

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan salah satu bagian penting dalam pembelajaran karena mencerminkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar. Konsep hasil belajar mencakup pengetahuan, perilaku, keterampilan, atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pengalaman belajar dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Putra & Fitria, 2023:162). Menurut Jihad dan Haris dalam (Triwiratih, 2013:2) hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa secara nyata setelah melalui proses pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil akhir, tetapi juga mencakup proses pemerolehan pengetahuan selama pengalaman belajar berlangsung (Desvianti et al., 2020:1204). Selain itu, Turyati et al., (2016:259) menyatakan bahwa hasil belajar merujuk pada perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar yang mencakup peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui berbagai kegiatan belajar yang dilakukan. Namun, pada praktiknya, hasil belajar siswa tidak selalu mencapai tingkat yang diharapkan.

Masalah hasil belajar siswa di tingkat pendidikan menengah menjadi salah satu isu utama dalam dunia pendidikan. Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa meskipun berbagai pendekatan pembelajaran telah diterapkan, hasil belajar siswa, terutama dalam pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan masih sering kali tidak memenuhi harapan. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Nastiti & Syaifudin (2020:12) yang menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman konsep siswa berada pada level yang kurang memadai. Hal ini berdampak pada hasil belajar mereka, karena pemahaman konsep memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang

dilakukan oleh Muslichatun et al. (2021:148) penelitian yang menggunakan media interaktif berbasis Android menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh masih belum mencapai tingkat yang optimal. Hal ini mengindikasikan adanya tantangan dalam proses pembelajaran yang perlu diatasi karena disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang efektif, kurangnya motivasi belajar, atau kesulitan dalam memahami konsep-konsep ekonomi.

Fenomena tersebut juga ditemukan oleh penulis saat melakukan pra riset di kelas X SMA Negeri 1 Sariwangi yaitu pada saat proses pembelajaran mata pelajaran di kelas, penulis menemukan kurangnya keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, ataupun inisiatif siswa untuk bertanya jika ada materi yang kurang jelas di kelas. Hal ini terlihat pada pembelajaran yang terkesan satu arah, tidak ada yang bertanya. Hal ini disebabkan karena guru menggunakan metode ceramah sehingga kegiatan belajar mengajar ini lebih terfokus pada guru.

Berdasarkan hasil pra riset yang dilakukan, penulis telah memperoleh data ulangan harian selama semester ganjil pada kelas X mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Sariwangi.

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian Kelas X Mata Pelajaran Ekonomi Semester Ganjil SMA Negeri 1 Sariwangi Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai KKM	Rata-Rata
1	X1	41	75	73,25
2	X2	40	75	73,194
3	X3	41	75	73,439
4	X4	40	75	75,581
5	X5	40	75	74,112
6	X6	40	75	72,631
7	X7	40	75	72,412
8	X8	39	75	75,128
9	X9	40	75	75,25
Jumlah		361	-	-

Sumber : Data Guru Bidang Studi Ekonomi SMA Negeri 1 Sariwangi

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan SMA Negeri 1 Sariwangi pada mata pelajaran ekonomi adalah 75. Dari data sembilan kelas yang tersedia, rata-rata nilai tertinggi dicapai oleh kelas X4 dengan nilai 75,581, sementara rata-rata nilai terendah berada di kelas X7 dengan nilai 72,412. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar kelas belum mencapai standar yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Dilihat dari hasil belajar yang masih rendah, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran juga belum memadai. Hasil belajar siswa yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menunjukkan adanya ketidakselarasan antara tujuan pembelajaran dengan pencapaian siswa (Fitriani, Rahayuningtyas, 2022:31). Kondisi ini menandakan perlunya strategi pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi secara optimal.

Berbagai teori pembelajaran seperti teori kognitivisme, konstruktivisme, dan humanisme dapat diterapkan sebagai salah satu solusi. Melalui teori kognitivisme, siswa didorong untuk menggunakan strategi seperti pemetaan konsep sehingga dapat membantu memperkuat pemahamannya. Kemudian teori konstruktivisme, siswa dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahan masalah dengan bekerja sama dalam kelompok untuk berdiskusi dan berbagi ide. Terakhir teori humanisme, siswa diberikan kebebasan untuk memilih topik atau cara belajar yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis siswa tetapi juga perkembangan pribadi secara keseluruhan. Dengan pendekatan yang tepat, siswa dapat lebih aktif dalam belajar, serta mampu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional.

