

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan, pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan masyarakat guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia seutuhnya menjadi masyarakat yang maju serta memiliki kemampuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, salah satu kegiatan yang paling utama harus dilakukan yaitu belajar. Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas, itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Dalam hal ini guru juga sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar.

Pada dasarnya seorang guru dituntut bukan hanya memiliki kemampuan akademik tetapi juga kemampuan untuk merancang suatu bentuk pengajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh tetapi merasa tertarik dalam mengikuti pelajaran. Guru juga harus mampu mengelolah pembelajaran yang mencakup penyusunan perencanaan pembelajaran dimana guru mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan mampu mengembangkan berbagai model pembelajaran. Jadi untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai

dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Berdasarkan observasi peneliti di kelas X-1 SMA Swasta Budi Agung dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi menemukan bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini tergambar pada masih rendahnya nilai ekonomi siswa, nilai ujian semester rata-rata siswa kelas X-1 T.A 2011/2012 adalah 65,03. Nilai tersebut masih tergolong rendah bila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Hal ini terlihat dalam tabel daftar nilai siswa yang hanya 40,5% yang memperoleh ketuntasan dengan nilai ≥ 70 . Terbukti dari 37 orang siswa kelas X-1 hanya 15 orang siswa yang memperoleh nilai berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum ketuntasan (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

Peneliti menduga faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan suatu upaya yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Learning Cycle*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif (*Kooperatif Learning*) dan model pembelajaran siklus dimana siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator kegiatan belajar siswa.

Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh kegiatan belajar siswa tanpa harus ada perbedaan status, serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping itu menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Penerapan model pembelajaran ini diharapkan akan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik ketika dikolaborasikan dengan model pembelajaran *Learning Cycle*. Pada pembelajaran *Learning Cycle* kegiatan belajar lebih banyak berpusat pada siswa. Dalam proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan motivator. Suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan diharapkan membuat siswa lebih menikmati pelajaran sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Hal ini dapat memupuk perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan *Learning Cycle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dengan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Agung Medan T.A 2012/2013”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Budi Agung Medan?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Budi Agung Medan?
3. Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Learning Cycle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Budi Agung Medan?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Learning Cycle* dapat meningkatkan aktivitas belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Budi Agung Medan?
2. Apakah penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Learning Cycle* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Budi Agung Medan?

1.4 Pemecahan Masalah

Salah satu perubahan dalam pembelajaran yang harus dilakukan yaitu mengubah pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*Teacher Center*

Learning) beralih berpusat pada siswa (*Student Center Learning*). Model pembelajaran yang selama ini umum diterapkan dalam pembelajaran ekonomi adalah model pembelajaran yang cenderung bersifat searah (konvensional), artinya guru memberikan materi pembelajaran dan siswa menerimanya sehingga siswa terlihat kurang aktif. Diasumsikan hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan atau kurang berminat untuk belajar ekonomi, selain itu akan membuat siswa sulit dalam memahami pelajaran ekonomi dan akibatnya aktivitas dan hasil belajar siswa rendah. Untuk mengatasi masalah aktivitas dan hasil belajar yang belum mencapai hasil yang maksimal maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang tidak hanya baik dalam membantu siswa memahami konsep-konsep pelajaran yang sulit, tetapi juga untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, berfikir kritis, kemampuan untuk membantu teman setara keterampilan sosial lainnya. Tindakan yang dapat dilakukan sebagai alternatif pemecahan masalah aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa adalah menerapkan kolaborasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan *Learning Cycle* dalam penyampaian materi pelajaran dan merancang situasi belajar sedemikian rupa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Dalam model pembelajaran kooperatif ini seluruh siswa di kelas ikut terlibat selama KBM untuk bekerjasama sebagai suatu tim dalam memecahkan masalah, menyelesaikan tugas atau untuk mencapai tujuan bersama yang mengandung unsur permainan. Dengan demikian siswa akan merasa lebih rileks dan lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Model TGT ini terdapat lima tahapan dalam proses belajar mengajar. Pada tahap pertama, siswa harus memperhatikan dan mengerti materi yang disampaikan guru karena akan

membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat dilakukannya permainan. Pada tahap kedua siswa dibagi kedalam kelompok yang mana berfungsi untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dalam memecahkan masalah. Pada tahap ketiga, disini guru merancang pertanyaan-pertanyaan yang dapat menguji pengetahuan siswa setelah dilakukannya pembelajaran. Pada tahap keempat, berisi tata cara/aturan dalam mengikuti permainan dan pada tahap kelima, kelompok guru akan membacakan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan hadiah jika memenuhi kriteria yang ditentukan.

Model pembelajaran *Lerning Cycle* merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada teori konstruktivisme. Di dalamnya terdapat lima tahap yaitu: 1. Tahap mengakses pengetahuan terdahulu yang telah dimiliki siswa, bertujuan untuk mengetahui apa saja yang telah diketahui siswa, 2. Tahap eksplorasi untuk mengetahui apakah pengetahuan siswa tersebut benar, salah, atau setengah benar, 3. Tahap menjelaskan, dalam kesempatan ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan pengalaman terdahulu dengan pemahaman yang baru diperolehnya, 4. Tahap elaborasi, dalam tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pemahaman baru tersebut pada konteks yang berbeda, 5. Tahap evaluasi.

