

sosial, dan pemahaman konsep secara mendalam. Karena model pembelajaran kooperatif ini banyak tipenya maka dari itu sangat penting untuk memperhatikan pemilihan tipe model pembelajarannya supaya nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga memotivasi siswa agar bisa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dan menurut (Hasanah, 2021 : 9) model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa melihat perbedaan status, melibatkan juga peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Belajar dengan menambahkan permainan dalam model pembelajaran ini memungkinkan siswa agar bisa lebih santai dalam proses pembelajaran di samping itu juga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, serta keterlibatan belajar. Permainan yang digunakan dalam model pembelajaran ini biasanya berupa turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana nantinya siswa dapat berkompetisi sebagai perwakilan dari timnya dengan anggota tim lain dan memungkinkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Selain tipe TGT ada juga model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), menurut Irmawanti, (2022:296) model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa belajar dalam kelompok, dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang anggota kelompok kemudian setiap siswa nantinya bisa bertukar pikiran dan siswa yang mempunyai keterampilan baik dapat membantu siswa yang kurang terampil selain itu juga siswa akan bekerja sama untuk memahami materi pembelajaran dan menyelesaikan kerja tim nantinya kelompok yang dapat memahami pembelajaran dengan cepat serta mampu untuk menyelesaikan tugas tepat waktu akan diberikan *reward*. Dan menurut Risdiawati (dalam Irmawanti, 2022:296) partisipasi siswa dalam model pembelajaran STAD ini diharapkan mampu mendorong anggota tim untuk belajar serta membantu

anggota tim dalam mengembangkan pengetahuan mengenai materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti berharap dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua model pembelajaran ini relevan diterapkan pada materi indeks harga dan inflasi, karena materi tersebut memerlukan pemahaman konseptual dan juga kemampuan dalam mengolah data serta menganalisis dampaknya terhadap perekonomian. Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa bisa belajar sambil bermain dalam suasana kompetitif yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Sementara model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) menekankan pada kerja sama tim dalam memahami materi dan menyelesaikan soal sehingga mendorong partisipasi aktif dan tanggung jawab individu maupun kelompok. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) PADA MATA PELAJARAN EKONOMI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan diantaranya :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan?

3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) sesudah perlakuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penulis berharap hasil dari penelitian ini nantinya dapat berguna untuk meningkatkan pengetahuan siswa di bidang pendidikan, terutama mengenai perbandingan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu kegunaan teoritis lainnya adalah sebagai berikut:

1. Mampu mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, kreatif, serta menyenangkan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini dapat memperkuat model pembelajaran kooperatif, terutama yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui aktivitas tim dan kompetisi.
3. Mampu meningkatkan pemahaman dan peningkatan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).

4. Hasil penelitian ini bisa dijadikan untuk referensi bagi peneliti lain di masa mendatang.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan secara praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Meningkatkan partisipasi aktif serta motivasi belajar siswa melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat serta dapat mengembangkan keterampilan sosial meliputi kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran khususnya kepada guru mata pelajaran ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa di dalam kelas.

3. Bagi Instansi

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran khususnya bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi dan dapat menjadi referensi untuk penelitian di masa yang akan datang

4. Bagi Peneliti

Bertambahnya pengetahuan serta wawasan dari penulis dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) di dalam kelas yang diharapkan mampu berjalan secara efektif, menyenangkan, memberikan banyak makna serta dapat meningkatkan sistem pembelajaran di dalam kelas. Selain itu juga peneliti mendapatkan pengalaman yang banyak selama penelitian dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas.