

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di dalam Salah satu masalah yang sering dihadapi pendidikan Indonesia adalah masalah melemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan untuk mengembangkan menghafal informasi yang ada, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menghafal berbagai informasi yang telah diberikan tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2006:1).

Berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003 bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berdasarkan pada nilai-nilai agama,kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntunan perubahan zaman.

Fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional dituangkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 yang berbunyi:

“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,cakap,kreatif,mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya

adalah perubahan mencakup bidang kognitif , afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang di alami siswa (sudjana,2005).

Sehingga Pembelajaran koopeatif (*cooperative learning*) diyakini sebagai praktik pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berpikir tingkat-tinggi, prilaku sosial, sekaligus kepedulian terhadap siswa-siswa yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda. Bahkan, Johnson dkk, menegaskan bahwa - kecuali pembelajaran kooperatif – tidak ada satupun praktik pedagogis yang secara stimulan mampu memenuhi tujuan yang beragam seperti ini. (Johnson *dkk*, 2010:15).

Maka dipilihlah salah satu model pembelajaran, dimana pembelajaran itu sendiri berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan dorongan, motivasi, dan pembelajaran yang aktif adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

*Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2008). Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok ( *team recognition*).

Dalam pembelajaran materi bank biasanya terdapat hambatan dalam menyampaikan suatu konsep, dikarenakan kita sebagai pendidik haruslah bisa menyampaikan materi dengan cara yang benar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis ingin mengadakan suatu penelitian pendidikan kuasi eksperimen dengan judul ” Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Pasundan 1 Bandung (*Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Inflasi Kelas X-12 SMA Pasundan 1 Bandung*).

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Pembelajaran di kelas terlalu monoton karena sering menggunakan metode yang konservatif.
2. Siswa cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran.
3. Siswa belum pernah mengenal proses pembelajaran dengan menggunakan *cooperative learning* tipe TGT.
4. Hasil belajar siswa relatif rendah.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Hasil Belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran (*cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament*) ?

2. Bagaimana Hasil Belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran (*cooperative learning tipe Teams Games Tournament*) ?
3. Seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran (*cooperative learning tipe Teams Games Tournament*) ?

#### **1.4 Batasan Masalah**

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas maka penulis membatasi masalahnya sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan di SMA Pasundan 1 Bandung.
- b. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-12.
- c. Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian adalah materi kelas X semester 2 Inflasi.
- d. Objek yang diteliti pada adalah hasil belajar siswa yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas , tujuan dari penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* kelas X-12 pada materi Infalsi.
2. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams*

*Games Tournament* pada materi Bank kelas X-12 di SMA Pasundan 1 Bandung.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini secara langsung maupun tidak langsung akan menambah pengetahuan yang akan menunjang ilmu pengetahuan khususnya tentang pembelajaran Kooperatif tipe TGT ini. Selain itu, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT untuk diterapkan dalam kegiatan belajar ekonomi di kelas.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### a) Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik.
- 2) Mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
- 3) Memberikan motivasi untuk meningkatkan penguasaan suatu konsep.

#### b) Bagi Guru

- 1) Mendapatkan informasi dalam memilih alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi/akuntansi.
- 2) Memberikan gambaran untuk menerapkan variasi metode yang dapat memberikan suasana belajar yang lebih bebas dan menarik.

#### c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran yang sudah ada.

## 1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran, maka perlu dijelaskan mengenai definisi variable-variabel yang terdapat dalam penelitian ini, yang dimaksud adalah:

### 1. Penerapan

Menurut J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, penerapan adalah hal, cara atau hasil (Badudu & Zain, 1996:1487).

Adapun menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang (Ali, 1995:1044). Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan

### 2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model *Cooperative Learning* merupakan suatu pendekatan pengajaran yang mengutamakan siswa untuk saling bekerja sama satu dengan yang lainnya untuk memahami dan mengerjakan segala tugas belajar siswa.(Johnson *dkk* 2010:15).

### 3. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* yang merupakan model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu.TGT mengandung lima komponen dalam pelaksanaan yaitu penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan tim.(Slavin,2008 :166-167).

#### 4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan mencakup bidang kognitif , afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang di alami siswa.(Sudjana,2005).

Memperhatikan istilah di atas maka yang dimaksud dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Pasundan 1 Bandung materi inflasi kelas X-12 SMA Pasundan 1 Bandung pada penelitian ini adalah bagaimana Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menghasilkan hasil belajar siswa pada pembelajaran kooperatif dengan menyenangkan dan berkompetisi dalam belajar berkelompok.