

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan indikator utama untuk menilai keberhasilan suatu proses pendidikan. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai materi, tetapi juga menggambarkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan guru di kelas. Secara umum, hasil belajar mencakup perkembangan tiga ranah penting, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, yang semuanya berperan dalam membentuk kompetensi siswa secara menyeluruh. Hasil belajar yang optimal menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep, menerapkan pengetahuan, bersikap positif terhadap pembelajaran, serta menunjukkan keterampilan yang relevan. Sehingga upaya peningkatan hasil belajar menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan, terlebih di era modern yang mengharuskan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif.

Namun pada kenyataannya, capaian hasil belajar siswa masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa belum mampu mencapai pemahaman konsep secara mendalam karena proses pembelajaran yang berlangsung masih berorientasi satu arah serta didominasi kegiatan menghafal. Situasi ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi tidak berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, melibatkan siswa secara langsung, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep secara optimal sehingga hasil belajar dapat mencapai standar yang diharapkan.

Fenomena tersebut juga terjadi dalam pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA, yang sering dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang abstrak, penuh teori, dan sulit dipahami. Pembelajaran Ekonomi idealnya mampu membantu siswa memahami konsep dan fenomena ekonomi di sekitar mereka, namun kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai materi dasar Ekonomi karena proses pembelajaran kurang menarik dan kurang mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya

pemahaman konsep siswa masih rendah dan hasil belajar belum mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mendorong partisipasi aktif siswa agar pemahaman materi dapat meningkat. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

Hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 1 Ciamis melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar ekonomi yang bersifat abstrak dan teoritis. Guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Ciamis juga menyampaikan bahwa selama proses pembelajaran, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar masih tergolong rendah sehingga berdampak pada capaian akademik mereka. Guru menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi belum mencapai target yang diharapkan. Kondisi tersebut diperkuat dengan data hasil PAS mata pelajaran Ekonomi yang diperoleh peneliti dari arsip guru mata pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Ciamis, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1.1

Rata-Rata Hasil PAS Siswa Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM
XI F 8	36	70,75	15	21
XI F 9	36	52,42	3	33

Sumber: Arsip Guru Ekonomi SMA Negeri 1 Ciamis 2025/2026

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata mata pelajaran Ekonomi masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai standar yang diharapkan dan perlu diupayakan peningkatannya melalui proses pembelajaran yang lebih efektif. Rendahnya hasil belajar tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta penggunaan model pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan kurang menarik bagi siswa.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan nyata antara harapan pembelajaran aktif dan kenyataan di lapangan. Idealnya, pembelajaran Ekonomi harus mampu melibatkan siswa dalam proses berpikir, berdiskusi, serta menyelesaikan masalah secara kolaboratif. Namun, realitas menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih belum sepenuhnya mendorong keterlibatan siswa. Situasi ini menyebabkan siswa menjadi kurang terlibat, mudah kehilangan fokus, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengimplementasikan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi sangat penting karena berbagai penelitian telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian Nisa et al. (2024:88) mengindikasikan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan adanya dorongan tambahan untuk belajar lebih aktif dan menikmati prosesnya, strategi pembelajaran yang menyenangkan dan menantang terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Mudzalifah et al. (2025:176) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar serta membuat mereka lebih aktif dalam memahami materi pelajaran. Model *Teams Games Tournament* (TGT) turut meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi antar siswa, sehingga memungkinkan terjadinya proses saling belajar dan peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut tidak mengombinasikan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan sederhana yang kontekstual seperti ular tangga edukatif. Padahal, media ini memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami konsep ekonomi melalui visualisasi dan aktivitas bermain.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada saat FKIP Eksplorasi Edukasi (FKIP EDU) di SMA Negeri 1 Ciamis, diketahui bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi ketika pembelajaran Ekonomi menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok, semangat mengikuti permainan, serta meningkatnya rasa percaya diri ketika menjawab soal. Penggunaan media sebagai sarana pendukung *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Karena siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, tidak monoton, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah serta suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

Selain itu, perbedaan hasil belajar terlihat cukup signifikan antara kelas yang menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas yang menggunakan metode konvensional maupun model lainnya. Siswa pada kelas yang diterapkan *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik. Mereka tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, berani mengambil peran dalam kelompok, dan mampu memecahkan masalah secara mandiri maupun kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang bersifat kooperatif dan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa. Dengan adanya dukungan media yang tepat, pelaksanaan *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa, seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Ciamis.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran di lapangan dan kebutuhan akan strategi pembelajaran yang inovatif, penelitian sebelumnya memang telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar, namun belum banyak yang mengombinasikannya dengan media permainan edukatif seperti ular tangga, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi ditingkat SMA. Padahal, penggunaan media permainan edukatif yang kontekstual diyakini mampu membantu siswa memahami konsep ekonomi secara lebih konkret melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menghadirkan model dan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi saat ini yang cenderung menyukai aktivitas interaktif dan berbasis permainan. Kondisi lapangan menunjukkan masih adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran yang aktif dan realitas di kelas yang cenderung pasif, sehingga hasil belajar belum mencapai standar yang diharapkan. Guru pun membutuhkan variasi strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep siswa secara lebih efektif. Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan media ular tangga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Ekonomi. Kontribusi penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual, tetapi juga memberikan solusi praktis yang dapat digunakan guru untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep ekonomi, mendorong keaktifan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi yang aplikatif bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. bagaimana perbedaan hasil belajar Ekonomi siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

- (TGT) dengan bantuan media ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan?
- b. bagaimana perbedaan hasil belajar Ekonomi siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan?
 - c. apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. menganalisis perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan.
- b. menganalisis perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan.
- c. menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan bantuan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sesudah perlakuan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik terhadap semua pihak yang berkaitan langsung dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah referensi hasil penelitian terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa dan peneliti lainnya. Untuk penjelasannya sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Dapat membantu sekolah dalam mendukung pertumbuhan terhadap guru dan siswa sehingga dalam proses mengajar dan belajar dapat lebih kreatif, aktif dan produktif.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif model dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses mengajar.

c. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Ekonomi.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa SMA pada mata pelajaran Ekonomi.