

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami kemajuan sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman saat ini, menuntut sumber daya manusia berkualitas untuk mewujudkan bangsa Indonesia yang mampu bersaing dengan bangsa lain. Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas, akan menciptakan sumber daya manusia yang kompeten, kreatif, dan produktif sehingga akan membentuk bangsa yang berdaya saing. Peran pemerintah dalam memajukan mutu pendidikan di Indonesia sudah banyak dilakukan seperti pelatihan bagi guru, bantuan buku, dana BOS hingga perubahan kurikulum. Guru sebagai seorang pendidik harus mampu mengoptimalkan kemampuan peserta didik, baik secara teori maupun praktik. Sehingga diharapkan peserta didik tersebut nantinya akan mampu menghadapi tantangan kehidupan di era globalisasi ini yang semakin kompleks.

Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan sosial mencakup mata pelajaran ekonomi. Ekonomi merupakan salah satu ilmu sosial yang mempelajari aktivitas manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi dan konsumsi terhadap barang dan jasa. Berdasarkan pengertian tersebut ada beberapa pencapaian mata pelajaran ekonomi yaitu: mensyukuri karunia Tuhan YME atas limpahan sumber daya dalam rangka pemenuhan kebutuhan hidup manusia dan hubungan dengan lingkungan sosial dan alam, memahami konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa sosial dan

alam, memahami konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari terutama yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara.

Melalui mata pelajaran ekonomi peserta didik di harapkan dapat berusaha mengatur kebutuhan ekonominya, serta melatih agar mengelola nilai nominal dengan baik dan bijak. Dalam teori ekonomi karakteristik Ilmu ekonomi dapat terbagi menjadi beberapa macam cabang ilmu yang saling berkaitan kebutuhan ekonominya, serta melatih agar mampu mengelola nilai nominal. Ilmu ekonomi dapat melatih seseorang agar berjiwa sosial dan bersifat teliti (cermat) serta ekonomis dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mata pelajaran ekonomi yang didapat dalam proses pembelajaran di sekolah nantinya akan menjadi bekal peserta didik guna untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu, hendaknya guru memperhatikan bagaimana proses pembelajaran dan cara pada saat penyampaian materi pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran ekonomi sehingga peserta didik termotivasi mempelajari materi ekonomi.

Peserta didik di dalam proses pembentukan pengetahuan, mereka mengolah dan mengembangkan materi pembelajaran di dalam kelas. Guru menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan peserta didik membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses pembelajaran dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Orientasi dalam proses pembelajaran berubah dari yang berpusat pada guru (*teacher oriented*) menjadi proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*). Hal ini diharapkan agar peserta didik lebih aktif dan mampu mengembangkan kemampuannya secara optimal.

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Melinting kelas X, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomimasih banyak yang tidak memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimum).Hal ini dikarenakan peserta didik tidak memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung, ribut, dan sibuk dengan *hand phone* dan guru kurang memberikan metode pembelajaran yang bisa membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Padahal pihak sekolah telah menyediakan fasilitas seperti lingkungan belajar yang nyaman, buku, dan *Wi Fi* namun hasil yang diharapkan belum maksimal. Data tersebut terlihat pada tabel berikut ;

**Tabel 1.** Data Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata EkonomiKelas X SMA Negeri 1 MelintingDengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75.

No	Nama Jurusan dan kelas	Nilai	Ketuntasan Belajar	Jumlah Peserta Didik	Perse ntase (%)	Jumlah Keseluruhan	
						Peserta Didik	Perse ntase (%)
1	X IPS 1	> 75	Tuntas	16	55,17	29	100
		<75	Belum tuntas	13	44,83		
2	X IPS 2	> 75	Tuntas	15	51,73	29	100
		< 75	Belum tuntas	14	48,27		

Sumber: Hasil PraSurvei Nilai Mid Semester Ganjil Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Melinting tahun pelajaran 2018/2019.

Berdasarkan hasil prasuvei yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi berupa hasil mid semester ganjil kelas X yang berjumlah dua kelas di SMA Negeri 1 Melinting tahun pelajaran 2018/2019. Pada hasil tersebut masih banyak peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yaitu 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan alternatif penggunaan *cooperative learning* tipe *Everyone Is Teacher Here* (ETH) dan *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mengatasinya. *Cooperative learning* tipe *Everyone Is Teacher Here* (ETH) merupakan salah satu

pengembangan pembelajaran *cooperative* yang memiliki arti setiap orang adalah guru disini, peserta didik mendapat kesempatan menjadi guru bagiteman-temannya di dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Metode ini sangat tepat digunakan di dalam pembelajaran sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum 13 (K13) dengan memperhatikan empat aspek penilaiannya itu aspek pengetahuan, aspek sikap, aspek perilaku dan aspek keterampilan ini menuntut peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya menjadi fasilitator memantau jalannya proses pembelajaran agar berjalan dengan kondusif dan sistematis. Sedangkan *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu metode yang sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan mau pun secara individual yaitu model pembelajaran kelompok dengan menggunakan game model ini disebut juga pertandingan permainan tim.

Menggunakan model pembelajaran *cooperatif learning* peneliti ingin membandingkan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *Everyone is Teacher Here (ETH)* dengan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* untuk mengetahui mana kah di antara kedua nya lebih memberikan efektifitas dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif dan memahami materi pembelajaran ekonomi dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul : “Perbandingan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here (ETH)* dan *teams games tournament (TGT)* terhadap hasil belajar ekonomi kelas X semester genap SMA Negeri 1 Melinting tahun ajaran 2018/2019 “

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin membandingkan penggunaan model pembelajaran *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk di ketahui hasil belajar yang nantinya akan di dapatkan peserta didik. Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X SMA Negeri 1 Melinting?
2. Manakah yang lebih tinggi hasil belajar Ekonomi peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is a Teacher Here* (ETH) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X SMA Negeri 1 Melinting?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar Ekonomi melalui model pembelajaran tipe *Everyone is Teacher Here* (ETH) dan yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas X SMA Negri 1 Melinting.
2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar peserta didik yang lebih tinggi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Everyone is Teacher Here* (ETH) atau model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas X SMA Negri 1 Melinting.

#### D. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memiliki kegunaan yaitu:

##### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian dan penulisan karya ilmiah dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai cara guru ekonomi dalam meningkatkan hasil belajar yang implementasinya dalam pembelajaran ekonomi.

##### 2. Kegunaan Praktis

###### a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran tertentu pada mata pelajaran ekonomi.

###### b. Bagi penulis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan penulis dalam dunia pendidikan khususnya mengenai bagaimana cara dalam meningkatkan hasil belajar.

###### c. Bagi peserta didik

Sebagai model pembelajaran yang digunakan peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

###### d. Bagi guru

memberikan gambaran kepada guru pilihan penggunaan model pembelajaran yang lebih efektif untuk proses pembelajaran ekonomi menggunakan model pembelajaran tipe *Everyone is Teacher Here* (ETH) dan yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

## E. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian

### 1. Asumsi penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Asumsi diperlukan agar dapat menyikapi temuan penelitian sesuai dengan kondisi yang ada. Dalam hal penelitian ini, mencakup dua variabel yaitu *cooperative learning* tipe *Everyone Is Teacher Here* (ETH) dan *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai (variabel X) dan hasil belajar Ekonomi sebagai (variabel Y). Model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Peserta didik bukan lagi objek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya sehingga dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is Teacher Here* dan *Teams Games Tournament* peserta didik mampu lebih aktif dalam pembelajaran dan untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal.

### 2. Batasan Masalah

Keterbatasan penelitian menunjukkan kepada suatu keadaan atau prosedur yang tidak bisa dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilakukan untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Melinting
- b. Metode pembelajaran yang digunakan *Everyone is teacher here* (ETH) dan *Teamsgames tournament* (TGT)

- c. Mata pelajaran yang digunakan ekonomi dengan materi pelaku kegiatan ekonomi.
- d. Penelitian ini tidak mengobservasi peserta didik perindividu karena keterbatasan peneliti.

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar penelitian tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Obyek penelitian adalah:
  - a. *Cooperative learning* tipe *everyone is teacher here* dan *TeamsGames Tournament (TGT)* (variabel X).
  - b. Hasil belajar (variabel Y)
2. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Melinting tahun pelajaran 2018/2019
3. Jenis penelitian kuantitatif perbandingan
4. Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 1 Melinting`
5. Waktu penelitian ini adalah semester genap tahun pelajaran 2018/2019.
6. Materi Pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi
  - a. Pengertian produksi, faktor-faktor produksi, teori perilaku produsen, konsep biaya produksi, konsep penerimaan dan laba maksimum.
  - b. Konsumsi (Pengertian konsumsi, tujuan konsumsi, faktor-faktor yang memengaruhi konsumsi, teori perilaku konsumen).
  - c. Pelaku-pelaku ekonomi: Rumah Tangga Konsumsi (konsumen), Rumah Tangga Produksi (produsen), Pemerintah, dan Masyarakat Luar Negeri dan peran pelaku kegiatan ekonomi.