

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam pendidikan. Berhasil atau tidaknya pendidikan bergantung apa yang diberikan dan diajarkan oleh guru. Gurulah yang berada paling depan dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru berhadapan langsung dengan siswa di kelas melalui proses belajar mengajar. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung serta siswa dapat bertanggung jawab terhadap proses belajar itu sendiri. Keberhasilan dari suatu proses pembelajaran memerlukan adanya model pembelajaran yang menarik dan dapat mengoptimalkan interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Model pembelajaran yang tepat merupakan model yang sesuai dengan kebutuhan belajar atau dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan. Pembelajaran Kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Model pembelajaran tipe Quiz Tim merupakan model pembelajaran dengan memainkan topic-topik yang diajarkan kepada siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok. Model pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk aktif bertanya dan berpendapat terhadap permasalahan yang diajukan kepada kelompoknya. Serta model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe

pembelajaran yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Tingginya aktivitas belajar siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Karena di dalam kegiatan belajar mengajar, siswa mengalami proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa itu sendiri sehingga siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi yang terbaik pula. Itu terjadi dari pengalaman yang diperoleh saat berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Kabupaten Ciamis, saat ini banyak masalah dalam proses pembelajaran di sekolah, lebih tepatnya di dalam kelas, dimana siswa hanya terpaku sebagai pendengar setia guru saat menyampaikan materi. Hal ini dapat dilihat dari nilai Ulangan Harian pelajaran ekonomi pada Tabel 1.1

**Tabel 1.1**  
**Nilai Rata-rata Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas X SMA Negeri 1**  
**Cihaurbeuti**  
**Mata Pelajaran Ekonomi**

<b>Kelas</b>	<b>Laki-laki</b>	<b>Perempuan</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>
X IPS 1	18	18	36	63,4
X IPS 2	18	18	36	66,4
X IPS 3	16	20	36	62,4
X IPS 4	16	20	36	62,6
<b>Jumlah</b>	<b>68</b>	<b>76</b>	<b>144</b>	<b>63,7</b>

Ketidaktercapaian KKM mengharuskan guru mencari cara untuk mencapai angka yang telah ditetapkan yaitu 72. Ada beberapa faktor dari permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran yang masih menggunakan model ceramah saja

sehingga siswa merasa bosan dengan hanya duduk, diam dan mendengarkan seolah tidak ada waktu untuk siswa berfikir dan berkreasi seefektif mungkin. Pemahaman siswa akan konsep materi yang telah disampaikan menjadi kurang, karena tidak adanya keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Itu semua berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi demikian perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dirasa dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa salah satu model tersebut adalah Quiz Tim dan *Teams Games Tournament*, jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Perbandingan Model Pembelajaran Quiz Tim dan *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Materi Ekonomi SMA Negeri 1 Cihaurbeuti.”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan sebelumnya, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebelum dan sesudah perlakuan?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* pada sebelum dan sesudah perlakuan?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
4. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim dan kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* sebelum dan sesudah perlakuan.
5. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
6. Perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran quiz tim dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada sebelum dan sesudah perlakuan

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan guru dalam pengelolaan kegiatan belajar mengajar dan memperluas cara pandang guru dalam penggunaan model pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi.

##### 2. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghilangkan kejenuhan siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar, meningkatkan antusias siswa dalam

mengikuti pembelajaran, dan mengantarkan siswa dalam proses belajar yang menyenangkan sehingga akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran.

### 3. SMA Negeri 1 Cihaurbeuti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi SMA Negeri 1 Cihaurbeuti. Hal ini dimaksudkan agar dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cihaurbeuti.

### 4. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan wawasan berpikir, memperluas pengetahuan penulis, serta juga dapat memperoleh pengalaman lapangan dalam hal penerapan ilmu pengetahuan dalam praktek di lapangan.

### 5. Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan informasi bagi pembaca yang membutuhkan, khususnya yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis teliti.