

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang tentang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) mendefinisikan bahwa pendidikan ialah suatu upaya yang dilaksanakan secara sadar serta terencana guna membangun lingkungan belajar yang memungkinkan siswa secara aktif melangsungkan pengembangan potensi yang dimilikinya. Pengembangan tersebut mencakup kecerdasan, kemampuan mengendalikan diri, kekuatan spiritual keagamaan, serta akhlak atau budi pekerti yang baik, disertai berbagai keterampilan yang diperlukan oleh individu, komunitas, negara, serta bangsa. Upaya memaksimalkan seluruh potensi siswa merupakan esensi dari Pendidikan Nasional. Melalui sistem ini, diharapkan lahir generasi yang tidak hanya taat beragama dan berakhlak mulia, tetapi juga sehat, berwawasan luas, cekatan, inovatif, otonom, serta mampu menjadi warga negara yang menjunjung nilai demokrasi dan tanggung jawab. (Halhaji et al., 2020).

Pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan aktif siswa kini menjadi urgensi di ruang kelas, sejalan dengan visi yang diusung oleh Kurikulum Merdeka. Pendekatan ini bertujuan untuk mengasah kecakapan abad ke-21 yang krusial, seperti komunikasi efektif (*communication*), kerja sama tim (*team work*), serta kemampuan dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Model pembelajaran yang digunakan di ruang kelas harus mampu memfasilitasi tujuan tersebut dengan melibatkan siswa secara aktif. Namun, implementasi di lapangan seringkali menghadapi tantangan, di mana praktik pembelajaran yang ada belum sepenuhnya sejalan dengan tujuan tersebut.

Proses perubahan perilaku maupun pengetahuan yang terjadi pada individu atau kelompok, sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan (*environment*) sekitarnya ataupun pengalaman (*experience*) yang diperoleh, pada dasarnya disebut sebagai belajar. Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses yang terjadi pada saat individu ataupun kelompok yang secara proaktif mengambil informasi dan mengolahnya menjadi pengetahuan atau keterampilan baru (Salsabila et al., 2024).

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama yang dilakukan dalam sistem pendidikan di ruang kelas. Aktivitas belajar akan dapat terlaksana jika siswa diberi kesempatan mengikuti proses pembelajaran. Pada kenyataannya, proses pembelajaran di lingkup sekolah masih terfokus pada guru atau pengajar, sehingga siswa cenderung tidak proaktif dan kurangnya bentuk partisipasi dalam kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas. Kondisi yang terjadi ini membuat pemahaman konsep dan gagasan belum terbentuk secara optimal dan bisa berdampak pada minimnya hasil belajar siswa.

Padahal Standar Nasional Pendidikan (SNP) menyatakan bahwa pembelajaran harus membuat siswa secara proaktif belajar dan pembelajaran harus dilakukan secara efektif dan menyenangkan. siswa merupakan subjek utama dalam kegiatan pendidikan, sehingga semua aktivitas hendaknya diarahkan untuk membantu perkembangan siswa. Melalui pemahaman teori pembelajaran, seorang guru dapat dengan lebih mudah mendesain sekaligus mengorganisasi jalannya proses belajar-mengajar bagi siswa.

Teori belajar dikembangkan berdasarkan ilmu psikologi, yakni ilmu yang membahas tentang perilaku dan proses mental. Teori mengenai proses belajar-mengajar sangat dipengaruhi oleh dua aliran psikologi, di mana salah satu di antaranya adalah aliran konstruktivisme. Pembelajaran konstruktivisme menekankan pada proses belajar bukan mengajar, teori ini berpandangan bahwa kegiatan belajar merupakan suatu proses bukan menekankan hasil. Konstruktivisme dapat dibagi dalam konstruktivisme kognitif dan konstruktivisme sosial. Teori konstruktivisme sosial melandasi munculnya pembelajaran kolaboratif/kooperatif (Stit et al., 2019).

Johnson & Johnson (2006) dalam (Juli, 2025) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai metode pengajaran yang dikembangkan untuk membangun kolaborasi dalam kelompok dan interaksi antar siswa. Karakteristik utama dari metode ini bertumpu pada aktivitas kelompok kolaboratif berskala kecil, yang menuntut tanggung jawab setiap anggota untuk menyukseskan tujuan kelompok secara kolektif. Secara teoretis, pembelajaran kooperatif, seperti diskusi atau kerja kelompok, dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan interaksi,

kolaborasi siswa dan pemahaman konsep. Namun, dalam implementasinya di lapangan, seringkali terjadi kesenjangan signifikan.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Ketika aktivitas belajar terlalu bertumpu pada pendidik, keterlibatan aktif siswa menjadi minim dan penguasaan materi secara komprehensif sulit tercapai. Fenomena ini memicu penurunan performa belajar, sehingga banyak siswa gagal memenuhi kriteria ketuntasan yang ideal.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi awal yang mencakup data nilai PSAS siswa di kelas XI.

