

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembangunan dan peningkatan kualitas hidup manusia. Manusia memiliki naluri hidup sejak lahir, tetapi manusia tidak tahu apa-apa tentang arti hidup. Pengetahuan diperoleh dari proses belajar melalui pendidikan. Dengan pendidikan, manusia dapat terhindar dari kebodohan, manusia dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki dapat bertahan dari berbagai rintangan dalam hidup. Dalam prosesnya pendidikan yang berkualitas harus dapat membentuk dan mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa serta mampu bersaing di era globalisasi seperti sekarang ini, pembentukan sikap, karakter, watak dan kedisiplinan yang baik merupakan upaya dalam mendukung terciptanya manusia yang cerdas. Dalam menghadapi era globalisasi yang semakin maju terutama dalam teknologi dan ilmu pengetahuan pemerintah memiliki strategi dan upaya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia ini melalui bidang pendidikan. Hal ini berkaitan erat dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, bab 1 pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan pengertian pendidikan sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Berdasarkan pengertian pendidikan di atas, dapat dikatakan bahwa pemerintah Indonesia mengharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuannya dan potensi diri yang dimiliki dalam

belajar. Pembelajaran yang dilakukan di dalam sekolah adalah salah satu hal yang sangat penting dalam suatu proses pendidikan.

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan di dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dapat dikatakan sebagai bentuk pendidikan yang memungkinkan terjadinya proses interaktif antara guru dengan siswa (Rohmah, 2017, hlm. 193-194).

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman dalam pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkahlaku sebagai hasil dari belajar yang dianggap penting dan dapat mencerminkan hasil belajar tersebut, baik dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik (Wibowo, 2021, hlm. 660).

Berdasarkan hasil wawancara (Lampiran 1.1) dengan guru mata pelajaran ekonomi pada hari senin tanggal 21 februari 2021 di SMA PGRI 3 Bandung, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS belum mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM), hal ini dapat dijelaskan pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1
Nilai rata-rata Penilaian Akhir Semester Kelas XI IPS SMA PGRI 3 Bandung

Kelas	Rata - rata
XI IPS 1	70
XI IPS 2	71
XI IPS 3	72
XI IPS 4	70
XI IPS 5	70
Rata - rata	70,6

Sumber: Guru Ekonomi Kelas XI SMA PGRI 3 Bandung

Dari Tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi belum mencapai KKM yaitu 75, dimana nilai rata-rata hanya 70,6 dimana nilai tersebut belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Pembelajaran ekonomi yang belum mencapai nilai KKM tersebut dapat disebabkan dari belum optimalnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi, siswa sering mengobrol diluar kajian materi pelajaran ketika di dalam kelas. Akibatnya siswa kurang dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Selain hal tersebut terkadang siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas yaitu menggunakan metode konvensional/ceramah. Metode ini hanya terpusat pada guru saja di dalam kelas sedangkan siswa hanya bisa memperhatikan saja tanpa adanya interaksi yang lebih baik antara guru dengan siswa akibatnya siswa menjadi pasif dan tidak aktif saat proses pembelajaran.

Pembelajaran pada materi pendapatan nasional sangat cocok diterapkan dengan menggunakan metode kooperatif. Metode kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Warsono & Hariyanto, 2014, hlm. 161). Maka dipilihlah dua model pembelajaran yang dapat memberikan dorongan, motivasi, dan pembelajaran yang aktif adalah *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Slavin dalam Ningrum, (2015, hlm. 249) mengatakan bahwa dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Ningrum, 2015, hlm. 249).

Student Teams Achievement Division (STAD) dikembangkan oleh Slavin dalam Kusumawardani, (2018, hlm. 171) mengatakan jika STAD

merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya interaksi antar anggota kelompok belajar terdiri dari empat sampai enam orang siswa dengan tingkat kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda untuk saling memotivasi dalam menguasai materi pelajaran guna tercapainya prestasi belajar yang maksimal (Kusumawardani, 2018, hlm. 171).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division* Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA PGRI 3 Bandung.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran di kelas terlalu sering menggunakan metode ceramah.
2. Siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Siswa belum pernah mengenal proses pembelajaran dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).
4. Siswa kurang optimal dalam pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 3 Bandung.

C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan metode *Student Teams Achievement Division* (STAD)?

3. Seberapa besar perbandingan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD)?

2. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas maka penulis membatasi masalahnya sebagai berikut:

- 1.1 Penelitian dilakukan di SMA PGRI 3 Bandung.
- 1.2 Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2.
- 1.3 Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah pada K.D 3.1 materi pendapatan nasional kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 Semester 1.
- 1.4 Objek yang diteliti pada penelitian adalah hasil belajar siswa yang diberikan penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan metode *Student Teams Achievement Division* (STAD).
3. Untuk mengetahui seberapa besar perbandingan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini secara langsung atau pun tidak langsung akan menambah pengetahuan yang akan menunjang ilmu pengetahuan khususnya tentang pembelajaran *cooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division*

(STAD). Selain itu, dapat memberikan informasi mengenai pelaksanaan model pembelajaran *cooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk diterapkan dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran ekonomi di kelas.

2. Manfaat Praktis

1.1 Bagi Siswa

Bagi siswa penelitian ini memiliki manfaat untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik dan untuk mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan juga dapat meningkatkan penguasaan suatu konsep.

1.2 Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini dapat menambah informasi dalam memilih alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran ekonomi dan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan variasi metode yang dapat memberikan suasana belajar yang lebih bebas.

1.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran.

1.4 Bagi peneliti lainnya

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dalam menggunakan metode pembelajaran dalam pengajaran serta lebih jauh mengetahui keunggulan dan kelemahan dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran, maka perlu dijelaskan mengenai definisi variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini, yang dimaksud adalah:

1. Perbandingan

Arti perbandingan menurut KBBI adalah: perbedaan (selisih) kesamaan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007, hlm. 57).

2. Model pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif adalah bentuk model pembelajaran terdiri atas kelompok - kelompok kecil secara heterogen dengan tiap kelompok berisikan 4-5 anggota siswa (Wibisono, 2017, hlm. 3).

3. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran bentuk tim yang dirancang oleh Slavin terdiri dari 4-5 anggota siswa untuk penguasaan materi, kerja kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan tim (Rahmat, 2018, hlm. 19).

4. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan pembelajaran tim yang dikembangkan oleh Slavin terdiri dari 4-6 anggota siswa untuk saling memotivasi, penguasaan materi guna tercapainya prestasi yang maksimal (Kusumawardani, 2018, hlm. 171).

5. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Wibowo, 2021, hlm. 660).

Dari definisi operasional di atas maka yang dimaksud dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division* Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA PGRI 3 Bandung.”** adalah membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division* dan untuk mengetahui seberapa besar perbandingan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *Teams Games Tournament* dan *Student Teams*

Achievement Division pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA PGRI 3 Bandung.

G. Sistematika Skripsi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam sistematika skripsi berikut dengan pembahasannya. Sistematika skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan dan batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori

Bagian ini membahas mengenai kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, serta asumsi dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, operasional variabel, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data (meliputi teknik analisis instrumen, analisis data dan teknik pengujian hipotesis), dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai deskripsi hasil dan temuan penelitian, dan pembahasan penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.