

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang unggul. Di Indonesia, kualitas pendidikan masih menghadapi banyak tantangan, seperti ketimpangan akses dan mutu pendidikan di berbagai daerah, serta metode pembelajaran yang cenderung konvensional. Hal ini terlihat dari hasil penilaian internasional yaitu *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang menempatkan Indonesia pada peringkat rendah dalam hal literasi, numerasi, dan kemampuan berpikir kritis. Idealnya, pendidikan di Indonesia mampu menciptakan generasi yang tidak hanya menguasai materi akademik, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta mampu beradaptasi dalam era globalisasi. Untuk mencapai kondisi ideal ini, kegiatan pembelajaran di kelas perlu dirancang secara efektif dan inovatif, dengan metode pembelajaran yang variatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan indikator sejauh mana mereka mampu memahami dan menguasai materi pelajaran secara mendalam.

Namun, kenyataannya proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti metode ceramah yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Peserta didik sering kali hanya berperan sebagai penerima informasi pasif tanpa banyak kesempatan untuk berpartisipasi aktif, mengemukakan pendapat, atau berdiskusi. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik sehingga tidak mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ulia & Sari, 2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang melibatkan interaksi dan keaktifan peserta didik berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik.

Peserta didik sering kali hanya sekadar memahami konsep dasar tanpa dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Seharusnya, pembelajaran ekonomi menekankan pada pemahaman konsep mendalam dan penerapan praktis, yang

membutuhkan metode interaktif dan partisipatif agar peserta didik dapat menguasai berbagai konsep, rumus, dan penerapan ekonomi dengan lebih baik, sehingga hasil belajar mereka kurang maksimal. Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar.

Hasil observasi awal di SMAN 1 Cisayong menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil Ujian Tengah Semester peserta didik yang masih rendah dan dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang dominan diduga menjadi salah satu penyebab peserta didik sulit memahami materi pelajaran ekonomi yang diberikan karena memiliki motivasi belajar yang rendah sehingga peserta didik menganggap materi ekonomi itu sulit. Adapun tabel hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.1 Data Observasi Awal Hasil Belajar Peserta Didik SMAN 1
Cisayong Tahun Ajaran 2024/2025 Semester 1**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Rata-Rata	Peserta Didik Tuntas	Peserta Didik Tidak Tuntas
1	XI-Bisnis I	36	76	67,7	11	25
2	XI-Bisnis II	35	76	60,5	10	25
3	XI-Humaniora	36	76	54.7	12	24
4	XI-Kesehatan	35	76	49,6	5	35

Sumber: Guru mata pelajaran ekonomi SMAN 1 Cisayong

Tabel tersebut merupakan hasil Ujian Tengah Semester peserta didik kelas XI mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Cisayong, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah dibawah KKTP. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Cisayong ini menjadi masalah yang *urgent* untuk diselesaikan. Guru harus mencari inovasi metode atau

model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman materi dengan maksimal serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu strategi yang dapat digunakan dengan permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) model ini menyatukan pembelajaran kolaboratif dengan permainan edukatif yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif dengan suasana yang menyenangkan. *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk berpartisipasi, memperkuat keterampilan kerja sama dan komunikasi, serta meningkatkan pemahaman konsep melalui interaksi antar peserta didik. Selain itu, model TGT menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa. Dengan adanya turnamen, siswa termotivasi untuk belajar lebih giat agar dapat berkontribusi pada tim mereka dan meraih skor tertinggi. (Yuliawati, 2021)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mempunyai kelebihan dalam meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan melalui kombinasi pembelajaran dan permainan, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni & Alpian, 2019) bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournament* guru akan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran. Namun, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* tanpa variasi media pembelajaran pada beberapa penelitian masih menemukan kendala yaitu sebagian peserta didik masih mengobrol saat guru menjelaskan materi dan masih banyak peserta didik yang masih malu atau takut untuk mengemukakan pendapatnya saat ditanya oleh guru jika tanpa variasi media pembelajaran (Verawati et al., 2024)

Salah satu media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan yaitu media pembelajaran *spinning wheel*. Media *spinning wheel* dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengundi pertanyaan atau menentukan giliran kelompok dalam *Teams Games Tournament*, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Herwin et al., 2023) bahwa melalui proses belajar mengajar dengan menerapkan media *Spinning Wheel* dapat menarik perhatian peserta didik karena suasana belajarnya yang menjadi menyenangkan dan

bervariatif. Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Dwi Isjayanti et al., 2023) bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* membuat pembelajaran menjadi efektif dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran tambahan, seperti *spinning wheel*, dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat menjadi suatu solusi dari permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 1 Cisayong. Apabila masalah ini dibiarkan, efektivitas pembelajaran dapat terus menurun, yang menyebabkan peserta didik kesulitan mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, guru juga akan terus menghadapi masalah dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Akibatnya, tujuan pembelajaran mungkin menjadi lebih sulit untuk dicapai. Dalam jangka panjang, hal ini dapat berdampak pada kualitas lulusan yang kurang siap menghadapi tantangan di dunia kerja atau di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Spinning Wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar** (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Kesehatan dan XI Humaniora SMAN 1 Cisayong).

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *spinning wheels* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah *treatment*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas control sebelum dan sesudah *treatment*?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *spinning wheels* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas control sebelum dan sesudah *treatment*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *spinning wheels* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah *treatment*
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik di kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah *treatment*
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *spinning wheels* pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas control sebelum dan sesudah *treatment*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif seperti *spinning wheel*. Penelitian ini juga dapat memperkuat teori motivasi belajar dengan membuktikan seberapa besar elemen kompetisi dan permainan dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik
 Penelitian model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *Spinning Wheel* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.
2. Bagi Pendidik
 Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dengan memilih model serta media pembelajaran yang inovatif dan variatif.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi dan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model serta media pembelajaran yang sesuai.

4. Bagi Peneliti

Dapat memberikan wawasan tambahan dan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis *game* sebagai bekal/referensi peneliti sebagai calon guru untuk menerapkannya di kemudian hari.

5. Bagi jurusan pendidikan ekonomi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tambahan dan menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut di kemudian hari.