BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dengan luas daratan 1.904.569 KM^2 dan luas perairan 5.076.800 KM^2 merupakan negara kepulauan, dengan berjuta ragam suku bangsa tentu saja cara pengajarannya dan penyikapannya berbeda pula. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting guna memajukan suatu bangsa.Jika diibaratkan sebuah bangunan, maka pendidikan adalah tiang yang menopang bangunan tersebut. Tapi apa jadinya jika tiang-tiang penyangga rapuh, tentu saja bangunan tersebut tak akan lama berdiri kokoh. Perbaikan kualitas sumber daya manusia dipengaruhi oleh peranan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi secara optimal pada diri masing-masing individu.

Menurut Undang-undang Dasar Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa :

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran saat ini siswa dituntut secara aktif guna mengembangkan potensi dirinya. Sedangkan guru sebagai jembatan antara para siswa dalam penyampaian opini dan fasilitator yang mewadahi berjalannya proses tersebut. Pembelajaran pasif dengan cara guru hanya menjelaskan tanpa melibatkan peserta didik hanya akan membuat bosan jika dilakukan secara terus-menerus dan tentu saja siswa akan kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Keberhasilan pendidikan tidak hanya tergantung pada seorang pendidik saja, yang dituntut untuk dapat mengajar secara professional dengan metode maupun model pembelajaran akan tetapi peran aktif siswa dalam proses pembelajaran juga menentuka keberhasilan pendidikan. Hosnan (2014:209), "*active learning* mengharuskan peserta berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan melibatkan diri dalam beberapa jenis kegiatan di mana secara fisik mereka merupakan bagian dari pembelajaran tersebut". Sehingga *active learning* merupakan *learning* mendasarkan diri pada proses, bukan pada hasil, menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa. Hal ini berdampak pada suasana kelas yang lebih menyenangkan dan kondusif.

Guru sebagai tenaga pendidik berperan sangat penting dalam membuat suasana kelas yang menarik dan kondusif. Belajar aktif memberikan dorongan kepada siswa guna berpikir kritis mengungkapkan gagasan, memecahkan masalah, dan mengutarakan apa yang menjadi opini mereka. Salah satu model pembelajaran yaitu pembelajaran kooperatif menerapkan tentang bentuk pembelajaran dengan cara membentuk kelompok kecil yang berdiskusi guna menyamakan pemikiran mereka mengenai suatu permasalahan. Tidak hanya sekedar belajar dalam kelompok, pembelajaran kooperatif merupakan teknik pengelompokan yang bekerja secara terarah dengan tujuan pemanfaatan yang memungkinkan para siswa dapat bekerja dengan maksimal sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai.

Dalam mata pelajaran ekonomi, hamper sebagian besar berbentuk teori sehingga banyak siswa yang tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan guru juga menggunakan metode pembelajaran yang monoton atau kurang bervariasi. Dalam pra observasi yang peneliti lakukan bahwa guru menggunakan metode ceramah dan diskusi. Metode tanya jawab yang diterapkan guru dalam pembelajaran belum dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas, hal ini dibuktikan dengan hanya 5 siswa yang bertanya dalam sesi tanya jawab tersebut. Menurut pra observasi yang telah dilakukan peneliti, bahwa tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran ekonomi kelas XI

IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Sragen dikatakan masih rendah, dimana dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil pra observasi yaitu memperhatikan penjelasan guru sebanyak 13 siswa (48,15%), keaktifan dalam bertanya sebanyak 4 siswa (14,81%), keaktifan dalam kerja kelompok sebanyak 15 siswa (55,56%), kemampuan siswa mengemukakan pendapat sebanyak 4 siswa (14,81%), dan kemauan siswa dalam mengerjakan soal sebanyak 16 siswa (59,26%). Dalam pembelajaran guru masih mendominasi kelas, untuk mengantisipasi masalah tersebut perlu dilakukan model pembelajaran pas yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Salah satu yang menjadi solusi untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran diatas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Mengenai "model pembelajaran kooperatif" hasil penelitian Slavin (2008) dinyatakan bahwa :

1. Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.
2. Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Dari dua pernyataan tersebut maka dapat kita pahami bahwa strategi pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh beberapa ahli pendidikan agar proses belajar menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dan berkomunikasi antara siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa.

Didalam model pembelajaran kooperatif ada berbagai tipe pembelajaran, salah satunya yaitu *teams games tournament* (TGT). Menurut Fathurrohman (2015:55) "TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku

kata atau ras yang berbeda". Untuk itu TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan permainan yang dirancang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Diharapkan dengan diadakannya model pembelajaran yang berbeda dapat membuat siswa menjadikan siswa lebih aktif dalam menerima materi. Berdasarkan uraian yang sudah disampaikan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang membahas tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diharapkan dapat menunjang siswa dalam belajar dengan judul "UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS XIIPS 3 SMA MUHAMMADIYAH 1 SRAGEN TAHUN AJARAN 2018/2019".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu "Adakah peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas XIIPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Sragen Tahun Ajaran 2018/2019 dalam mata pelajaran ekonomi?".

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam proses pembelajaran ekonomi, meningkatkan pemahaman siswa serta mengembangkan model pembelajaran kooperatif.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Sragen Tahun Ajaran 2018/2019 dalam pelajaran ekonomi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan inovasi pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui metode pembelajaran kooperatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan variasi metode pembelajaran bagi sekolah untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi mengenai penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran ekonomi.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman secara langsung mengenai masalah dalam pembelajaran serta bagaimana menerapkan strategi dan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasinya.