

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan, Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia seutuhnya menjadi masyarakat yang maju serta memiliki kualitas dan kemampuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Untuk mencapai kemampuan pendidikan nasional, kegiatan yang utama dilakukan adalah belajar. Belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola – pola respon baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar jika tidak ada yang di perbuat atau aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan jasa atau prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Guru pada dasarnya dituntut bukan hanya menguasai kemampuan akademik saja, tetapi juga kemampuan dalam merancang suatu bentuk pengajaran yang mampu menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Guru juga harus bisa mengelola pembelajaran yang meliputi penyusunan perencanaan pembelajaran dimana guru bijak dalam memilih model – model pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Jadi seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam

mengembangkan model – model pembelajaran yang efektif agar dapat melaksanakan tugasnya secara professional.

Namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum mampu mendesain suatu bentuk pengajaran yang mampu menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Banyak guru yang belum mencerminkan sebagai guru inovatif dan ideal yang siap mendidik siswa dengan profesionalisme dan optimisme. Ini ditandai karena masih banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran ceramah, Tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas (konvensional) dimana semua kegiatan pembelajaran berfokus hanya kepada guru. Guru hanya berperan untuk menyampaikan informasi suatu pokok pelajaran dan tidak ada tindak lanjut atau usaha guru untuk mengetahui sampai dimana siswa mampu menangkap informasi yang disampaikan oleh guru.

Kondisi tersebut juga yang terjadi di kelas X - 2 SMA N 1 Kec. Binjai. Berdasarkan hasil observasi penulis yang ditunjukkan siswa pada pelajaran ekonomi masih rendah. Ini diketahui ketika proses pembelajaran berlangsung guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional dimana pembelajaran didominasi oleh guru sehingga 90% siswa duduk diam mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran tanpa ada reaksi timbal balik dari siswa. Dominasi guru tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif sehingga siswa seolah tidak bersemangat dalam menyampaikan ide – ide dan pendapat yang dimilikinya, siswa juga enggan untuk bertanya kepada guru walaupun tidak bisa memecahkan masalah yang diberikan dan siswa juga jarang di kelompokkan dalam kelompok – kelompok belajar. Permasalahan - permasalahan ini berakibat pada rendahnya

pemahaman konsep ekonomi pada siswa yang bermuara pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat ketika guru mengadakan ulangan banyak siswa yang tidak dapat menjawab soal yang diberikan oleh guru. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata – rata tes hasil ulangan harian ekonomi masih rendah, dari 40 siswa hanya 13 (31,50%) siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Untuk lebih jelasnya rata – rata nilai ulangan harian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 1.1.**  
**Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Ekonomi Siswa 1, 2, 3**  
**Kelas X – 2 SMA N 1 Kec.Binjai**

Hasil Ulangan ke	KKM	Jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM	%	Jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM	%
1.	75	15 orang	37,5	25 orang	62,5
2.	75	13 orang	32,5	27 orang	67,5
3.	75	10 orang	25	30 orang	75
Jumlah		40 orang			
Rata- rata		13 orang	31,5	27 orang	67,5

*Sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian Ekonomi Siswa kelas X - 2 SMA N 1 Kec.Binjai*

Memperhatikan kondisi tersebut penulis merasa perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru sebagai tokoh utama di kelas dituntut untuk mampu mengatur suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, salah satunya melalui perbaikan metode atau model pembelajaran agar mampu membangkitkan keaktifan belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sebagai pendidik harus ikut serta memperhatikan dan bertanggung jawab atas kemajuan serta meningkatkan aktifitas siswa.

Memperhatikan kondisi di atas maka sudah seharusnya dalam pengajaran ekonomi dilakukan suatu inovasi dengan menerapkan beberapa model atau strategi pembelajarannya salah satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran mempunyai banyak sekali variasi juga sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang penulis pilih adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh kegiatan belajar siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pembelajaran model TGT memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping itu menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran dengan tajam ataupun kurang tajam dengan menggunakan penilaian secara terbuka melalui permainan. Sedangkan siswa akan bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya untuk mengumpulkan skor tertinggi bagi timnya. Model pembelajaran TGT ini akan dirancang sedemikian rupa agar menjadi model yang bisa meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan cara membuat kelompok – kelompok kecil didalamnya yang semua anggotanya diacak mulai dari yang kemampuan akademiknya tinggi, sedang maupun rendah akan di jadikan satu. Didalam model pembelajaran TGT setiap siswa akan berlomba untuk mengumpulkan skor tertinggi utk masing – masing kelompoknya,

tentu saja dengan cara bekerjasama setiap anggota di dalam timnya masing – masing agar mendapat skor yang tinggi dan mendapat predikat *Super Team*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran TGT ( *Teams Games Tournament* ) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA N 1 Kec Binjai T.P 2013/2014”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Mengapa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional ?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas X – 2 SMA N 1 Kec. Binjai ?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di kelas X – 2 SMA N 1 Kec. Binjai ?
4. Apakah aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa meningkat jika diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas X – 2 SMA N 1 Kec. Binjai ?

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam



penelitian ini adalah :

1. Apakah aktivitas belajar siswa dapat meningkat jika diterapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas X – 2 SMA N 1 Kec. Binjai ?
2. Apakah hasil belajar ekonomi siswa dapat meningkat jika diterapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas X – 2 SMA N 1 Kec. Binjai ?

#### **1.4 Pemecahan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka alternatif pemecahan masalah adalah peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran khususnya guru ekonomi untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penyampaian materi pelajaran dan merancang situasi belajar dengan pembentukan kelompok – kelompok belajar.

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) seluruh siswa dikelas ikut terlibat selama KBM untuk bekerja sama sebagai suatu tim dalam memecahkan masalah, menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan bersama yang mengandung unsur permainan. Dengan demikian siswa tidak akan merasa tegang atau lebih rileks juga 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 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, guru akan membacakan kelompok yang menang, masing – masing tim akan mendapatkan hadiah jika memenuhi kriteria yang ditentukan.

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

Dari uraian diatas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA N 1 Kec.Binjai.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa jika diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X – 2 SMA N 1 Kec.Binjai.

2. Untuk Mengetahui peningkatan hasil belajar ekonomi siswa jika diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tounament* (TGT) di kelas X – 2 SMA N 1 Kec.Binjai.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

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