Tabel 1. 1 Data Nilai Rata-Rata PSAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Rata-Rata	ketuntasan	
					Tuntas	Tidak Tuntas
1.	B1	35	80	72	12	24
2.	B2	36	80	74	18	18
3.	B3	36	80	70	9	27
4.	B4	36	80	75	17	19
5.	B5	36	80	84	36	0

(Sumber: Data primer SMAN 9 Tasikmalaya)

Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat kelas dengan nilai rata-rata di bawah KKTP serta jumlah siswa tidak tuntas yang cukup tinggi, khususnya pada kelas B1 dan B3. Data penelitian mengindikasikan bahwa capaian belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi masih tergolong rendah, sehingga diperlukan langkah perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan tepat guna.

Teori konstruktivisme sosial menggarisbawahi bahwa pengetahuan dibentuk melalui proses kolaborasi dan interaksi antar individu. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat relevan diaplikasikan sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dirancang secara kolaboratif memungkinkan

siswa saling bertukar ide, memperoleh penguatan pemahaman konsep, dan membangun pengetahuan secara lebih bermakna, sehingga berdampak positif terhadap hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan salah satu opsi yang dinilai selaras untuk menerapkan pendekatan tersebut. Model NHT dirancang untuk menuntut tanggung jawab individu dalam kerja kelompok melalui mekanisme penomoran dan pemanggilan nomor secara acak. Karena seluruh anggota kelompok mempunyai peluang yang sama untuk maju menjawab pertanyaan, maka masing-masing siswa diwajibkan menguasai materi yang sedang dibahas bersama. Sebagai konsekuensinya, pemahaman konsep siswa menjadi lebih merata dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini juga berbantuan media *Puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan anak-anak yang dapat meningkatkan pemahaman konsep . *Puzzle* juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menarik. Menimbulkan keaktifan dan perhatian siswa dalam kegiatan proses belajar-mengajar, dan mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Tri Kurnia et al., 2019).

Temuan dari berbagai riset terdahulu mengonfirmasi bahwa capaian belajar siswa dapat dioptimalkan melalui implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Penelitian yang dilakukan oleh (Tri Kurnia et al., 2019) menunjukkan bahwa penggunaan NHT dengan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan nilai afektif serta psikomotorik siswa. Selain itu penelitian oleh (Fitriwati, 2022) menyatakan bahwa metode Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Numbered Together Heads* (NHT) dalam ekonomi khususnya materi sistem ekonomi telah mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, mandiri hingga bekerjasama.

Dari paparan di atas, diperoleh konklusi bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada bidang studi Ekonomi menuntut adanya penyelesaian berupa penggunaan model instruksional yang relevan dan kebaruan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE**

***NUMBERED HEADS TOGETHER* DENGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI”**

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada paparan latar belakang di atas, pertanyaan penelitian yang diajukan dalam studi ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Cooperative tipe Numbered Heads Together* (NHT) dengan media *puzzle* pada kelas eksperimen pada mata pelajaran ekonomi?
- 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran konvensional pada kelas kontrol pada mata pelajaran ekonomi?
- 3) Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe Numbered Heads Together* (NHT) dengan media *puzzle* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *puzzle* pada kelas eksperimen pada mata pelajaran Ekonomi.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran konvensional pada kelas kontrol pada mata pelajaran Ekonomi.

- 3) Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *puzzle* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan manfaat juga kepada seluruh elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.1 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru

Penelitian ini diposisikan sebagai referensi serta opsi bagi para guru dalam merancang pembelajaran yang kreatif di kelas. Secara khusus, hasil studi ini merekomendasikan implementasi model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbasis media *puzzle* sebagai instrumen untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

- 2) Bagi Siswa

Harapan dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi positif bagi penguasaan materi Ekonomi siswa secara lebih mendalam. Hal tersebut diakomodasi lewat iklim belajar yang kolaboratif serta terorganisasi guna memicu kenaikan hasil belajar.

- 3) Bagi Sekolah

Output dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan berharga bagi pihak sekolah guna menyempurnakan kualitas proses belajar-mengajar di kelas. Langkah tersebut diakomodasi melalui penerapan model pembelajaran yang lebih baru demi meningkatkan performa akademis siswa.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan dalam penelitian ini ditujukan sebagai pustaka tambahan dan bahan pertimbangan bagi akademisi masa depan. Khususnya bagi mereka yang tertarik mengadakan kajian sejenis atau memperdalam analisis seputar pengaruh model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan *puzzle* terhadap performa akademis siswa.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Output dari penelitian ini ditujukan untuk memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan, dengan fokus penekanan pada literatur serta implementasi model pembelajaran berbasis kerja sama (*cooperative learning*). Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi empiris mengenai efektivitas model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.