

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah tergantung kepada beberapa aspek yaitu kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa, dan metode. Aspek yang dominan dalam proses belajar mengajar adalah guru dan siswa. Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam hubungannya dengan pendidikan disebut kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai motivator dan fasilitator sedangkan siswa sebagai penerima informasi yang diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menciptakan suasana belajar siswa aktif, maka diperlukan pemilihan metode yang tepat agar keaktifan siswa dapat terjadi.

Metode pengajaran sangat diperlukan oleh guru dalam mengajar agar tujuan dapat tercapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila tidak menguasai satu pun metode mengajar yang telah dirumuskan. Guru harus memiliki strategi dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sehingga tercapai ketuntasan hasil belajar.

Namun pada kenyataannya mutu pendidikan di sekolah belum memuaskan karena dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir sehingga

tidak mampu memahami informasi yang didapatinya. Guru memegang peran penting dalam keberhasilan siswanya. Kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas akan menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswanya, terutama pada mata pelajaran ekonomi.

Mata pelajaran ekonomi memiliki karakteristik belajar dengan fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat, atau bisa di katakan bahwa belajar ekonomi sangat berkaitan dengan pendekatan ilmiah. Agar pembelajaran yang ada dipelajari dengan kebenaran ilmiah, bukan dengan opini semata. Mata pelajaran ekonomi memiliki sifat kontiniu, yang artinya dalam prosesnya dibutuhkan pemahaman yang berurutan. Maka sangat dibutuhkan ketelitian dan pemahaman yang baik pada setiap pembahasan. Dengan demikian guru harus membiasakan siswa bekerja secara aktif dan merangsang siswa untuk berpikir melalui penerapan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam pembahasan materi.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Adiankoting tahun pelajaran 2015/2016 pada kelas X khususnya mata pelajaran ekonomi diperoleh informasi yang menyatakan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai ekonomi ujian harian siswa kelas X banyak di bawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65,00. Dari hasil wawancara, diperoleh daftar nilai ekonomi kelas X dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1.
Daftar Nilai Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting

KELAS	JUMLAH SISWA	KKM	Jumlah siswa yang tidak lulus KKM (%)	Jumlah Siswa Yang lulus KKM (%)
X-I	35 Orang	65	21 siswa (60,0%)	14 siswa (40,0%)
X-II	33 Orang	65	14 siswa (42,4%)	19 siswa (57,6%)
X-III	34 Orang	65	22 siswa (64,7%)	12 siswa (35,3%)
X-IV	35 Orang	65	24 siswa (68,6%)	11 siswa (31,3%)
Jumlah	137 Siswa			

(Sumber : Daftar Nilai Siswa Kelas X T.P 2015/2016)

Faktor utama penyebab masalah rendahnya nilai hasil belajar tersebut diduga pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Metode konvensional merupakan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan memadukan metode ceramah, tanya jawab yang menyebabkan motivasi siswa untuk belajar ekonomi semakin berkurang, karena metode konvensional merupakan pembelajaran yang membosankan dimana keaktifan siswa tertanam dalam proses pembelajaran. Siswa semakin pasif dan diam dalam proses belajar mengajar, tidak ada timbul interaksi antara guru dan murid. Ketika guru bertanya pada siswa, siswa tersebut tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut. Hal itu terjadi karena dalam proses belajar siswa tidak dibiasakan mengungkapkan pendapat atau bekerja sama dengan kawannya dalam kelompok belajar.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diharapkan adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Ketika guru menjelaskan materi, apabila siswa tidak mengerti maka siswa dapat bertanya, kemudian adanya diskusi dalam kelas yang dibentuk dalam kelompok, baik antara teman sebangku maupun kelompok yang dibentuk 4-5 orang siswa. Kelompok dibentuk supaya siswa bisa

membantu temannya yang belum paham dengan materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Metode pembelajaran yang seperti ini yang seharusnya diterapkan didalam kelas.

Pembelajaran ekonomi yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan materi dan kreatifitas siswa. Dengan terlibatnya siswa secara aktif dalam pembelajaran, maka siswa akan merasa senang dan tertarik dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat semakin baik. Dengan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain. Penerapan model pembelajaran kooperatif akan menambah pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, melibatkan siswa, meningkatkan aktifitas dan kerja sama siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi.

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) yang diartikan sebagai Kooperatif Tim Siswa Kelompok Pintar sebagai salah satu model pembelajaran yang akan dieksperimenkan pada pembelajaran. Slavin (2010) menyatakan bahwa “*Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan *Team Games Tournaments* merupakan dua bentuk pembelajaran kooperatif yang paling tua, paling banyak diteliti, dan paling banyak diaplikasikan. STAD dan TGT memang memiliki kemiripan, satu-satunya perbedaan antara keduanya adalah STAD menggunakan kuis-kuis individual pada tiap akhir pelajaran, sementara TGT menggunakan game-game akademik”. Kedua model

pembelajaran tersebut belum pernah diterapkan di SMA Negeri 1 Adiankoting, sehingga belum diketahui ada atau tidaknya persamaan dan perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menerapkan model pembelajaran STAD dan TGT dengan kemiripan di antara keduanya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi suatu penelitian yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran *Student Teams Achivement Divisions* (STAD) dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pembelajaran 2015/2016”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting T.P 2015/2016 masih tergolong rendah.
2. Umumnya guru tidak memiliki keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran dalam mengajar.
3. Banyak siswa yang pasif dalam proses belajar mengajar.
4. Model pembelajaran *Student Teams Achivement Divisions* (STAD) dan model pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) belum pernah diterapkan di kelas X SMA Negeri 1 Adiankoting.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah adalah:

1. Model pembelajaran yang melalui pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ekonomi pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Adiankoting pada materi uang dan perbankan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah ada perbedaan hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) pada kelas X di SMA Negeri 1 Adiankoting Tahun Pelajaran 2015/2016”.

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X di SMA Negeri 1 Adiankoting T.P 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam penerapan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah, guru, khususnya guru ekonomi dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan *Team Games Tournaments* (TGT) karena dapat meningkatkan prestasi belajar.
3. Sebagai bahan masukan, sumbangan pikiran dan referensi ilmiah bagi rekan mahasiswa Universitas Negeri Medan dan pihak lain yang membutuhkan.