

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam sistem pendidikan di Indonesia, pembelajaran di sekolah memiliki peranan utama dalam membentuk kompetensi dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam menghadapi tantangan tersebut, peran serta tanggung jawab sekolah menjadi sangat penting. Sekolah seharusnya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga berupaya menciptakan suasana belajar yang dapat mendukung perkembangan keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Institusi pendidikan diharapkan mampu menerapkan kurikulum yang relevan dan inovatif, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi, sehingga peserta didik tidak hanya menguasai teori tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ini mencakup penggunaan metode pengajaran yang interaktif dan kontekstual, di mana peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan yang dapat memperdalam pemahaman mereka mengenai konsep-konsep ekonomi. Hasil belajar peserta didik merupakan indikator penting dalam menilai efektivitas suatu proses pendidikan. Di bidang ekonomi, pemahaman konsep-konsep yang diajarkan sangat bergantung pada metode pembelajaran yang diterapkan. Hasil belajar yang baik tidak hanya menunjukkan penguasaan materi, tetapi juga kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata.

Menurut Slavin (2019), “Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, keterlibatan peserta didik, serta dukungan dari lingkungan belajar.” Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan

dalam pembelajaran sangat tergantung pada kualitas interaksi antara guru dan peserta didik, serta metode yang digunakan dalam proses pengajaran.

Survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2021 mengungkapkan bahwa sekitar 60% guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Hal tersebut tidak disalahkan karena untuk tujuan pembelajaran tertentu memang ada yang perlu menggunakan metode ceramah, namun jika metode ceramah terlalu sering diterapkan peserta didik akan merasa jenuh dan bosan. Hal ini berakibat pada rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, terutama dalam pelajaran ekonomi yang memerlukan pemikiran kritis dan analisis.

Dari hasil wawancara guru SMAN 1 Karangnunggal, fakta mengenai praktik pembelajaran yang berlangsung di sekolah saat ini menunjukkan adanya sejumlah kekurangan yang perlu segera diatasi. Meskipun banyak sekolah berupaya menerapkan metode pengajaran yang lebih inovatif, banyak di antaranya masih terjebak dalam pola pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi masalah yang signifikan. Meskipun di era digital ini banyak peserta didik memiliki akses ke perangkat teknologi, hanya sekitar 30% sekolah yang mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran. Ketidacukupan ini menyebabkan peserta didik tidak terbiasa menggunakan sumber daya digital yang dapat mendukung proses belajar mereka. Menurut penelitian oleh Agustina (2022, 201), penggunaan teknologi dalam pembelajaran ekonomi dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Sebagaimana dinyatakan oleh Baharudin & Hatta (2024), Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bukan hanya untuk meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Karangnunggal, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi yang didapatkan dari data hasil Penilaian

Tengah Semester (PTS) tahun ajaran 2024/2025 masih belum optimal.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi

No	Kelas	Nilai			Kriteria Ketuntasan			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas >77	Presentase	Tidak Tuntas <77	Presentase
1	XI MPP 2-C	82.22	19.44	61,3	1	3%	35	97%
2	XI MPP 2-D	81.67	19.44	59,3	3	8%	33	92%
3	XI MPP 2-E	91.67	19.44	63,4	3	9%	32	91%
4	XI MPP 4-C	79.44	16.67	69,9	2	6%	34	94%

Sumber: Data Sekunder yang diolah

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut terbukti bahwa nilai yang dicapai oleh masing-masing peserta didik masih belum memenuhi nilai di atas KKM dan dapat disimpulkan belum optimal. Nilai KKM di kelas XI IPS SMAN 1 Karangnunggal adalah sebesar 75. Oleh karena itu, peneliti berasumsi bahwa permasalahan tersebut perlu menjadi perhatian untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas, ditemukan bahwa peserta didik di SMA Negeri 1 Karangnunggal cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Mereka hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan antusiasme atau rasa ingin tahu yang tinggi. Banyak peserta didik yang enggan bertanya ataupun menjawab pertanyaan guru. Kurangnya interaksi dan motivasi ini bisa disebabkan oleh model pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered), serta penggunaan media yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik generasi saat ini.

Karakteristik peserta didik di SMA Negeri 1 Karangnunggal, yang sebagian besar merupakan generasi Z, sangat dekat dengan teknologi digital. Mereka lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis visual, audio, dan interaktif yang bisa meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi

karakter peserta didik tersebut sekaligus meningkatkan hasil belajar. Rendahnya hasil belajar dalam pelajaran ekonomi sering kali disebabkan oleh penggunaan metode yang tidak variatif dan kurang menarik. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep ekonomi yang kompleks jika mereka tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Penelitian oleh Susanto (2021) menegaskan bahwa “penggunaan metode pembelajaran yang partisipatif, seperti diskusi kelompok dan proyek, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.” Oleh karena itu, perlu ada inovasi dalam cara mengajar yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik, sehingga mereka tidak hanya belajar untuk mengingat, tetapi juga untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari.

