

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berlandaskan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Selain itu, pendidikan juga harus diselenggarakan dengan sadar dan proses pembelajarannya direncanakan sehingga segala sesuatu yang akan dilakukan oleh guru dan siswa merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Pendidikan dapat dilaksanakan melalui beberapa jalur dan salah satu diantaranya adalah pendidikan formal yang diselenggarakan di sekolah. Jalur pendidikan ini mempunyai jenjang pendidikan yang jelas, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi.

Setiap materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar, guru merupakan tenaga pendidik yang secara langsung terlibat. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, peningkatan mutu pendidikan, pengajar maupun pendidik sehingga guru dituntut untuk memiliki berbagai kompetensi yang diperlukan agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Ekonomi adalah ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi. Di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Adanya mata pelajaran Ekonomi ini ditujukan agar peserta didik memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara.

Berdasarkan observasi awal peneliti, kondisi pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 13 Bandar Lampung masih menitikberatkan guru sebagai peran utama dalam pembelajaran. Guru lebih banyak menjelaskan, memberikan contoh soal dan siswa mencatat serta mendengarkan. Hal ini membuat siswa yang kurang mampu menyerap materi dengan baik akan membutuhkan waktu yang lama agar materi yang disampaikan itu dipahami, berbeda dengan siswa yang cepat memahami materi pelajaran dengan baik. Jadi, siswa yang kurang

menyerap materi dengan baik terkadang akan berpura-pura mengerti dengan materi tersebut dengan alasan karena mereka malu jika belum paham dengan siswa yang lainnya, kemudian siswa yang cerdas akan merasa bosan dengan materi yang dipelajari diulang kembali. Situasi dan kondisi pembelajaran tersebut berpengaruh pada tingkat pencapaian hasil belajar siswa yang rendah, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Nilai Mid Semester Ganjil Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015

No.	Kelas	Interval Nilai				Jumlah Siswa
		<76		≥76		
		n	% per Kelas	n	% per Kelas	
1	X IPS 1	32	82,05%	7	17,95%	39
2	X IPS 2	29	70,73%	12	29,27%	41
3	X IPS 3	33	82,50%	7	17,50%	40
4	X IPS 4	26	65%	14	35%	40
Jumlah		120	-	40	-	160
Presentase		75%		25%		100%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 13 Bandar Lampung

Guru mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 76. Berdasarkan Tabel 1, dapat dikatakan bahwa penguasaan pelajaran Ekonomi siswa masih tergolong rendah karena menurut Suryosubroto (2009: 47) taraf penguasaan minimal unit bahan pelajaran baik secara perseorangan atau kelompok mencapai 75% dari materi setiap satuan bahasan dengan melalui penilaian formatif. Ini terlihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai <76 atau yang belum mencapai KKM sebanyak 75% dan hanya 25% yang memenuhi KKM. Dengan demikian, hasil belajar siswa yang tergolong rendah tersebut perlu ditingkatkan.

Peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilakukan dengan cara guru menerapkan berbagai strategi dan model pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan bermakna. Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan sesuai hal tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam memahami materi pelajaran. Beberapa pembelajaran kooperatif yang dapat diadaptasikan pada sebagian besar mata pelajaran, termasuk Ekonomi dan tingkat kelas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Kedua model pembelajaran ini dapat membantu siswa yang lemah dalam memahami konsep-konsep yang sulit.

Ibrahim (2008: 8) berpendapat, “Pembelajaran kooperatif tipe TAI memberi keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun kelompok bawah yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa yang pandai ikut bertanggung jawab dalam membantu yang lemah dalam kelompoknya”. Pada model pembelajaran ini, siswa yang berkemampuan tinggi dapat mengembangkan serta mengasah kemampuan dan keterampilan yang mereka miliki, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan rendah dapat membantu dalam menguasai materi pelajaran.

Menurut Komalasari (2013: 67), “Model pembelajaran kooperatif tipe TGT 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* atau penguatan”. Adanya peran siswa sebagai tutor sebaya bagi siswa yang pandai dapat membantu siswa yang berkemampuan rendah dalam menyelesaikan tugas.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI), siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil (4 – 5 siswa) yang heterogen dan selanjutnya diikuti dengan pemberian bantuan secara individu bagi siswa yang memerlukan. Pembelajaran kooperatif tipe TAI juga mengadakan pemberian skor terhadap hasil kerja kelompok dan memberikan kriteria penghargaan terhadap kelompok yang dipandang berhasil dalam menyelesaikan tugas. Sementara itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Penelitian ini akan melihat bagaimana kedua model pembelajaran kooperatif tersebut diterapkan dan melihat hasil belajar yang didapat siswa dengan perlakuan model pembelajaran tipe TAI dan TGT kemudian membandingkannya. Hal ini diterapkan karena hasil belajar Ekonomi siswa kelas X IPS di SMA Negeri 13 Bandar Lampung masih tergolong rendah.

Penerapan kedua model pembelajaran tersebut diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul: “**Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan *Team Game Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar Ekonomi siswa yang masih tergolong rendah, terlihat dari jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 40 dari 160 siswa atau sebanyak 25%.
2. Kondisi pembelajaran Ekonomi yang masih menitikberatkan guru sebagai peran utama dalam pembelajaran.
3. Kemampuan guru yang hanya menjelaskan materi pelajaran, memberikan contoh soal dan siswa mencatat serta mendengarkan.
4. Kurangnya penerapan variasi model pembelajaran terhadap siswa.
5. Kondisi belajar mengajar yang masih monoton sehingga siswa merasa bosan di kelas.

6. Siswa kurang memperhatikan dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian membandingkan hasil belajar Ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan tipe *Team Game Tournament* (TGT).

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa dengan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung?
2. Model mana yang lebih efektif antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Ekonomi antara siswa dengan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui model mana yang lebih efektif antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, yakni dapat menambah referensi penelitian dalam penggunaan model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan *Team Game Tournament* (TGT) sehingga penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi para peneliti selanjutnya dalam pengembangan teori penggunaan model pembelajaran tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Ekonomi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat bagi perbaikan mutu pembelajaran.

- b. Bagi peneliti, dapat dijadikan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai tenaga pendidik pada masa yang akan datang. Selain itu, juga menambah wawasan tentang bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) dan *Team Game Tournament* (TGT) di lingkungan SMA Negeri 13 Bandar Lampung.
- c. Bagi guru, sebagai kontribusi positif bagi guru dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran Ekonomi.
- d. Bagi siswa, dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran Ekonomi dan dapat memberikan informasi serta saling berkomunikasi sehingga siswa turut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

G. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar Ekonomi, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI), dan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS semester ganjil.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.