

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan krusial dalam pembangunan serta peningkatan kualitas hayati manusia. Pengetahuan diperoleh dari proses belajar melalui pendidikan. Dengan pendidikan, manusia dapat terhindar dari kebodohan, pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki bisa bertahan dari berbagai rintangan dalam hidup. Pada prosesnya pendidikan yang berkualitas dapat membentuk sikap, karakter, watak dan kedisiplinan yang baik merupakan upaya dalam mendukung terciptanya manusia yang cerdas. Sutrisno (2016, hlm. 29) mengatakan “pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, mempengaruhi dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada anak didik untuk membebaskan kebodohan, meningkatkan pengetahuan dan membentuk kepribadian yang lebih baik dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari”. Pendidikan juga memiliki definisi secara yuridis dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, bab 1 pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

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 peserta didik 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). Belajar dan pembelajaran merupakan

konsep yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Secara sederhana belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan. Peserta didik adalah pihak yang menjadi fokus sebagai perilaku belajar, sedangkan guru adalah pihak yang menjadi fokus untuk menciptakan situasi hingga terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman dalam pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku 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 data dan wawancara pada hari Selasa tanggal 23 Januari 2024 dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari tahun ajaran 2023/2024 semester genap, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI belum mencapai nilai ketuntasan minimum (KKM), hal ini dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Penilaian Akhir Semester Kelas XI SMA Kemala Bhayangkari

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Siswa	Nilai KKM	Rata-rata
	Memenuhi KKM	Belum Memenuhi KKM			
XI IPA	11	17	28	75	69
XI IPS I	12	16	28	75	72
XI IPS II	11	18	29	75	70

Sumber: Guru Ekonomi XI SMA Kemala Bhayangkari

Dari Tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi belum mencapai KKM yaitu 75, dimana nilai rata-rata hanya 70. Pembelajaran ekonomi yang belum mencapai nilai KKM tersebut dapat disebabkan dari belum optimalnya hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran ekonomi. Hal ini siswa sering mengobrol diluar kajian materi pelajaran ketika di dalam kelas. Akibatnya peserta didik kurang dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Selain hal tersebut terkadang peserta didik merasa bosan dengan metode pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas yaitu menggunakan metode konvensional/ceramah. Metode ini hanya terpusat pada guru saja sedangkan peserta

didik hanya bisa memperhatikan tanpa adanya interaksi yang lebih baik antara guru dengan peserta didik akibatnya peserta didik menjadi pasif saat proses pembelajaran. Serta guru belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi hasil belajar tersebut dengan menerapkan model *Cooperative* adalah 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 di pilihlah dua model pembelajaran yang dapat memberikan dorongan, motivasi, dan pembelajaran yang aktif adalah model *cooperative learning tipe Student Teams Achievement Division* dan model *cooperative learning tipe Jigsaw*.

Model pembelajaran *cooperative tipe Student Team Achievement Division (STAD)* yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin dalam Fitriani (2019, hlm. 55) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* adalah model yang paling sederhana. Peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyampaikan pelajaran, peserta didik bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Pada akhirnya seluruh peserta didik diberi kuis yang berkaitan dengan materi tersebut dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

Tanaya (2023) mengatakan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Stundet Team Achievement Division* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi direkomendasikan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran ini sebagai sebuah langkah inovatif guru dalam menyelesaikan masalah belajar yang ditemui oleh siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

Handayani (2023) menjelaskan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Devision* berpengaruh signifikansi terhadap hasil belajar siswa. karena model pembelajaran kooperatif tipe ini memiliki kelebihan

yang dapat menghasilkan pencapaian belajar siswa yang tinggi, menambah percaya diri siswa dan memperbaiki hubungan dengan teman sebaya.

Menurut Isjoni dalam Lubis (2016, hlm. 98) mengatakan, “pembelajaran kooperatif tipe jigsaw salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.” Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari kelompok belajar heterogen dengan 5-6 orang anggota yang menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli. (Sulistio dan Haryanti, 2022 hlm. 22)

Rusmiati (2023) bahwa terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada materi bilangan pecahan. Model kooperatif tipe *jigsaw* dapat menuntun siswa untuk membangkitkan pengetahuan dan pengalaman setiap siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya.

Indriastuti (2024) penerapan model Jigsaw dalam pembelajaran IPAS memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang dinamis dan berinteraksi, serta mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Division (STAD)* dan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*.”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran di kelas guru selalu menggunakan metode ceramah.
2. Guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
3. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.
4. Guru belum maksimal menerapkan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.
5. Hasil Belajar siswa yang belum sesuai harapan atau masih rendah.

C. Batasan Masalah

Agar dalam pelaksanaannya lebih mengarah pada maksud dan tujuan penulisan, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMA Kemala Bhayangkari.
2. Subjek Penelitian adalah siswa kelas XI IPS.
3. Objek yang diteliti pada penelitian adalah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)* pada kelas eksperimen XI IPS I dan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* pada kelas kontrol XI IPS II.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division*?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* dan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Student Teams Achievement*.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Jigsaw*.

3. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning tipe Student Teams Achievement Division* dan Model *Cooperative Learning tipe Jigsaw*.

F. 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 model *cooperative learning tipe Student Teams Achievement Division* dan model *cooperative learning tipe Jigsaw*. Selain itu, dapat memberikan informasi mengenai pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning tipe Student Teams Achievement Divison* dan model *cooperative learning tipe Jigsaw* untuk diterapkan dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran ekonomi di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. 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.

b. 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.

c. Bagi Sekolah

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

d. 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

Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division dan *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*.

G. Definisi Operasional

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

1. Perbandingan

Marhiyanto (2016, hlm. 57) mengatakan, “Perbandingan berasal dari kata *banding* yang berarti persamaan, membandingkan mempunyai arti mengadu dua hal untuk diketahui perbandingannya, perbandingan diartikan sebagai selisih persamaan.”

2. Model *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division*.

Suparsawan (2020, hlm. 9) mengatakan “Pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement* adalah metode, tipe dan model pembelajaran kelompok dengan memakai kelompok minim yang isi kelompoknya beranggotakan 4-5 orang siswa yang bermacam ragam.”

3. Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

Menurut Arends dalam Setiani & Priansa (2018, hlm. 262) “Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.”

4. Hasil belajar

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

Dari definisi operasional di atas maka yang dimaksud dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Pesertadidik Dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Divison* dan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*”. Adalah membandingkan hasil belajar siswa

sebelum dan sesudah penerapan *model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division* dan *Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw*.

H. Sistematika Penulisan

Susunan Sistematika pembahasan dalam penulisan tentang perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative learning tipe Student Teams Ahievements Division* dan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*, Peneliti uraikan sebagai berikut:

BAB I: Merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan sesuai judul.

BAB II: Merupakan landasan teori dan penelitian terdahulu, Kerangka berpikir yang berisi tentang pembelajaran, model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division*, model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dan Hasil belajar pada peserta didik.

BAB III: Merupakan Metode Penelitian yang menjelaskan rencana dan prosedur penelitian yang dilakukan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan. Desain penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik pengukuran, uji coba instrumen dan teknik analisis data.

BAB IV: Merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang memuat deskripsi objek penelitian, hasil penelitian serta pembahasan secara mendalam tentang hasil temuan dan menjelaskan implikasinya. Pada bab ini akan memaparkan profil objek penelitian, pengujian dan hasil analisis data, dan pembahasan dari hasil data dalam penelitian yang dilakukan.

BAB V : Merupakan penutup yang meliputi kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, dan juga saran yang diberikan bagi penelitian selanjutnya