**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembanan ilmu pengetahuan dan tekhnologi yang terus berkembang pesat sekarang ini, akan membawa berbagai dampak kemajuan di berbagai bidang kehidupan. Untuk dapat mengikuti dan meningkatkan ilmu pengetahuan dan tekhnologi tersebut, diperlukan adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah faktor utama dalam usaha menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang diprogramkan oleh pemerintah untuk dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia di Negaranya. Setiap Warga Negara Indonesia mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang baik. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (intelek) dan jasmani anak-anak. Maksud dari pernyataan tersebut adalah supaya kita dapat memajukan kesempurnaan hidup, yaitu kehidupan dan penghidupan anak-anak, selaras dengan alamnya dan masyarakatnya.

Untuk menciptakan kualitas pendidikan yang baik tentunya memerlukan wadah terpenting pendidikan yaitu proses pembelajaran. Proses pembelajaran juga harus baik agar mampu memberikan output yang diharapkan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupuun dari peembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Hal tersebut berarti proses pembelajaran harus berjalan dengan efektif. Karena pembelajaran yang efektif berarti pembelajaran yang memberikan efek, pengaruh, kesan dan memberikan hasil secara tetap setelah proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan.

Menurut Slameto (2013: 2) secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenui kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Sejalan dengan pendapat Hamalik (2011: 29), belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

Driscoll (dalam Uno, 2016: 15) menyatakan ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam belajar, yaitu (1) belajar adalah suatu perubahan yang menetap dalam kinerja seseorang, dan (2) hasil belajar yang muncul dalam diri siswa merupakan akibat atau hasil dari interaksi siswa dengan lingkungan. Pendapat ini dapat diartikan, apabila siswa belajar maka hasil belajar dapat dilihat dari kemampuannya melakukan suatu kegiatan baru yang bersifat menetap daripada yang dilakukan sebelumnya sebagai akibat atau hasil dari interaksi siswa dengan lingkungannya.

Menurut (Trianto, 2009: 5) salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya mutu pembelajaran yang berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa bisa disebabkan karena model yang masih digunakan oleh guru di sekolah kurang sesuai dengan pelajaran yang diberikan kepada siswa, inilah yang menjadi masalah dalam pendidikan sekarang.

Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami siswa. Untuk dapat menentukan tercpai atau tidaknya tujuan pembelajaran dilakukan usaha untuk menilai hasil belajar. “Dengan diadakan penilaian, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru” (Arikunto, 2013: 14)

Aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Aktivitas dapat muncul dengan baik jika guru memilih atau menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menigkatkan hasil belajar siswa. Seperti penggunaan model dalam proses pembelajaran.

Menurut Sardiman (2008: 43) bahwa menggunakan satu model mengajar untuk segala tujuan belajar tidak akan efektif. Jadi pemilihan model harus selaras dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Dalam praktik pembelajaran guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu model, melainkan menggunakan beberapa model pembelajaran. Tujuan dari penggunaan beberapa model pembelajaran agar jalannya pembelajaran tidak membosankan melainkan menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, dalam hal ini kompetensiesi guru diperlukan dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran berhasil guna dan berdaya guna.

Observasi awal di SMA Negeri 2 Batanghari tahun pelajaran 2017/2018 yaitu kelas XI IPS diperoleh data yang menunjukkan masih banyak nilai ekonomi siswa kurang dari ketuntasan. Hal ini dibuktikan dengan nilai ekonomi ujian akhir semester siswa kelas XI IPS banyak dibawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65. Untuk lebih jelasnya berikut tabel 1.1 ketuntasan belajar siswa.

Tabel 1.1

Nilai Rata-rata Ujian Akhir Ekonomi Semester Ganjil Siswa Kelas XI IIS Tahun Ajaran 2017/2018

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **Jumlah Siswa** | **Nilai Rata-rata** | **Nilai diatas KKM** | **Niai dibawah KKM** | **KKM** |
| 1 | XI-IIS-1 | 36 | 54 | 11 | 25 | 65 |
| 2 | XI-IIS-2 | 31 | 55 | 9 | 22 | 65 |
| 3 | XI-IIS-3 | 34 | 53 | 5 | 29 | 65 |
| 4 | XI-IIS-4 | 38 | 55 | 10 | 28 | 65 |
| Jumlah |  | 139 |  |  |  |  |

*Sumber: Hasil Rekapitulasi Nilai Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 2 Batanghari*

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai guru Ekonomi kelas XI SMA Negeri 2 Batanghari menunjukkan masih banyak nilai yang rendah karena nilai rata-rata siswa masih berada di bawah KKM. Hal ini ditunjukan dari data di atas sebanyak 104 siswa masih berada di bawah standar KKM, yakni XI IPS 1 25 orang, kelas XI IPS 2 22 orang, kelas XI IPS 3 29 orang, dan kelas XI IPS 4 28 orang

Berdasarkan wawancara kepada guru bidang studi yang dilakukan penulis di SMAN 2 Batanghari, sebagian siswa masih sulit untuk memahami konsep ekonomi.”Anak-anak sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep, jika diberi contoh soal mereka mengerti tetapi setelah dicoba menggunakan soal yang berbeda mereka tidak dapat mengerjakannya.” Ujar guru ekonomi SMAN 2 Batanghari. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak memahami konsep dengan baik, sehingga tidak dapat mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh yang diberikan dalam satu materi pelajaran.

Setelah melakukan obervasi ternyata dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya guru SMAN 2 Batangahari masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Terkhusus pada mata pelajaran ekonomi guru masih mendominasi kelas. Pembelajaran dilakukan dengan penyampaian materi, pemberian contoh soal dan kemudian dilanjutkan dengan pemberian tugas kepada siswa. Pembelajaran seperti ini jelas membosankan bagi siswa. Siswa tidak mendapatkan ruang gerak dalam belajar. Selain itu, guru cenderung mentransfer informasi kepada peseta didik dan belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran dan tidak melengkapi diri dengan perangkat pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang sistematis.

Untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat memberikan dampak terhadap peserta didik diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi. Model pembelajaran menurut Harjanto (dalam Aqib 2016: 2) didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembalajaran. Senada dengan definisi ini, Murtadlo (dalam Aqib 2016: 2) menjelaskan bahwa model pembelajaran disini dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembalajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah tekhnik pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tentu dalam pemilihan suatu model haru disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diterapkan dapat tercapai. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Aktivitas pembelajaran kooperatif dilakukan dalam situasi berkelompok. Tidak ada siswa yang melakukan kegiatan secara individual, karena memang pembelajaran harus menciptakan proses kerjasama.

Di dalam pembelajaran kooperatif terdapat banyak tipe, salah satunya adalah *Teams Games Tournament (TGT).* Menurut Sutirman (2013: 34) Model pembelajaran *Team Game Tournament* 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 serta *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Kooperatif* model *Team Game Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Walfiani (2016, Vol.1: 192) model TGT merupakan tekhnik berupa game akademik, dimana siswa akan merasakan pertandingan yang dihadirkan di kelas tersebut. Tujuannya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan menghadirkan pembelajaran yang bermakna, karena dengan cara menghadirkan turnamen motivasi siswa untuk belajar akan meningkat, sebagaimana disesuaikan dengan karakteristik siswa yang berbeda, bahwa dengan dilakukannya turnamen siswa akan memahami esensi dari sebuah permainan dalam pembelajaran. Dengan model ini juga akan menjadikan keadaan dalam kelas akan lebih bervariasi karena semua peserta didiknya akan bersaing sesuai dengan kemampuan yang dikuasainya.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang ***Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA NEGERI 2 Batanghari.***

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atasdapat didefinisikan masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi masih rendah
2. Siswa tidak dapat mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh yang diberikan dalam satu materi pelajaran.
3. Siswa sulit untuk menguasai materi
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran
5. Pembelajaran masih berpusat kepada guru.
   1. **Batasan Masalah**

Dalam melakukan penelitian ddiperlukan sebuah pembatasan masalah terhadap masalah yang diteliti, hal ini bertujuan agar masalah yang diteliti tidak terlepas dari pokok permasalahan yang ditentukan. Dalam penelitian ini pembatasan masalahnya sebagai berikut :

1. Dalam penlitian ini yang digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*
2. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Batanghari
3. Materi yang dijadikan bahan penelitian adalah materi pembelajaran ekonomi kelas XI semester ganji di SMA Negeri 2 Batanghari
   1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Batanghari.
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Batanghari.
3. Apakah terdapat perbedaan hasil antara penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamen*) dan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Batanghari.
   1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditentuukan, maka tujuan dalam proposal ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Batangahari.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaraan Jigsaw trhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Batanghari.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil antara penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Batanghari.
   1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut :

1. **Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan, dan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitiian selanjutnya.

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Siswa

Siswa akan lebih mengenal model-model pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh hanya dengan satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

1. Bagi Guru

Dapat menjadikan bahan masukan bagi guru untuk lebih mengetahui alternatif-alternatif model pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan wawasan untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran ekonomi.

* 1. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari salah penafsiran pengguunaan istilah, prlu ditetapkan definisi operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalahmodel pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran secara kelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok saja karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdepedensi efektif diantara anggota kelompok.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran *Team Game Tournament* 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 serta *reinforcement*.

1. Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan siswa saling bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar itu tampak sebagai perubahan tingkah laku, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan yang sebelumnya, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar telah diperoleh apabila usaha siswa telah menghasilkan pola tingkah laku yang dituju semula.