

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka mewujudkan pendidikan yang bermutu sesuai dengan tuntutan masyarakat di era global serta perkembangan IPTEK yang telah membawa perubahan pada aspek kehidupan manusia termasuk aspek ekonomi, maka diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas dalam arti sebagai insan berilmu pengetahuan, berketerampilan, berbudi pekerti luhur, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berupaya mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonisan dan kemakmuran keluarga, masyarakat, dan negara.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia sudah merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia, apalagi pada era globalisasi yang menuntut kesiapan bangsa untuk bersaing secara bebas. Pada era globalisasi hanya bangsa-bangsa yang berkualitas tinggi yang mampu bersaing atau berkompetisi. Pendidikan merupakan salah satu modal utama bagi terciptanya bangsa yang berkualitas, bidang pendidikan memegang peranan yang sangat strategis karena merupakan satu wahana untuk menciptakan sumber daya manusia. Untuk itu sudah seharusnya pembangunan bidang pendidikan menjadi prioritas utama yang dilakukan pemerintah.

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan merupakan usaha sadar yang sistematis, sistemik, selalu bertolak dari jumlah landasan serta mengindahkan sejumlah asas-asas tertentu.

Landasan dan asas tersebut sangat penting, karena pendidikan merupakan pilar utama terhadap pengembangan manusia dan masyarakat suatu bangsa tertentu. Untuk masyarakat Indonesia pendidikan diharapkan dapat mewujudkan pembentukan manusia pancasila sebagai manusia pembangunan yang tinggi kualitasnya dan mampu mandiri (Din Wahyudin,2006 : 14)

Pendidikan merupakan bidang strategis yang perlu mendapat prioritas, melalui pendidikan diharapkan terbentuk pribadi-pribadi cerdas yang dapat membangun nama baik bangsa. Salah satu lembaga formal yang melaksanakan pendidikan adalah sekolah. Didalam pelaksanaannya sekolah menyelenggarakan program-program kependidikan yang dapat mendorong anak didik untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya sehingga anak didik mampu memahami setiap masalah yang terjadi di sekitar lingkungannya.

Mata pelajaran ekonomi sebagai mata pelajaran bagian dari kurikulum di tingkat satuan pendidikan menengah, memegang peranan yang sangat penting dalam ikut serta menentukan kualitas lulusan peserta didik. Hasil yang diharapkan setelah peserta didik belajar pelajaran ekonomi bukan hanya mampu menguasai dan memahami konsep-konsep yang diajarkan, namun diharapkan mampu mengaktualisasikan apa yang dipelajari ke dalam kehidupan sehari-hari dan menghasilkan peserta didik yang mempunyai pribadi-pribadi yang handal.

Asep Edi Sabara,2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dinyatakan bahwa setelah pembelajaran peserta didik harus memiliki seperangkat kompetensi yang harus ditunjukkan pada hasil belajarnya dalam mata pelajaran ekonomi. Adapun tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah sebagai berikut: 1). Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara; 2) Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi; 3) Membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan Negara; 4) Membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional (BSNP, 2006).

Pentingnya penguasaan peserta didik dalam memahami pelajaran-pelajaran yang peserta didik ikuti pada proses belajar mengajar menjadi tumpuan utama dalam pembelajaran, karena dalam proses belajar mengajar pada umumnya lebih ditekankan pada kemampuan intelektual peserta didik. Peserta didik telah memahami pelajaran apabila mampu memahami konsep-konsep yang dipelajarinya serta dapat mengaitkannya dengan konsep-konsep yang telah diketahuinya.

Keberhasilan peserta didik dalam menguasai konsep tergantung pada pendidik yang mengajarnya. Dalam hal ini peran pendidik sangat berpengaruh,

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

seorang pendidik harus pandai dalam memilih media atau alat pembelajaran, model, dan aspek yang akan dikedepankan dalam proses belajar mengajar. Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu pendidik harus memikirkan dan membuat perencanaan seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi peserta didiknya dan memperbaiki kualitas mengajarnya.

Namun pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam penguasaan konsep ekonomi materi fungsi konsumsi dan investasi. Bukti-bukti di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi masih rendah dan perlu ditingkatkan. Ini dapat dilihat pada hasil ujian nasional peserta didik dalam memecahkan masalah berkaitan dengan materi fungsi konsumsi dan investasi. Untuk yang menjawab benar pada materi fungsi konsumsi dan investasi pada tingkat kabupaten Tasikmalaya 71,86 %, tingkat provinsi Jawa Barat 69,09 % dan untuk tingkat nasional 64,78% (Puspendik, 2011).

