

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantar manusia menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, intelektual, moral maupun sosial. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya melihat jauh kedepan dan memikirkan apa yang akan dihadapi siswa di masa yang akan datang.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa agar siswa mendapatkan pengalaman belajar dari kegiatan tersebut. Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari proses pendidikan. Jika pelaksanaan pembelajaran di kelas bermutu maka akan menghasilkan output yang berkualitas. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasikan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subjek yang sedang belajar. Kemampuan guru dalam mengemas suatu rancangan pembelajaran yang bermutu tentu diawali dengan persiapan mengajar yang matang.

Berdasarkan hasil pengamatan / observasi di SMA Kartika 1-2 Medan pada guru bidang studi ekonomi diketahui bahwa pemahaman siswa kelas X terhadap pelajaran Ekonomi masih rendah khususnya dikelas X<sub>1</sub> dan X<sub>4</sub>. Dari data diketahui bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa masih rendah dibawah syarat

kelulusan bidang studi ekonomi. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa pada semester ganjil masih banyak yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Ekonomi adalah 70. Dapat dilihat jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada mata pelajaran Ekonomi sebagai berikut:

**TABEL 1.1**

**Jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas**

Kelas	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang tuntas		Jumlah siswa yang tidak tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
X <sub>1</sub>	40	10	4	30	11
X <sub>2</sub>	38	19	7	19	7
X <sub>3</sub>	38	21	8	17	6
X <sub>4</sub>	40	14	5	26	7
X <sub>5</sub>	38	18	7	20	8
X <sub>6</sub>	38	20	8	18	7
Total	232	102	30	130	70

Rendahnya hasil belajar ekonomi ini mengindikasikan masih lemahnya proses pembelajaran. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan cenderung bersifat ceramah dan Tanya jawab. Pembelajaran seperti ini menimbulkan kebosanan bagi siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dan kurang menarik minat siswa

untuk belajar sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi fukum, pasif dan tidak ada interaksi belajar yang optimal.

Apabila permasalahan diatas dibiarkan terus menerus maka kualitas belajar siswa akan menurun dan hasil belajar pun akan rendah, dengan demikian guru harus mampu memotivasi siswa agar dapat berpikir, menganalisis, memahami, menulis dan berpikir kreatif dalam alokasi waktu yang tersedia. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus mampu mendesain terobosan-terobosan pengajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa lebih kreatif dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Ekonomi.

Penguasaan guru tentang model-model pembelajaran yang akan diterapkan adalah salah satu modal untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran kooperatif menciptakan interaksi yang saling membantu siswa untuk aktif. Pembelajaran kooperatif ini sangat menyentuh hakekat manusia sebagai mahluk sosial yang selalu berinteraksi, saling membantu kearah yang semakin baik secara bersama. Ada banyak model-model pembelajaran kooperatif, diantaranya *Example Non Example* dan *Team Games Tournament*.

Model pembelajaran *Example Non Example* adalah suatu model pembelajaran yang menerapkan materi pelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Adapun kelebihan model pembelajaran *example non example* ini yaitu menggunakan contoh sesuai kompetensi dasar dan mendorong siswa untuk kerjasama atau pengajaran oleh teman sebaya.

Sedangkan model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen mingguan untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur tournament. Dalam model pembelajaran ini pengelompokan siswa berdasarkan prinsip heterogen baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, maupun ras.

Selain rendahnya hasil belajar Ekonomi siswa di sekolah tersebut, di sisi lain terdapat kecenderungan kurangnya siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran Ekonomi. Hal ini terlihat dari siswa kurang giat dalam mengerjakan tugas, dan kurang memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar Ekonomi siswa di sekolah.

Dari latar belakang diatas, maka penulis mengangkat permasalahan ini dalam penulisan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran *Example Non Example* dan *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>4</sub> Tahun Ajaran 2012/ 2013**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar Ekonomi yang diperoleh siswa Kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>4</sub> SMA KARTIKA 1-2 Medan Tahun Ajaran 2012 / 2013”.
2. Apakah factor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa Kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>4</sub> SMA KARTIKA 1-2 Medan Tahun Ajaran 2012 / 2013”?

3. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran dengan cara mengkolaborasikan metode *Example Non Example* dan *Team Games Tournament* dapat menciptakan metode belajar yang efektif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa Kelas X SMA KARTIKA 1-2 Medan Tahun Ajaran 2012 / 2013”?

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa pertanyaan yang muncul dari hasil identifikasi diatas maka peneliti akan memfokuskan penelitian agar terukur serta terarah pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Kolaborasi model pembelajaran yang akan diteliti adalah kolaborasi model pembelajaran *Example Non Example* dan *Team Games Tournament* yang diterapkan pada siswa kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>4</sub> SMA KARTIKA 1-2 Medan Tahun Ajaran 2012 / 2013”.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Ekonomi siswa Kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>4</sub> SMA KARTIKA 1-2 Medan Tahun Ajaran 2012 / 2013”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah dapat dikemukakan perumusan masalah sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh kolaborasi Model Pembelajaran *Example Non Example* dan *Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar siswa Kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>4</sub> SMA KARTIKA 1-2 Medan Tahun Ajaran 2012 / 2013?



### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan kolaborasi model pembelajaran *Example Non Example* dan *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar Ekonomi Kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>4</sub> SMA KARTIKA 1-2 Medan Tahun Ajaran 2012 / 2013”.

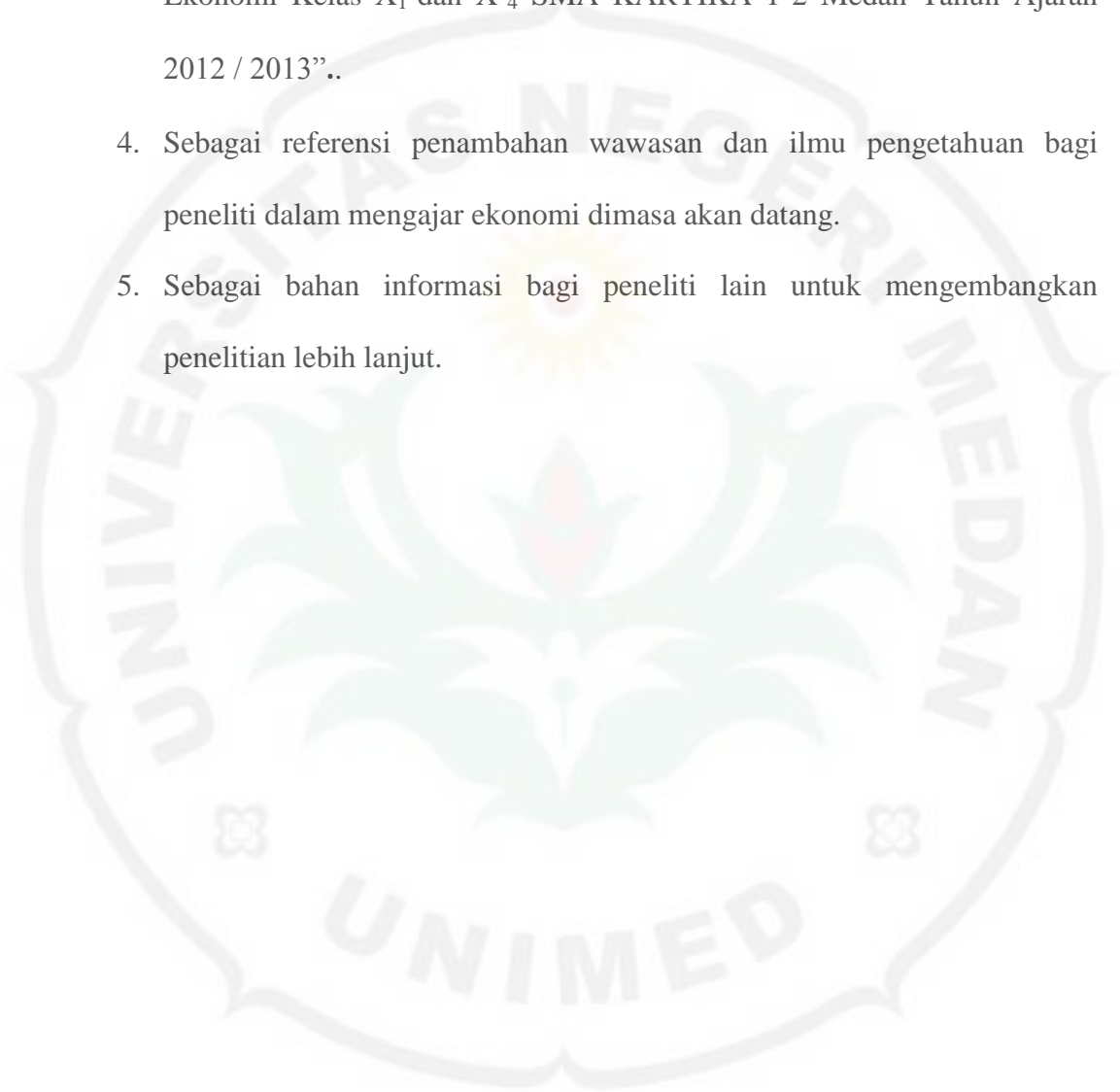
### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan menjadi suatu alternatif dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran sehingga terjadi perbaikan dan peningkatan efektifitas pembelajaran dikelas, serta pada akhirnya dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar khususnya mata pelajaran ekonomi.
2. Bagi siswa dapat meningkatkan kreatifitas berfikir sehingga dapat memudahkan untuk memahami mengenai konsep-konsep serta materi yang disampaikan, diharapkan akan lebih mudahnya menguasai materi dan mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa sehingga meningkatkan hasil belajar ekonomi yang berkualitas.
3. Bagi peneliti penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban antara Kolaborasi model pembelajaran *Example Non Example* dan *Teams Games Tournament* terhadap penerapan metode konvensional yang sangat umum di gunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar

Ekonomi Kelas X<sub>1</sub> dan X<sub>4</sub> SMA KARTIKA 1-2 Medan Tahun Ajaran 2012 / 2013”..

4. Sebagai referensi penambahan wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam mengajar ekonomi dimasa akan datang.
5. Sebagai bahan informasi bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY