

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut bangsa Indonesia untuk siap bersaing dengan bangsa lain. Kemajuan suatu bangsa saat ini sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya. Kualitas sumber daya manusia pada dasarnya dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kesehatan, pendapatan dan pendidikan. Dari ketiga faktor tersebut, pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang tidak bisa dipandang sebelah mata.

Pendidikan merupakan *Human Investment* yang dapat memberikan keuntungan, bahkan dalam jangka panjang kualitas pendidikan yang baik dapat memberikan keunggulan komparatif dan keunggulan kompetitif dalam menghadapi tantangan masa kini dan masa yang akan datang. Oleh karena itu, maka pengembangan dan pembaharuan dalam bidang pendidikan harus terus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar serta interaksi guru dan siswa. Kegiatan belajar mengajar memiliki tujuan agar setiap siswa mampu mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan upaya yang telah dilaksanakan. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan salah satu indikator dari keberhasilan proses belajar mengajar. Akan tetapi, tidak semua mata pelajaran mencapai hasil

belajar yang memuaskan. Beberapa mata pelajaran bahkan menjadi sangat menakutkan bagi siswa salah satunya ialah mata pelajaran ekonomi.

Siswa menganggap pelajaran ekonomi sulit karena selain dituntut untuk *up to date*, di dalam pembahasannya tidak hanya berupa teori, tapi juga melibatkan logika berhitung sehingga siswa cenderung, malas, bosan, bahkan takut ketika mereka menemui pelajaran ekonomi. Pada akhirnya pelajaran yang diharapkan efektif menjadi terhambat karena tidak kondusifnya kegiatan belajar mengajar, hal ini terjadi pada SMA Negeri 3 Cibinong, khususnya kelas X.

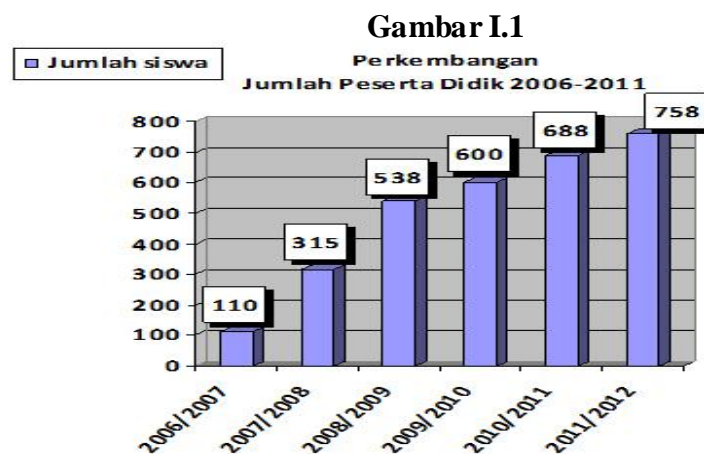
SMA Negeri 3 Cibinong merupakan sekolah menengah atas negeri yang baru diresmikan pada tahun 2006. Dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari masih sering dijumpai guru yang hanya menerapkan pembelajaran satu arah. Hal ini ternyata sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu faktor lain yang ikut berperan adalah ketersediaan sarana prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar, motivasi, dan minat.

Faktor pertama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah ketersediaan sarana prasarana belajar yang masih minim bagi siswa. Jika di dalam kegiatan pembelajaran telah tersedia fasilitas, media, dan sumber belajar yang menarik dan cukup untuk mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar, maka hal itu juga akan menumbuhkan semangat belajar siswa.

Hasil observasi peneliti, SMA Negeri 3 Cibinong sampai dengan saat ini tengah berusaha untuk terus memperbaiki dan menambah fasilitas sekolah hingga sesuai dengan standar mutu sekolah pada umumnya. Data yang peneliti

peroleh menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan sarana prasarana penunjang untuk siswa, terutama untuk bangunan ruang kelas.

Ruang kelas yang dimiliki sekolah saat ini berjumlah 13 ruang dan dengan keterbatasan tersebut pihak sekolah mengambil kebijakan dengan menggunakan sistem pembagian jam belajar. Jam pagi mulai pukul 07.00 sampai dengan pukul 12.15 untuk siswa kelas XI dan XII, sedangkan kelas X masuk jam siang mulai pukul 13.00 sampai dengan 17.15, setiap hari dari senin sampai sabtu, kecuali pada hari jumat jam pagi selesai lebih awal yakni pukul 11.30.



Sumber : Website SMAN 3 Cibinong<sup>1</sup>

Grafik diatas menggambarkan jumlah siswa SMA Negeri 3 Cibinong dari tahun ke tahun yang semakin tinggi peminat. Idealnya, penambahan jumlah siswa harus diimbangi dengan peningkatan kualitas dan kuantitas sarana prasarana sekolah agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang kondusif.

Sarana penunjang seperti gedung untuk ruangan kelas, meja dan kursi yang sesuai dengan jumlah siswa dan guru, laboratorium, alat pembelajaran,

<sup>1</sup> <http://www.smantic.sch.id/> (diakses pada tanggal 3 September 2013, pukul 20.23 WIB)

perpustakaan, koperasi, tempat ibadah dan lain-lain sangat diperlukan agar siswa dapat belajar melalui miniatur kehidupan yang sesungguhnya. Di samping sarana, diperlukan juga prasarana pembelajaran, yaitu berupa media pembelajaran. Produk-produk dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran seperti buku, media cetak lainnya, komputer, LCD, internet dan masih banyak lagi. Hasil wawancara peneliti, sampai dengan tahun ini, sekolah belum memasang fasilitas internet atau wifi karena masih berfokus untuk menyelesaikan pembangunan gedung sekolah terlebih dahulu. Selain itu, jumlah LCD yang ada berjumlah 10 unit, namun 2 diantaranya sedang dalam perbaikan. Sekolah juga memiliki 1 ruang laboratorium komputer dengan jumlah 22 unit komputer.

Keterbatasan prasarana sekolah tersebut tentu membuat kegiatan belajar mengajar sehari-harinya perlu dirancang sedemikian rupa agar siswa tetap bisa memanfaatkan prasarana yang ada secara optimal. Namun, hal yang perlu disadari adalah tanpa adanya sarana dan prasarana yang memadai akan membuat proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal.

Faktor lain yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ialah rendahnya minat belajar siswa. Bagi siswa, pelajaran ekonomi merupakan salah satu pelajaran yang menurut mereka sulit untuk dipahami karena selain teori di dalamnya, juga tidak sedikit menggunakan rumus dan hitungan. Seringkali siswa menyamakan mata pelajaran ekonomi dengan istilah fisiknya IPS. Padahal, minat yang besar terhadap sesuatu terutama dalam

kegiatan belajar mengajar akan memudahkan penyampaian informasi dan materi dari guru kepada siswa. Namun, ketika minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran rendah, maka akan sulit bagi siswa untuk menyerap informasi dan materi yang diberikan.

Sejalan dengan itu minat memiliki kaitan yang erat dengan motivasi belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan dengan demikian timbul motivasi untuk mempelajarinya. Motivasi mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi akan melakukan sesuatu pekerjaan dengan lebih memusatkan pada tujuan dan akan lebih intensif pada proses pengerjaannya. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai. Masalahnya adalah motivasi belajar siswa yang rendah menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat dalam kegiatan belajar dikelas. Akibatnya, siswa kurang aktif bahkan cenderung pasif.

Permasalahan lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menguasai materi yang akan disampaikan, akan tetapi ada faktor-faktor lain yang harus dikuasainya sehingga ia mampu menyampaikan materi secara profesional dan efektif. Walaupun masih tergolong baru, SMA Negeri 3 Cibinong telah menetapkan pencapaian kriteria

ketuntasan minimal belajar siswa mata pelajaran ekonomi sebesar 75 untuk kelas X. Namun pada pelaksanaannya, masih sering dijumpai siswa yang nilainya berada dibawah KKM, hal ini terbukti dari hasil ujian tengah semester siswa kelas X yang terlihat dari data berikut.

**Tabel 1.1**  
**Hasil UTS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Semester 1**  
**Tahun Ajaran 2013/2014 SMAN 3 Cibinong**

<b>Kelas</b>	<b>Rata-rata Nilai Ulangan</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
X-1	60,4	36
X-2	64,6	39
X-3	66,4	39
X-4	59,6	39
X-5	72,5	37
X-6	69,05	37
X-7	62,3	39
X-8	70,5	39

Sumber : Hasil Pra penelitian (diolah)

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata mata pelajaran ekonomi kelas X pada ujian tengah semester yang telah diadakan masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan oleh sekolah. Materi yang disampaikan meliputi bab 1 mengenai permasalahan ekonomi dalam kaitannya dengan kebutuhan manusia, kelangkaan, dan sistem ekonomi, bab 2 mengenai konsep ekonomi dalam kaitannya dengan kegiatan ekonomi produsen dan konsumen, dan bab 3 mengenai konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan. Dari ketiga bab tersebut, ternyata bab 3 mengenai konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan memiliki tingkat

kesulitan tertinggi bagi siswa. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa, seperti dalam tabel berikut :

**Tabel 1.2**  
**Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Semester 1**  
**Tahun Ajaran 2013/2014 SMAN 3 Cibinong**

Kelas	Rata-rata Nilai Ulangan		
	UH 1	UH 2	UH 3
X-1	83,04	69,41	53,56
X-2	82,57	68,83	67,48
X-3	89,08	76,38	69,90
X-4	89,28	72,47	49,89
X-5	89,93	75,53	56,35
X-6	76,07	66,73	60,83
X-7	69,32	78,80	53,03
X-8	86,16	70,05	65,54

Sumber : data diolah peneliti

Tabel diatas menunjukkan rata-rata nilai ulangan harian pada tiap bab. Secara keseluruhan pada ulangan harian 3 yakni materi permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan memiliki rata-rata nilai terendah jika dibandingkan 2 ulangan harian sebelumnya. Kondisi tersebut dalam observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya, tidak terlepas dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung lebih berpusat pada guru, monoton dan berulang-ulang, sehingga siswa cenderung kurang aktif atau cepat bosan. Sampai sekarang masih banyak dan sering ditemui guru yang mengajar hanya dengan metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher oriented*).

Guru menggunakan metode ceramah karena dirasa metode ini mudah dalam penerapannya dan sudah sering dilakukan. Kegiatan dalam

pembelajaran lebih berorientasi untuk menghabiskan materi yang sangat padat sehingga kegiatan yang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran kurang begitu mendapat perhatian. Metode ini seringkali membuat siswa hanya mendengarkan dan menerima apa yang dikatakan guru tanpa ikut berperan aktif di dalamnya karena siswa hanya bersifat mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak ada interaksi dari siswa terhadap materi yang diajarkan.

Metode mengajar yang baik harus disesuaikan dengan sifat materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan pada siswa. Oleh karena itu seorang guru harus mampu berinovasi dalam menyajikan materi baik pada metode maupun pada media pembelajarannya. Metode pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat menciptakan suatu yang baru dalam proses belajar mengajar, yang mengarahkan siswa, melibatkan siswa, sehingga sekolah tidaklah merasa sebagai beban yang berat, tetapi merasa menjadi sesuatu yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat diterapkan ialah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif.

Metode pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode pembelajaran kooperatif terdapat banyak variasi pembelajaran, diantaranya adalah tipe *Teams Games Tournament (TGT)* atau metode kompetisi permainan kelompok. Metode kooperatif tipe TGT merupakan metode yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran



kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang kemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya.

Jadi siswa yang kemampuan akademiknya tinggi akan berlomba dengan siswa yang akademiknya tinggi, siswa yang kemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang akademiknya sedang, siswa yang kemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang akademiknya rendah. Sehingga, setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di meja turnamennya. Warna pembelajaran yang berbeda inilah yang menjadikan proses pembelajaran menggunakan metode ini sangat menarik perhatian siswa, sehingga siswa juga aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Cibinong.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dikemukakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Perbedaan hasil belajar antara ketersediaan sarana prasarana dengan penggunaan metode ceramah
2. Perbedaan hasil belajar antara minat siswa dengan penggunaan metode ceramah

3. Perbedaan hasil belajar antara motivasi siswa dengan penggunaan metode ceramah
4. Perbedaan hasil belajar antara metode kooperatif tipe *Teams game Tournament (TGT)* dengan metode ceramah

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi hanya pada masalah: “Perbedaan hasil belajar ekonomi antara kelompok siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan kelompok siswa yang menggunakan metode ceramah pada kelas X di SMA Negeri 3 Cibinong”.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara kelompok siswa yang menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan kelompok siswa yang menggunakan metode ceramah pada kelas X SMA Negeri 3 Cibinong?

## **E. Kegunaan Penelitian**

### 1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat memberikan masukan bagi pendidikan untuk menerapkan metode *Teams Game Tournament (TGT)* yang lebih kreatif, sehingga membuat mata pelajaran ekonomi menjadi lebih menyenangkan, bermakna dan kebutuhan untuk peserta didik.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi peneliti

Bagi peneliti, proses dan hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang metode pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, selain itu membiasakan peneliti sebagai guru untuk selalu melakukan serta mencari penemuan-penemuan atau metode-metode baru guna meningkatkan mutu pembelajaran, serta peka terhadap keadaan siswa dalam pembelajaran di kelas.

#### b. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Hasil penelitian ini bagi Universitas Negeri Jakarta khususnya bagi jurusan Ekonomi dan Administrasi diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan dan perbandingan mengenai pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui penerapan metode *Teams Game Tournament (TGT)* bagi pelajaran-pelajaran yang sesuai.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan siswa SMA Negeri 3 Cibinong untuk memotivasi diri mereka serta meningkatkan penguasaan konsep dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi guru

Menjadi alternatif penggunaan metode yang lebih kreatif dan dapat menarik perhatian siswa agar tidak merasa jenuh dengan metode ceramah.

e. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu memberikan inovasi dan kreasi dalam rangka meningkatkan pembelajaran sehingga sekolah mampu mengeluarkan lulusan yang lebih baik lagi dari tahun ke tahun.