Penelitian terhadap hasil belajar menjadi penting karena berfungsi sebagai indikator utama keberhasilan proses pembelajaran dan efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Melalui analisis hasil belajar, pendidik dapat mengidentifikasi kesulitan siswa dan menemukan solusi yang tepat. Selain itu Amalia & Suwatno, (2016:32) menyatakan hasil belajar mencerminkan tingkat

penguasaan kompetensi siswa yang menjadi bekal mereka untuk melanjutkan pendidikan atau kehidupan bermasyarakat. Fakta ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rukmini (2020:2177) yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut melakukan pembelajaran dengan cara yang tepat dan efektif. Hal ini tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi secara tuntas, tetapi juga guru mampu mendorong perubahan pada siswa agar dapat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam praktiknya masih terdapat hambatan yang mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran, salah satu penyebabnya adalah metode atau model pembelajaran yang digunakan kurang menarik atau kurang melibatkan siswa secara langsung, sehingga tidak membangkitkan keterlibatan aktif siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi inovatif yang mampu mengintegrasikan prinsip-prinsip dari teori pembelajaran. Salah satu solusi yang relevan yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Baamboozle*. Model ini menggabungkan elemen kompetisi, kerja sama, dan suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan media interaktif seperti *Baamboozle*. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, berinteraksi dan berdiskusi secara aktif dalam kelompok, memilih peran dan berpartisipasi sesuai minat dalam suasana yang mendukung untuk mengekspresikan diri. Dengan pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan berwarna.

Berbagai penelitian sebelumnya juga telah membahas penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada jenjang pendidikan SD dan SMP, serta penggunaan model yang berbantuan *Baamboozle* pada jenjang SMA. Kemudian, terdapat penelitian yang membahas TGT berbasis pembelajaran multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada mata pelajaran Matematika dan IPA, sementara penerapan model TGT dalam mata pelajaran sosial, khususnya Ekonomi, belum banyak dikaji. Kesenjangan ini juga terlihat pada minimnya penelitian yang mengevaluasi pengaruh TGT berbasis *Baamboozle* terhadap hasil belajar dan keterampilan kolaborasi siswa SMA, yang

menjadi faktor penting dalam pembelajaran saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas model TGT berbasis *Baamboozle* dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA.

Penelitian ini akan memberikan kontribusi untuk mengisi kesenjangan dari penelitian sebelumnya yang telah membahas penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada jenjang SD dan SMP, serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia dan *Baamboozle*. Namun, penelitian sebelumnya belum mengintegrasikan metode TGT dengan *Baamboozle* pada mata pelajaran Ekonomi di jenjang SMA, tidak hanya untuk mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar pada keterampilan kolaborasi siswa. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam pembelajaran kooperatif berbasis teknologi, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, rendahnya hasil belajar siswa, masih menjadi tantangan dalam dunia pendidikan. Meskipun berbagai metode pembelajaran telah diterapkan, hasil yang dicapai sering kali belum optimal dan masih membutuhkan inovasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kebutuhan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Baamboozle* sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan kolaborasi. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “**Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Baamboozle* Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi** (Quasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Sariwangi)”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah dalam penulisan penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games*

Tournament) Berbantuan Media *Baamboozle Game* sebelum dan sesudah perlakuan?

- 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
- 3) Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Baamboozle Game* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penulisan penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Baamboozle Game* sebelum dan sesudah perlakuan.
- 2) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
- 3) Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media *Baamboozle Game* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis/Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, khususnya dalam konteks pendidikan ekonomi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi penelitian di bidang pendidikan tentang efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

1.4.2 Kegunaan Praktis/Empiris

a. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan panduan praktis bagi guru dalam mengimplementasikan media kuis interaktif seperti *Baamboozle* melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan membantu siswa memahami konsep ekonomi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

c. Bagi sekolah

Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam mendukung program pembelajaran berbasis teknologi dan metode pembelajaran kooperatif yang efektif, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.