

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Mengembangkan kualitas manusia seutuhnya adalah misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional setiap guru. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan demi meningkatkan kualitas guru, mulai dari meningkatkan kualitas pendidikan seperti penguasaan guru terhadap konsep yang akan diajarkan, pelaksanaan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien, pembaharuan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, penataran guru, dan sebagainya. Ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran sangatlah berperan terhadap pembentukan anak didik.

Sebagaimana dikemukakan Uno (dalam Istarani, 2012 : 3), “Dengan pembelajaran melalui model siswa akan mengetahui perjalanan hidup serta aktivitas kerja keras seseorang dalam mencapai kesuksesan”.

Mengingat pelajaran Ekonomi adalah pelajaran yang tidak lepas dari hapalan yang tentunya akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan dalam diri siswa, maka sangat diperlukan sekali perhatian dan peran aktif guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar dalam peningkatan mutu pengajaran dan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran ekonomi di kelas X adalah sebagai berikut :

**Tabel. 1.1**  
**Persentase Kriteria Ketuntasan Minimal**

Kelas	Nilai >70		Nilai <70		Total
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)	
X-1	13	32,5%	27	67,5%	40
X-2	8	20%	32	80%	40
X-3	11	27,5%	29	72,5%	40

Sumber : SMA N 1 Teluk Mengkudu

Sesuai dengan KKM pada sekolah tersebut yaitu 70, dari jumlah 120 siswa yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas X-1, X-2, dan X-3, yang memperoleh nilai >70 (tuntas) adalah sebanyak 32 siswa dan 88 siswa lainnya memperoleh nilai <70 dan dinyatakan tidak tuntas (remedial).

Rendahnya hasil belajar ekonomi ini mengindikasikan masih lemahnya proses pembelajaran. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan cenderung bersifat ceramah sehingga membatasi siswa untuk aktif maupun berkreasi mengungkapkan perasaan dan pemikirannya saat belajar.

Salah satu kelebihan dari *Teams Games Tournament* dan yang membedakannya dengan model pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi dimeja turnamennya. Jadi siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang kemampuan akademiknya tinggi, siswa yang kemampuan akademiknya

sedang akan berlomba dengan siswa yang kemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga.

Hal Menarik dari model pembelajaran tipe *Group Investigation* adalah dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk menggunakan pengetahuan dan keahlian yang berguna bagi kelompoknya. Selain itu juga dapat memperbaiki hubungan antar kelompok sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang baik dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berpijak pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul : **"Studi Komparasi Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu T.A 2012/2013"**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, sehingga dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Penggunaan model pembelajaran kurang bervariasi.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* belum pernah diterapkan di sekolah SMAN 1 Teluk Mengkudu.
3. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Hasil belajar Ekonomi siswa masih rendah.

## 1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-1 dan X-3 SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Objek Penelitian.

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation*.

3. Materi Pokok.

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah permintaan dan penawaran uang.

#### 4. Parameter.

Parameter yang digunakan adalah hasil belajar, yaitu hasil belajar pada materi pokok permintaan dan penawaran uang dari pembelajaran siswa kelas X-1 dan X-3 SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu T.A.2012/2013 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* dalam aspek kognitif dan afektif. Hasil belajar Ekonomi yang ingin dicapai pada aspek kognitif adalah 75%, siswa mencapai nilai  $\geq 70$ .

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di Kelas X-1 SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu T.A. 2012/2013 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* di Kelas X-3 SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu T.A. 2012/2013 ?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* di Kelas X SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu T.A. 2012/2013 ?



### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran koperatif tipe *Teams Games Tournament* di Kelas X-1 SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu T.A. 2012/2013.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran koperatif tipe *Group Investigation* di Kelas X-3 SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu T.A. 2012/2013.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran koperatif tipe *Teams Games Tournament* dan *Group Investigation* di Kelas X SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu T.A. 2012/2013.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa, dapat menjadi acuan dalam:
  - a. Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.
  - b. Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
  - c. Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

2. Bagi Guru.

- a. Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
- b. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan tipe *Group Investigaton*.
- c. Memberikan informasi bahwa dengan adanya pembelajaran yang baik maka dapat mewujudkan siswa yang cerdas, terampil, bersikap baik dan berprestasi.

3. Bagi Sekolah.

Sebagai informasi untuk memotivasi tenaga kependidikan agar lebih menerapkan model pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.

4. Bagi Peneliti.

Sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri dalam memperluas wawasan serta meningkatkan pengetahuan peneliti dalam bidang pendidikan, dan sebagai data untuk informasi kepada peneliti lainnya yang berminat untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam rangka untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan.