

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Karena dalam pendidikan individu diproses menjadi manusia yang memiliki sumber daya yang baik. Untuk mencapai tujuan tersebut sekolah-sekolah sebagai lembaga pendidikan formal diharapkan untuk berusaha meningkatkan kualitas belajar mengajar agar tujuan pendidikan dapat dicapai.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan tentu tidak terlepas dari peran guru dalam proses belajar mengajar sebagai kegiatan utama di sekolah. Guru merupakan tokoh penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam menerima pembelajaran di sekolah, dengan harapan dapat melahirkan generasi yang mampu bersaing dalam menghadapi tantangan sesuai perkembangan zaman. Untuk itu guru harus mampu memilih dan menyesuaikan model pembelajaran yang tepat dengan materi yang disampaikan. Selama ini kegiatan belajar mengajar yang dilakukan umumnya berpusat pada guru saja. Dalam pembelajaran guru berperan lebih dominan, dalam kata lain guru lebih aktif sedangkan siswa pasif. Bagi siswa, hal ini membuat ruang gerak mereka menjadi terbatas. Siswa hanya terbiasa mendengarkan, mencatat kemudian menghafal tanpa ada kegiatan untuk memahami. Hal tersebut membuat siswa jenuh di kelas dan mencari alasan untuk keluar kelas selama pembelajaran berlangsung.

Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal seorang guru seharusnya kreatif dan inovatif untuk menerapkan variasi model, teknik atau

metode, serta strategi dalam proses pembelajaran agar terwujudnya interaksi edukatif. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi potensi, kecerdasan dan usaha siswa itu sendiri. Dari keberagaman pribadi yang dimiliki oleh siswa tersebut, sebagai seorang guru hendaknya mampu memberikan perhatian yang sama. Untuk memberikan perhatian yang sama tentunya seorang guru perlu mencari solusi dan strategi yang tepat, sehingga harapan yang sudah dirumuskan dalam setiap rencana pembelajaran dapat tercapai.

Mata pelajaran ekonomi adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Ekonomi merupakan pelajaran yang membutuhkan ketelitian, kecermatan dan pemahaman yang lebih dalam mengerjakannya. Sehingga seorang guru dituntut untuk bisa mentransfer ilmu yang dimilikinya kepada siswa agar materi ekonomi dapat dimengerti siswa dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi, diketahui bahwa nilai ekonomi siswa SMA N 4 Kisaran kelas X-3 masih tergolong rendah dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan sekolah adalah 75. Hal ini dilihat dari hasil ulangan siswa dari 39 siswa kelas X-3 hanya 43,5% atau sebanyak 17 orang yang mencapai KKM sedangkan sebanyak 56,5% atau sebanyak 22 orang belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh kurangnya aktivitas belajar siswa. Hal ini dikarenakan oleh kemampuan siswa yang beragam, juga disebabkan oleh variasi guru dalam mengajar, dimana berdasarkan

pengamatan diketahui bahwa guru mata pelajaran ekonomi masih memberikan pengajaran secara konvensional (bersifat satu arah), guru berceramah, dan pemberian tugas sehingga yang ditemukan siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru, yang mengakibatkan siswa cenderung menjadi pasif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk meminimalkan masalah tersebut di atas adalah adanya perubahan model pembelajaran. Guru dituntut menguasai model dan pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta untuk mengatasi problematika dalam pelaksanaan pembelajaran. Aktivitas siswa mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar, hal ini menjadi perhatian khusus bagi guru, karena guru wajib membimbing siswa agar siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X-3 SMA Negeri 4 Kisaran T.P. 2013/2014”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengapa guru dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional?
2. Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar ekonomi siswa kelas X-3 SMA N 4 Kisaran?
3. Bagaimana meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X-3 SMA N 4 Kisaran?
4. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X-3 SMA N 4 Kisaran?

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Apakah aktivitas belajar ekonomi meningkat jika menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* siswa kelas X-3 SMA Negeri 4 Kisaran T.P 2013/2014?

2. Apakah hasil belajar ekonomi meningkat jika menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) siswa kelas X-3 SMA Negeri 4 Kisaran T.P 2013/2014?

1.4 Pemecahan Masalah

Untuk membuat siswa dalam memahami pelajaran ekonomi tidak merasa jenuh dan bosan, salah satu hal yang perlu diperbaiki adalah cara belajar yang salah serta kemampuan guru dalam hal menerapkan metode pembelajaran yang kurang menyenangkan. Oleh karena itu diperlukan pemilihan metode yang tepat pada saat proses belajar mengajar agar dapat menimbulkan situasi belajar yang mendukung serta siswa lebih aktif untuk belajar. Atas dasar hal tersebut upaya yang dilakukan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa adalah dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain.

Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini adalah guru membentuk kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda kemudian guru memberikan nomor urut kepada setiap anggota. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa dan menjelaskan garis besar materi pelajaran. Kemudian siswa diberi soal ataupun LKS untuk dikuasai oleh setiap kelompok. Lalu dilakukan turnamen, dimana para

siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta). Jika anggota kelompok tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, berarti kelompok akan mendapat nilai rendah. Nilai tersebut menjadi motivasi sehingga para siswa akan lebih aktif dalam memecahkan materi diskusi dan memastikan anggota kelompok telah memahami materi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas maka pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa kelas X-3 SMA N 4 Kisaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar ekonomi jika menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* siswa kelas X-3 SMA Negeri 4 Kisaran T.P 2013/2014.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ekonomi jika menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* siswa kelas X-3 SMA Negeri 4 Kisaran T.P 2013/2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan penulis mengenai model *Team Game Tournament* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah SMA N 4 Kisaran khususnya guru bidang studi ekonomi dan staf pengajar lainnya dalam menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa.
3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademis fakultas ekonomi UNIMED dan pihak lain yang ingin mengadakan penelitian yang sejenis.