

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan pendidikan perlu dicapai dengan peningkatan kualitas pendidikan melalui berbagai sistem dan indikator pembelajaran. Dalam sekolah, peningkatan kualitas pendidikan dapat terwujud jika didukung oleh peserta didik sendiri yang mempunyai minat penuh terhadap sistem dan indikator pembelajaran tersebut. Indikator pembelajaran yang perlu dikembangkan oleh guru dan pihak sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dapat dicontohkan seperti model, metode, media, sarana prasarana, maupun kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman dan mampu memikat peserta didik untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Sagala (2013:61), pembelajaran mempunyai dua karakteristik. *Pertama*, dalam proses pembelajaran melibatkan mental peserta didik secara maksimal, bukan hanya menuntut peserta didik sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas peserta didik dalam proses berfikir. *Kedua*, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal salah satu caranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang di setiap tahapannya menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga dapat memicu rasa penasaran dengan materi tersebut serta mampu menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, maka model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan bantuan media *crossword puzzle* dipilih untuk dijadikan tahapan proses pembelajaran karena di dalam tahapannya diperlukan partisipasi aktif dari para peserta didik sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi dan dapat menggali kemampuan kognitif peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan kompetensi yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat dihasilkan dari dalam individu sendiri yang berinteraksi dengan lingkungan interpersonal. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal (bersumber dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (bersumber dari luar diri peserta didik).

Hal ini dapat menunjukkan bahwa pada dasarnya proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang baik apabila setiap peserta didik memiliki faktor-faktor pendukung yang positif di dalam dirinya. Namun karena banyaknya faktor yang mempengaruhi dan karakteristik setiap peserta didik berbeda-beda maka hal ini dapat menyebabkan hasil belajar yang berbeda pula.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 4 Tasikmalaya dalam pelaksanaan proses pembelajaran sering tidak efektif karena guru yang bersangkutan kurang mampu menguasai model dan media yang mampu membuat peserta didik aktif sehingga peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Seperti hasil yang didapat dari pra-penelitian yang telah dilakukan pada kelas XI IPS SMA Negeri 4 Tasikmalaya dengan menggunakan metode kuesioner untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik dengan dasar mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi hasil belajar yang didapat peserta didik masih terbilang sangat rendah. Dan dibuktikan dengan banyaknya nilai yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1
Nilai PAS Peserta Didik

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Rata-Rata	Peserta Didik Yang Tuntas	Peserta Didik Yang Tidak Tuntas
1	XI – 6	36	74	56	6	30
2	XI – 7	36	74	68	13	23
	Jumlah	72	74	62	19	53

Berdasarkan pada tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan penilaian masih banyak peserta didik yang belum memenuhi nilai kkm dan hal tersebut dapat dijadikan gambaran bahwa rendahnya kemampuan peserta didik terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Permasalahan ini tentunya ditimbulkan karena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik terhadap suatu mata pelajaran. Ketidakefektifan ini, penulis temui dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Tasikmalaya terutama di kelas XI IPS. Peserta didik cenderung lebih bosan dan tidak fokus ketika pembelajaran dilaksanakan karena model dan media yang digunakan tergolong monoton dan kurang merangsang daya pikir sehingga semangat peserta didik dalam melakukan pembelajaran ekonomi bisa dikatakan sangat kurang. Untuk mengatasi hal tersebut, tentunya guru sebagai tenaga pendidik harus lebih mengembangkan indikator pembelajaran menggunakan cara belajar aktif (*active learning*) yang efektif dan efisien agar peserta didik tidak merasa bosan dan monoton ketika pembelajaran di kelas.

Indikator pembelajaran dan strategi dari *active learning* yang penulis kembangkan dalam penulisan ini adalah menggunakan permainan. Permainan dalam suatu pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih menikmati pembelajaran dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Menurut Santrock (2007:216-217) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang – senang. Cara yang digunakan untuk mengembangkan permainan dalam pembelajaran sendiri tergolong sukar karena penulis harus menelaah indikator pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Intan Indah Tri Murti , Widya Trio Pangestu , Prima Rias Wana (2021) tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Teka-teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPS Kelas III” hasil penelitian menyatakan bahwa nilai yang dicapai peserta didik meningkat dari *pretest* ke *posttest* dengan memanfaatkan media pembelajaran TTS. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rusni Deden Purdiasih (2020) tentang “Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV dan V MI/SD”

hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang memberikan pengaruh yang efektif dilihat dari peningkatan hasil belajar IPS dengan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 1,49 yang termasuk dalam kategori efek tinggi dan nilai rata-rata besar pengaruh teka-teki silang terhadap hasil belajar IPS berdasarkan variabel terikatnya sebesar 2,25 yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nurlev Avana (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dan Diiringi Teka-teki Silang pada Pembelajaran Konsep Dasar Matematika STKIP Muhammad Bungo” hasil penelitian menghasilkan bahwa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *snowball throwing* dan teka-teki silang mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang hanya menggunakan model konvensional.

Maka dari adanya pemikiran tersebut, penulis tergugah untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Dengan Bantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik” (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 4 Tasikmalaya).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah digambarkan, untuk memperjelas persoalan maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan bantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan bantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan rumusan masalah tersebut di atas, peneliti merumuskan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan bantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi pada kelas kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dengan bantuan media *crossword puzzle* pada mata pelajaran ekonomi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak manapun yang mempunyai kepentingan dalam penelitian ini, baik secara teoritis, maupun praktis, manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan bidang keilmuan, khususnya pada bidang pendidikan dalam pengembangan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi jurusan pendidikan ekonomi serta menjadi pembanding bagi mahasiswa pendidikan ekonomi yang akan melakukan penelitian dengan akar permasalahan yang sama di masa mendatang.

2. Bagi Sekolah

Penulis berharap penelitian ini dapat menambah informasi dan pemahaman mengenai pentingnya meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal.

3. Bagi Pendidik

Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* sebagai referensi belajar yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Siswa

Penulis berharap penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*.