Menurut Rizal (2024, 773-775), dijelaskan bahwa model pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, sekolah perlu bertanggung jawab dalam melatih para guru agar dapat menggunakan metode pengajaran yang efektif dan menarik. Pelatihan tersebut sangat penting untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik. Selain itu, integrasi teknologi informasi dalam proses belajar mengajar juga perlu dilakukan untuk meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik materi.

Mengacu pada pendapat Chen (2020), "Penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran." Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan berhasil di dalam pembelajarannya. Kinerja guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat merupakan hal yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif learning.

Model pembelajaran kooperatif menurut Fathurrohman (2016: 35) telah banyak diterapkan oleh para pendidik. Pembelajaran kooperatif merupakan

strategi pengajaran yang menekankan pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk berkolaborasi dalam rangka mengoptimalkan lingkungan belajar dan mencapai tujuan belajar. Pemilihan tipe-tipe model pembelajaran kooperatif sangat penting karena tidak semua tipe dalam model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka.

Salah satu strategi pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2009: 165), dalam model TGT peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka melawan anggota tim lain yang kinerja sebelumnya sebanding dengan kinerja mereka. Metode ini menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu. Melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT, pengelompokan peserta didik dibagi dari berbagai tingkat prestasinya. Metode ini memungkinkan peserta didik dengan kemampuan akademik rendah untuk bertanya kepada peserta didik lain yang memiliki kemampuan akademik tinggi. Adanya kesempatan pada peserta didik yang kurang dalam bidang akademiknya akan lebih mampu memahami materi jika mereka memiliki kesempatan untuk bertanya kepada peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi.

Adapun di antara banyaknya media pembelajaran, salah satu yang bisa digunakan adalah Kahoot!, yang mengusung konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Kahoot! memungkinkan peserta didik mengikuti kuis interaktif yang tidak hanya memudahkan mereka memahami materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut Wang dan Tahir (2020), penggunaan Kahoot! di ruang kelas dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui gamifikasi yang memadukan unsur kompetisi dan kolaborasi, sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar secara lebih aktif. Selain itu, Kahoot! memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, karena memadukan elemen visual yang menarik, umpan balik langsung, serta suasana kompetisi yang sehat di antara peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan, dan menumbuhkan rasa percaya diri peserta

didik dalam menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat.

Dengan demikian, penggunaan Kahoot! sebagai media dalam pembelajaran ekonomi berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, terutama jika dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan pada kolaborasi dan keterlibatan aktif seluruh anggota kelas.

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar merupakan salah satu indikator utama yang digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Setiap teori hasil belajar memberikan penekanan yang berbeda dalam menilai perkembangan kemampuan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Salah satu teori yang banyak digunakan adalah Taksonomi Bloom, yang membagi hasil belajar menjadi enam kategori: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Namun, meskipun teori ini sudah sangat mendalam, masih terdapat kekurangan dalam menjelaskan aspek sosial dan emosional peserta didik yang turut mempengaruhi hasil belajar mereka, terutama dalam konteks sosial-ekonomi yang berbeda-beda.

Penelitian yang dilakukan oleh Anderson (2001) memberikan revisi terhadap taksonomi Bloom dengan mengganti kategori sintesis menjadi menciptakan. Anderson juga menekankan pentingnya proses berpikir yang lebih dinamis dan fokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Meskipun demikian, Anderson masih berfokus pada dimensi kognitif dan belum sepenuhnya memperhitungkan faktor sosial yang berperan besar dalam pembelajaran peserta didik. Di daerah seperti Karangnunggal, dengan kondisi sosial-ekonomi yang beragam, faktor sosial dan emosional ini seringkali memengaruhi cara peserta didik belajar dan berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, Marzano (2001) menawarkan model yang lebih holistik, yang tidak hanya mencakup dimensi kognitif tetapi juga aspek motivasi dan sosial-emosional. Teori ini memberikan gambaran yang lebih luas mengenai bagaimana motivasi dan keterlibatan emosional peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Namun, dalam konteks pembelajaran mata pelajaran ekonomi, yang menuntut keterampilan analitis dan evaluatif, teori

Marzano masih kurang memberikan gambaran mendalam tentang proses berpikir kritis yang diperlukan untuk menguasai materi yang lebih kompleks.

Wiji (2018) berfokus pada pentingnya keterampilan praktikal dan keterampilan hidup, yang sering kali lebih relevan dalam pembelajaran keterampilan langsung dan pengembangan karakter peserta didik. Walaupun teori ini sangat bermanfaat dalam pendidikan berbasis kompetensi praktikal, ia tidak terlalu memberikan penekanan pada keterampilan kognitif tingkat tinggi yang diperlukan dalam pembelajaran ekonomi yang menuntut analisis dan evaluasi mendalam.

Melihat gap yang ada antara teori-teori hasil belajar tersebut, saya memilih untuk mengadopsi Taksonomi Bloom dan Anderson sebagai landasan teori dalam penelitian ini. Alasan pemilihan ini adalah karena kedua teori tersebut menawarkan pemahaman yang lebih jelas mengenai tingkatan berpikir kognitif yang relevan dengan tujuan pembelajaran ekonomi. Di Karangnunggal, yang memiliki karakteristik peserta didik dengan latar belakang sosial-ekonomi yang bervariasi, penting untuk menggunakan teori yang dapat mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi, terutama yang terkait dengan analisis, sintesis, dan evaluasi, yang menjadi inti dari pembelajaran ekonomi.

Selain itu, penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah banyak dilakukan sebelumnya, terutama dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran. Model ini dikenal efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial dan interaksi antar peserta didik, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Begitu pula, media Kahoot! sebagai alat bantu pembelajaran berbasis kuis interaktif telah diteliti secara terpisah dan terbukti mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Namun, masih sangat terbatas penelitian yang menggabungkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Kahoot! secara terpadu, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat SMA, dan lebih spesifik lagi di lingkungan sekolah daerah seperti SMA Negeri 1 Karangnunggal. Mayoritas penelitian yang ada dilakukan di daerah perkotaan, dengan asumsi peserta didik

memiliki akses digital dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Padahal, karakteristik peserta didik di daerah seperti Karangnunggal menunjukkan tantangan tersendiri, seperti kurangnya motivasi, dominasi pembelajaran konvensional, serta terbatasnya variasi metode dan media yang digunakan guru.

Sebagian besar penelitian tersebut hanya berfokus pada penerapan model TGT tanpa adanya integrasi dengan media interaktif seperti Kahoot!, yang dikenal dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Ariani, 2021). Di sisi lain, tidak ada penelitian yang membahas secara lebih mendalam penerapan model TGT pada mata pelajaran ekonomi, yang menjadi bidang kajian dalam penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati & Nurlela (2022) dan Lestari & Putri (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran matematika dan ilmu pengetahuan sosial. Namun, penelitian-penelitian ini belum mengintegrasikan penggunaan media Kahoot! secara bersamaan. Ini menunjukkan adanya gap dalam penelitian yang menggabungkan model TGT dengan media Kahoot! dalam pembelajaran ekonomi.

Selain itu, media Kahoot! sendiri terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, terutama dalam hal peningkatan partisipasi dan pemahaman materi (Pratiwi et al., 2023). Namun, penelitian tersebut hanya menyoroti penggunaan Kahoot! secara terpisah, tanpa menggabungkannya dengan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik. Hal ini menunjukkan adanya gap empiris yang cukup besar dalam penelitian yang memadukan model TGT dengan media Kahoot!.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT yang dipadukan dengan media Kahoot! terhadap hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dalam mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Karangnunggal. Dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep ekonomi secara lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Dengan Media *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Kahoot!* Sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) di kelas eksperimen ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan rumusan masalah tersebut, peneliti merumuskan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol
3. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Penulis berharap hasil dari penelitian ini akan berguna untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik di bidang pendidikan, terutama dalam kaitannyadengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Kahoot!* Terhadap hasil belajar peserta didik.

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memajukan pengetahuan untuk menganalisis dan memilih model serta media pembelajaran yang tepat dan cocok agar proses pembelajaran lebih bermakna.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitiandi masa yang akan datang
3. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi tolok ukur untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam memahami materi pelajaran ekonomi, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang lebih interaktif dan menyenangkan menggunakan media *Kahoot!*.
2. Bagi Guru dan Sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran praktis kepada para guru, khususnya guru ekonomi, mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi institusi pendidikan untuk mengidentifikasi model-model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, serta meningkatkan efektivitas pengajaran.
3. Bagi mahasiswa
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas

kepada mahasiswa pendidikan ekonomi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *Kahoot!*, serta bagaimana model ini dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk proyek-proyek penelitian di masa yang akan datang.