Dengan demikian melalui penerapan kolaborasi kedua model pembelajaran ini diharapkan dapat menggairahkan belajar anak didik dan dapat mengatasi berbagai masalah yang dihadapi dan pada akhirnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Learnig Cycle* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Budi Agung Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diungkapkan, adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Budi Agung Medan melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Learning Cycle*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Swasta Budi Agung Medan melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Learning Cycle*.

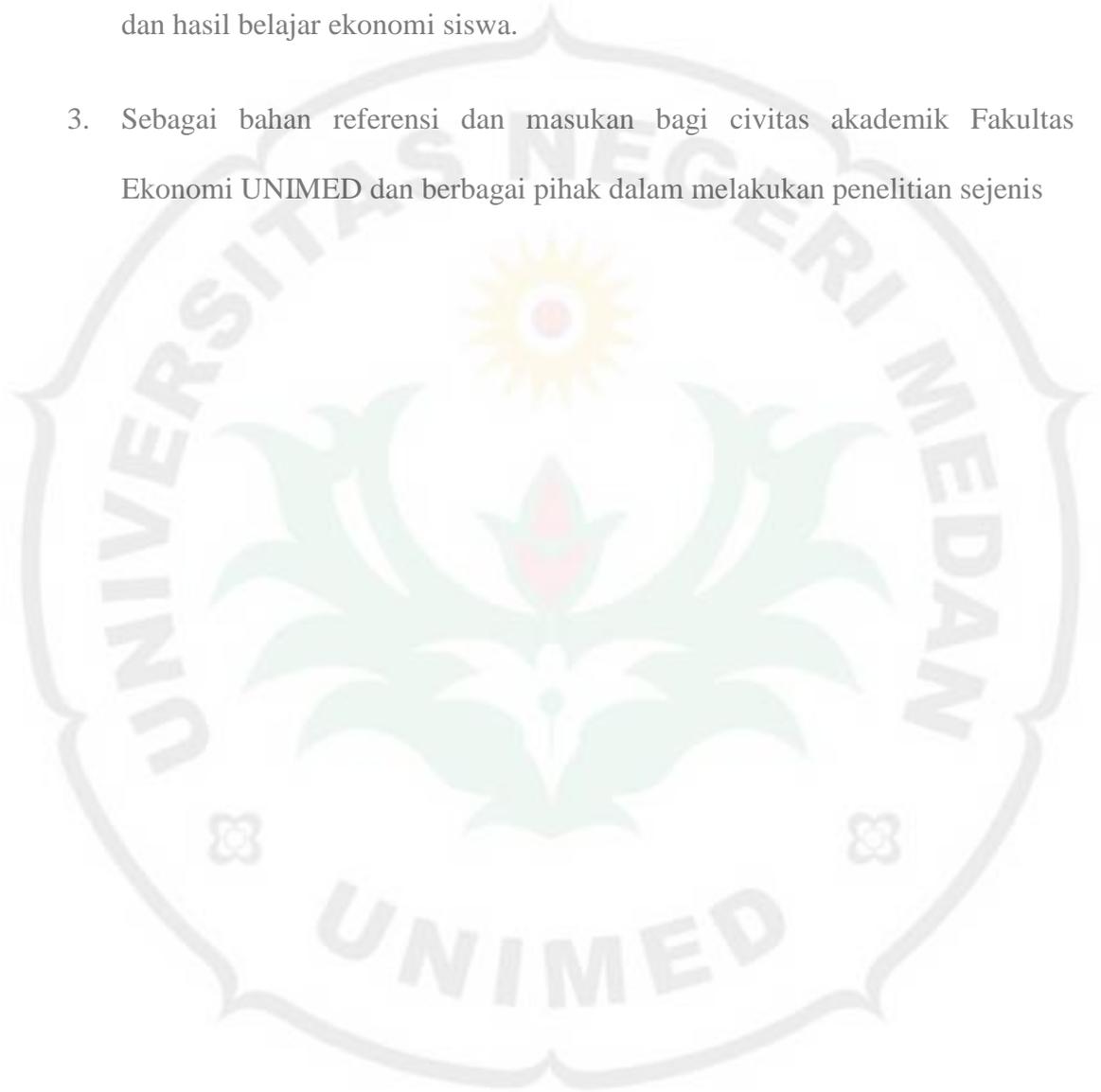
1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bekal untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Lerning Cycle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah pada umumnya dan bagi guru mata pelajaran ekonomi khususnya dalam menggunakan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Learnig Cycle*

sebagai salah satu cara yang efektif dan efisien dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa.

3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi UNIMED dan berbagai pihak dalam melakukan penelitian sejenis



THE
Character Building
UNIVERSITY