Fenomena di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak permasalahan. Dari hasil wawancara dengan pendidik, dalam proses belajar ekonomi di kelas X SMAN I Karangnunggal terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi penguasaan konsep ekonomi peserta didik dan berdasarkan hasil diagnosa, maka ditemukan beberapa kelemahan diantaranya: 1) partisipasi peserta didik rendah dalam kegiatan pembelajaran; 2) peserta didik kurang tertarik dengan cara pendidik

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyampaikan materi (metode tidak bervariasi); 3) sebagian besar peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

Masalah yang timbul dalam proses belajar ekonomi di kelas X SMAN I Karangnunggal yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi, rendahnya hasil belajar peserta didik diakibatkan oleh penguasaan konsep peserta didik yang kurang terhadap materi pelajaran ekonomi, dan penguasaan konsep peserta didik yang kurang sebagai akibat proses belajar mengajar yang kurang efektif. Faktor yang dominan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu peserta didik kurang tertarik akan mata pelajaran ekonomi disebabkan kurangnya penerapan metode yang bervariasi dalam penyampaian materi pelajaran.

Proses pembelajaran yang kurang variatif membuat peserta didik bosan dalam mengikuti pembelajaran, ini berdampak pada kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran ekonomi yang mengakibatkan peserta didik menjadi malas sehingga berpengaruh pada penguasaan peserta didik terhadap konsep-konsep bahan ajar yang harus dikuasainya. Selain itu peserta didik menganggap sulit terhadap pelajaran ekonomi yang mempengaruhi kepada keaktifan belajar peserta didik menjadi berkurang, peserta didik menjadi tidak fokus untuk belajar ekonomi yang dianggap sangat membosankan dan akhirnya mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Pada hakikatnya penguasaan konsep merupakan cerminan dari keberhasilan proses belajar mengajar, jika nilai yang didapat peserta didik tinggi

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

itu mencerminkan proses belajar mengajar berhasil dilakukan, begitupun sebaliknya, jika proses belajar mengajar tidak berhasil dilakukan maka dampaknya adalah nilai yang didapat peserta didik akan rendah. Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai ulangan harian, nilai ulangan tengah semester (UTS), nilai ujian akhir sekolah (UAS), bahkan dari nilai ujian nasional (UN). Nilai-nilai tersebut mengidentifikasi keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dikatakan berhasil jika nilai yang didapaknya memenuhi standar ketuntasan atau disebut KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Standar KKM yang berlaku di kelas X SMAN 1 Karangnunggal yaitu sebesar 75, standar ini ditetapkan untuk memacu peserta didik agar belajar lebih giat dan untuk mempersiapkan diri jika menghadapi Ujian Nasional. Namun penentuan KKM yang besar belum menjamin kualitas pembelajaran meningkat lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik di kelas X.1 dan X.2 yang masih banyak dibawah KKM. Pada kedua kelas tersebut peserta didik dianggap lebih heterogen yang dapat mewakili kondisi kelas X secara keseluruhan namun hasil Ujian Akhir Semester menunjukkan bahwa masih sedikit peserta didik yang mencapai nilai sangat baik dan baik, seperti tampak pada tabel berikut ini:

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 1.1
Hasil UAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X.1 dan X.2
SMAN 1 Karangnunggal

Kualifikasi		Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang	Jumlah
X.1	Jumlah	-	8	10	22	40
	Persentase	0 %	20 %	25%	55%	100%
X.2	Jumlah	-	6	10	24	1
	Persentase	0 %	15%	25%	60%	100%

Sumber : Data diolah dari arsip nilai pendidik Ekonomi

Keterangan :

Sangat baik : Memiliki nilai 90 – 100

Baik : Memiliki nilai 81 – 89

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Cukup : Memiliki Nilai 75 – 80

Kurang : Memiliki nilai < 75

Tabel 1.2
Jumlah Persentase Peserta didik Kelas X.1 Dan X.2 yang Mendapat Nilai
UAS Dibawah dan Diatas KKM Pelajaran Ekonomi SMAN I Karangnunggal
Tahun Pelajaran 2011-2012

Kelas	Peserta didik Yang Berada Dibawah KKM	Peserta didik Yang Berada Diatas KKM
X.1	$\frac{22}{40} \times 100\% = 55\%$	$\frac{18}{40} \times 100\% = 45\%$
X.2	$\frac{24}{40} \times 100\% = 60\%$	$\frac{16}{40} \times 100\% = 40\%$

Sumber : Data diolah dari arsip nilai pendidik Ekonomi

Dari tabel hasil UAS mata pelajaran ekonomi dapat kita lihat bahwa tidak ada peserta didik yang mendapat nilai memuaskan (sangat baik). Untuk kelas X.1

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik yang mendapat nilai baik 20%, peserta didik mendapat nilai cukup 25%, dan peserta didik mendapat nilai kurang 55%. Jelas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik kelas X.1 mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Seperti halnya kelas X.1 kelas X.2 tidak ada peserta didik yang mendapat nilai memuaskan (sangat baik) bahkan lebih banyak peserta didik yang mendapat nilai kurang, yaitu 15% peserta didik mendapat nilai baik, 25% peserta didik mendapatkan nilai cukup, dan 60% peserta didik mendapat nilai kurang.

