BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam suatu pembangunan, karena manusia yang berkualitas dapat dilihat dari tingkat pendidikannya seperti yang telah tercantum secara jelas dalam Undang-Undang RI No.20 pasal 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penyelenggaraan pendidikan tidak terlepas dari kegiatan proses belajar mengajar yang mengarah pada proses pencapaian tujuan pembelajaran. Mengajar tidak hanya memberikan informasi dari guru kepada siswa, banyak kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan oleh guru dalam mengajar, terutama bila menginginkan hasil belajar yang baik bagi seluruh siswa. Guru sebagai motivator dan fasilitator sedangkan siswa sebagai penerima informasi yang diharapkan dapat lebih aktif

dalam kegiatan belajar mengajar. Menciptakan suasana belajar siswa aktif, maka diperlukan pemilihan model yang tepat agar keaktifan siswa dapat terjadi hasil belajar.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu model pembelajaran yang dapat di terapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* adalah salah satu model yang mudah diterapkan. Karena melibatkan seluruh siswa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran ekonomi memungkinkan siswa dapat berperan aktif dan dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan selama mengikuti proses kegiatan PPL 2 di SMA Negeri 1 Tilango pada mata pelajaran ekonomi Masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang di tetapkan oleh sekolah yaitu lebih dari 70. Berikut ini data hasil ujian tengah semester ganjil kelas XI, dari jumlah keseluruhan siswa 64 orang.

24 siswa mendapat nilai >70 sedangkan 40 siswa memperoleh nilai <70. Berdasarkan data tersebut, hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tilango masih tergolong rendah. Siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sebagian siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan guru kurang mengembangkan berbagai model pembelajaran. Kebanyakan guru menggunakan cara yang mudah saja dengan menggunakan model ceramah, biasanya ada siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan diantaranya, kurangnya guru menggunakan berbagai model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul: **Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri 1 Tilango Kabupaten Gorontalo.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa masih rendah.
2. Sebagian besar siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
4. Guru kurang menggunakan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: seberapa besar pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Tilango.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Tilango kabupaten gorontalo.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis: memberikan pengalaman kegiatan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *kooperatif tipe Teams Games Tournament*.
2. Manfaat praktis :
 - a. Bagi guru : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang dapat

mengoptimalkan kemampuan siswa dan untuk meningkatkan kinerja guru serta mempermudah penyampaian materi.

- b. Bagi peneliti : Dari hasil penelitian ini dapat menjadi satu acuan dalam memahami masalah yang timbul sehubungan dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien serta meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik.