

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses yang berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan sumber daya manusia.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Melalui pendidikan individu dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya sehingga menjadi individu yang memiliki kualitas yang maksimal untuk menguasai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang di masyarakat serta mampu menjadi pribadi yang tangguh dan ikut serta membangun negaranya. Pendidikan harus mendesain pembelajaran yang responsif dan berpusat pada siswa agar minat dan aktivitas sosial mereka terus meningkat. Permasalahan pendidikan yang sering di keluhkan oleh berbagai pihak adalah mutu pendidikan yang masih rendah. Hal tersebut salah satunya disebabkan kesalahan dalam pemilihan metode, model dan media yang digunakan.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, faktor utama yang paling berperan adalah guru, karena gurulah yang merancang sekaligus menjadi

pelaksana proses pembelajaran yang akan berlangsung didalam kelas, sehingga guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Penentuan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting, karena model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi pembelajaran akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

Dalam proses belajar mengajar banyak peserta didik mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, namun pada kenyataanya mereka tidak memahaminya. Sebagai besar peserta didik tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan. Peserta didik memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan yaitu dengan pembelajaran satu arah.

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah tergantung kepada beberapa aspek yaitu kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa, dan metode. Aspek yang dominan dalam proses belajar mengajar adalah guru dan siswa. Kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam hubungannya dengan pendidikan disebut kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai motivator dan fasilitator sedangkan siswa sebagai penerima informasi yang diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menciptakan suasana belajar siswa aktif, maka diperlukan pemilihan metode yang tepat agar keaktifan siswa dapat terjadi.

Metode pengajaran sangat diperlukan oleh guru dalam mengajar agar tujuan dapat tercapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan

dapat melaksanakan tugasnya bila tidak menguasai satu pun metode mengajar yang telah dirumuskan. Guru harus memiliki strategi dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sehingga tercapai ketuntasan hasil belajar.

Namun pada kenyataannya mutu pendidikan di sekolah belum memuaskan karena dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir sehingga tidak mampu memahami informasi yang disampaikan guru. Guru memegang peran penting dalam keberhasilan siswanya. Kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas akan menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswanya, terutama pada mata pelajaran ekonomi.

Mata pelajaran ekonomi memiliki karakteristik belajar dengan fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat, atau bisa dikatakan bahwa belajar ekonomi sangat berkaitan dengan pendekatan ilmiah. Mata pelajaran ekonomi memiliki sifat berkelanjutan, yang artinya dalam prosesnya dibutuhkan pemahaman yang berurutan. Oleh karena itu dibutuhkan ketelitian dan pemahaman yang baik pada setiap pembahasan. Dengan demikian guru harus membiasakan siswa bekerja secara aktif dan merangsang siswa untuk berfikir melalui penerapan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam pembahasan materi.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA N 1 Sarulla tahun pelajaran 2016/2017 pada kelas X khususnya pada mata pelajaran ekonomi diperoleh informasi yang menyatakan hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Hal ini dibuktikan dengan nilai ekonomi ujian harian siswa kelas X banyak di bawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65,00. Dari hasil wawancara, diperoleh daftar nilai ekonomi kelas X dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.1**

**Daftar Nilai Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Sarulla T.P 2016/2017**

<b>KELAS</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Jumlah Siswa Yang Tidak Lulus KKM (%)</b>	<b>Jumlah Siswa Yang Lulus KKM (%)</b>
X-I	35 orang	75	21 siswa (60%)	14 siswa (40%)
X-II	33 orang	75	14 siswa (42,42%)	19 siswa (57,57%)
X-III	34 orang	75	22 siswa (64,70%)	12 siswa (35,29%)
X-IV	35 orang	75	24 siswa (68,57%)	11 siswa (31,42%)
<b>Jumlah</b>	<b>137 orang</b>		59%	41%

*sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X SMAN 1 Sarulla*

Faktor utama penyebab masalah rendahnya nilai hasil belajar tersebut diduga pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Metode konvensional merupakan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan memadukan metode ceramah, tanya jawab yang menyebabkan motivasi siswa untuk belajar ekonomi semakin berkurang, karena metode konvensional merupakan pembelajaran yang membosankan sehingga keaktifan siswa tertanam

dalam proses pembelajaran. Siswa semakin pasif dalam proses belajar mengajar, tidak ada timbul interaksi antara guru dan murid. Ketika guru bertanya pada siswa, siswa tersebut tidak mampu menjawab pertanyaan tersebut. Hal itu terjadi karena dalam proses belajar siswa tidak dibiasakan mengungkapkan pendapat atau bekerja sama dengan kawannya dalam kelompok belajar.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar diharapkan adanya hubungan timbul balik antara guru dan siswa. Ketika guru menjelaskan materi, apabila siswa tidak mengerti maka siswa dapat bertanya, kemudian adanya diskusi dalam kelas yang dibentuk dalam kelompok, baik antara teman sebangku maupun kelompok yang dibentuk 4-5 orang siswa. Kelompok dibentuk supaya siswa bisa membantu temannya yang belum paham dengan materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Metode pembelajaran yang seperti ini yang seharusnya diterapkan didalam kelas.

Pembelajaran ekonomi yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan materi dan kreatifitas siswa. Dengan terlibatnya siswa secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat semakin baik. Dengan pembelajaran model kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain. Penerapan model pembelajaran kooperatif akan menambah pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, melibatkan siswa, meningkatkan aktivitas dan kerja sama siswa. Model Pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement divisions* (STAD) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi.

Model pembelajaran *student teams achievement divisions* (STAD) yang diartikan sebagai kooperatif Tim siswa kelompok pintar sebagai salah satu model pembelajaran yang akan dieksperimenkan pada pembelajaran. Slavin (2010) menyatakan bahwa “*student teams achievement divisions* (STAD) dan Teams Games Tournament merupakan dua bentuk pembelajaran kooperatif yang paling tua, paling banyak diteliti, dan paling banyak diaplikasikan. STAD dan TGT memang memiliki kemiripan, satu-satunya perbedaan antara keduanya adalah STAD menggunakan kuis –kuis individual pada tiap akhir pelajaran, sementara TGT menggunakan game-game akademik”. Kedua model pembelajaran tersebut belum pernah diterapkan di SMA N 1 Sarulla sehingga belum diketahui ada atau tidaknya persamaan dan perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menerapkan model pembelajaran STAD dan TGT dengan kemiripan di antara keduanya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi suatu penelitian yang berjudul “Perbedaan hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran *student teams achievement divisions* (STAD) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X SMA N 1 Sarulla Tahun Pelajaran 2016/2017”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA N 1 Sarulla T.P 2016/2017 masih tergolong rendah.
2. Guru cenderung menerapkan metode konvensional dalam proses belajar mengajar di kelas X SMA N 1 Sarulla sehingga siswa bersifat pasif.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif..

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah adalah:

1. Model pembelajaran yang melalui pembelajaran *student teams achievement divisions* (STAD) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ekonomi pada siswa kelas X IPS SMA N 1 Sarulla pada materi memahami uang dan perbankan.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah ada perbedaan hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran *student teams achievement divisions* (STAD) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X IPS SMA N 1 Sarulla T.P 2016/2017.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Untuk menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran tipe *student teams achievement divisions* (STAD) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas X Ips SMA N 1 Sarulla T.P 2016/2017.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam penerapan model pembelajaran tipe *student teams achievement divisions* (STAD) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah, guru, khususnya guru ekonomi dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran tipe *student teams achievement divisions* (STAD) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) karena dapat meningkatkan prestasi belajar.
3. Sebagai bahan masukan, sumbangan pikiran dan referensi ilmiah bagi rekan mahasiswa Universitas Negeri Medan dan pihak lain yang membutuhkan.