Peserta didik yang mendapat persentase dibawah KKM mendapat persentase lebih besar. Pada kelas X.1 persentase peserta didik dibawah KKM mencapai 55% dan peserta didik diatas KKM mencapai 45%. Sedangkan pada kelas X.2 peserta didik dibawah KKM lebih besar dari kelas X.1 yaitu 60% peserta didik mendapat nilai di bawah KKM, hanya 40% peserta didik saja yang mendapat nilai diatas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMAN 1 Karangnunggal.

Dari data tabel 1.2 menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X.1 dan X.2, persentase peserta didik yang berada dibawah KKM lebih besar daripada peserta didik yang diatas KKM, bahkan kurang dari separuh peserta didik yang mencapai diatas KKM. Salah satu penyebabnya pembelajaran yang diberikan kurang memfasilitasi peserta didik dalam menguasai materi-materi yang diberikan dalam proses pembelajaran, sehingga penguasaan konsep ekonomi

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik tidak optimal akibatnya hasil belajar yang didapat peserta didik kurang memuaskan.

Rendahnya hasil belajar peserta didik salah satunya disebabkan karena peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai konsep-konsep ekonomi. Salah satu faktornya yaitu metode pendidik dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah, yang bersifat searah, aktivitas peserta didik rendah, kurang tertarik dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi, sehingga konsep-konsep yang dipelajari cepat terlupakan.

Penentuan strategi, model dan metode pembelajaran merupakan kunci awal sebagai usaha pendidik meningkatkan penguasaan konsep peserta didik. Model atau pendekatan pembelajaran yang variatif dan menyediakan banyak pilihan belajar memungkinkan berkembangnya potensi peserta didik. Dengan demikian peserta didik diberi kesempatan berkembang sesuai dengan kapasitas, gaya belajar, maupun pengalaman belajarnya.

Kreativitas dan analisis pendidik di dalam mendesain serta menelaah kecenderungan karakter belajar peserta didik mutlak diperlukan. Selain itu, mempersiapkan peserta didik melalui pengayaan pengetahuan awal merupakan usaha penting lainnya yang harus dilakukan saat pendidik menentukan desain pembelajaran yang akan dipilih dalam usaha meningkatkan daya pikir peserta didik benar-benar termotivasi untuk berpikir dan berkreasi.

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sehubungan dengan permasalahan dalam proses pembelajaran, maka dapat ditegaskan bahwa usaha perbaikan proses pembelajaran melalui upaya pemilihan model pembelajaran yang tepat dan inovatif dalam pembelajaran ekonomi di sekolah, merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk dilakukan. Model pembelajaran *cooperative learning* dianggap efektif untuk menyelesaikan masalah diatas. Model pembelajaran yang melibatkan peran serta seluruh peserta didik yaitu model pembelajaran *cooperative learning*. Pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* dengan cara menempatkan peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dengan pembelajaran *cooperative learning*, peserta didik diharapkan dapat saling membantu, saling berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah khasanah ilmu pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Teams-Games-Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. *Teams-Games-Tournament (TGT)* adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *game*/turnamen. Dalam *Teams-Games-Tournament (TGT)*, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.

Dalam model ini ada yang menggunakan media dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *Team Game*

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tournament (TGT). Media ini akan menjadi alat untuk peserta didik mengikuti permainan dan untuk saling berkompetensi. Peserta didik diajak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan yang di tangkap oleh peserta didik, dengan model dan media ini peserta didik akan lebih menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran dengan tidak melalaikan tujuan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian untuk mengetahui “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Fungsi Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMA N I Karangnunggal Tasikmalaya)”.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada penguasaan konsep peserta didik melalui Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan penguasaan konsep ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan Pembelajaran Kooperatif tipe *Time Game Tournament(TGT)* pada *Pre test* dengan *Post test*?

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Apakah terdapat perbedaan penguasaan konsep ekonomi pada kelas kontrol yang menggunakan Metode Ceramah pada *Pre test* dengan *Post test*?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan penguasaan konsep ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan kelas kontrol yang menggunakan Metode Ceramah?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan penguasaan konsep ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada *Pre test* dengan *Post test*.
2. Untuk mengetahui perbedaan penguasaan konsep ekonomi pada kelas kontrol yang menggunakan Metode Ceramah pada *Pre test* dengan *Post test*.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan penguasaan konsep ekonomi pada kelas eksperimen yang menggunakan Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan kelas kontrol yang menggunakan Metode Ceramah.

D. Manfaat Penelitian

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai salah satu sumber informasi, sumber pengetahuan, bahan kepustakaan atau bahan penelitian dalam dunia pendidikan selanjutnya.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai bahan masukan bagi para pendidik sebagai alternatif mengajar dikelas menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat, sebagai pengembangan model pembelajaran bagi SMA N 1 Karangnunggal, dan sebagai masukan bagi para pemegang kebijakan dalam dunia pendidikan.

Asep Edi Sabara, 2013

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Penguasaan Konsep Ekonomi (Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi SK. Memahami Konsumsi dan Investasi Pada Kelas X SMAN 1 Karangnunggal Tasikmalaya)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu