

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Siswa yang belajar akan mengalami perubahan baik dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan hasil belajar. Peran guru dalam lingkungan pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan.

Pentingnya penguasaan konsep dan banyaknya manfaat di bidang ekonomi membuat banyak pihak menaruh perhatian terhadap proses penguasaan ekonomi dalam pendidikan. Semua pihak berupaya agar siswa menguasai pelajaran ekonomi. Ironisnya banyak siswa takut akan pelajaran ekonomi apalagi yang berhubungan dengan ekonomi akuntansi.

Mata Pelajaran Ekonomi telah dianggap pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan, sehingga menimbulkan motivasi yang rendah untuk belajar. Agar siswa tidak menganggap pelajaran ekonomi sulit, menakutkan dan lain-lain, maka dibutuhkan ketertarikan dan rasa senang siswa dalam mempelajari ekonomi. Hasil belajar siswa merupakan faktor penting dalam menunjang peserta didik untuk dapat memperoleh prestasi yang maksimal pada pelajaran ekonomi. Hasil belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya motivasi belajar yang rendah akan menghasilkan prestasi yang rendah.

Hasil belajar yang dimiliki oleh siswa tidak lepas dari faktor sekolah sebagai lingkungan belajar, karena hasil belajar berkaitan dengan kepuasan yang dimiliki oleh siswa terhadap sekolahnya. Rendahnya minat siswa dalam mempelajari Ekonomi karena kemampuan guru yang menyampaikan materi kurang memadai dapat menyebabkan suasana kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan, dimana guru menerangkan sementara siswa mencatat, sehingga dalam pembelajaran guru masih cenderung lebih aktif dibanding dengan siswanya yang hanya bersifat pasif, artinya aktifitas siswa hanya dominan dilakukan pada mendengar penyampaian materi, mencatat, dan menjawab pertanyaan bila guru memberikan pertanyaan sehingga siswa menjadi pasif. Metode pembelajaran yang kurang tepat dapat membawa suasana yang tidak menarik sehingga membuat siswa menjadi tidak senang yang berdampak menurunnya hasil belajar siswa.

Menyadari hal tersebut diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran ekonomi. Sehingga hasil belajar siswa meningkat dan media pendukung dalam proses pembelajaran yaitu dengan bermain. Salah satu model yang memiliki unsur permainan adalah model *Team Game Tournament* (Ahmadi, 2011:63).

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajarn model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memungkinkan rileks disamping

menumbuhkan tanggung siswa dapat belajar lebih jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Ahmadi, 2011:63).

Pembelajaran ekonomi dengan menggunakan model *Cooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan sehari-hari. Dengan adanya pendekatan kontekstual akan menyadari mereka bahwa yang mereka pelajari berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan model *Cooperatif Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran ekonomi diharapkan dapat membantu siswa untuk berfikir secara kreatif dan aktif sehingga dapat menciptakan hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan masalah di atas, maka upaya penerapan peningkatan hasil belajar Ekonomi merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendesak untuk dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini diujicobakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan murid dan memberi kesempatan murid untuk bekerja sama dengan murid yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan murid dengan permainan. Metode tersebut adalah model pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Nur (1996: 25) mengatakan bahwa "model pembelajaran kooperatif tidak hanya unggul dalam membantu murid memahami konsep-konsep Ekonomi yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kerjasama, berfikir kritis, kemauan membantu teman dan sebagainya." Pada prinsipnya model pembelajaran

kooperatif bertujuan mengembangkan tingkah laku kooperatif antar siswa sekaligus membantu murid dalam pelajaran akademiknya.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis mengangkat judul tentang Meningkatkan Hasil Belajar siswa melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IIS SMA Negeri I Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah Kurang menariknya dan menyenangkan materi ekonomi yang disampaikan oleh guru sehingganya siswa merasa jenuh, model pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran, tidak ada usaha dalam meningkatkan model pembelajaran, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah dengan penggunaan model pembelajaran *Cooperatif Tipe Team Game Turnament* (TGT) dapat ditingkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IIS?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Sehubungan dengan masalah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI, maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* (TGT) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas, pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung atau ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok,
2. Kelompok (*team*), kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih memahami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*,
3. *Game*, terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan,
4. Turnamen, biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada saat setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IIS pada mata pelajaran Ekonomi melalui Model Pembelajaran *Cooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT)* di SMA Negeri I Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara.

1.6 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Bertambahnya khazanah keilmuan yang berkaitan dengan model pembelajaran *Cooperatif tipe Team Game Turnament (TGT)*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1) Mampu menganalisa terjadinya permasalahan-permasalahan pembelajaran dan mampu mengatasi permasalahan tersebut.

2) Mampu menumbuhkan suasana pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan kemandirian siswa.

b. Bagi peneliti

Dapat menambah pengalaman peneliti untuk terjun ke bidang pendidikan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa sehingga prestasi belajar siswa meningkat.

