

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses pembelajaran yang menempatkan guru dan peserta didik sebagai subjek aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dari sudut pandang guru, pembelajaran ideal dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu memfasilitasi tercapainya kompetensi secara efektif. Sementara dari sudut pandang peserta didik, proses belajar harus mampu mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Dengan demikian, pendidikan seharusnya mengarah pada pengembangan kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan secara seimbang sesuai tujuan pendidikan nasional.

Fenomena pada pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil dari *Program for International Student Assessment (PISA)* 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata peserta didik di Indonesia dalam literasi matematika, sains, dan membaca berada di bawah rata-rata global, dengan skor matematika sebesar 366 (dibandingkan rata-rata OECD 472), sains 383 (OECD 485), dan membaca 359 (OECD 476). Kesenjangan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan agar mampu mengembangkan kemampuan akademik peserta didik secara optimal, termasuk dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang menuntut pemahaman analitis dan aplikatif.

Fenomena tersebut juga tercermin pada kondisi pembelajaran di kelas XI F SMAN 1 Ciamis. Berdasarkan hasil Penilaian Sumatif Akhir Sekolah (PSAS) mata pelajaran Ekonomi tahun ajaran 2025/2026, capaian hasil belajar peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Data pada Tabel 1 disajikan untuk memberikan gambaran empiris mengenai tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik pada masing-masing kelas XI F, yang

meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata kelas, serta presentase ketuntasan dan ketidaktuntasan belajar.

Tabel 1. 1
Daftar Nilai PSAS Mata Pelajaran Ekonomi

NO	KELAS	NILAI			KRITERIA KETUNTASAN			
		NILAI TERTINGGI	NILAI TERENDAH	RATA RATA	TUNTAS >75	PRESEN -TASE	TIDAK TUNTAS <75	PRESEN -TASE
1.	XI F-8	83,00	26,00	54,50	2	6%	34	94%
2.	XI F-9	94,00	23,00	58,50	2	6%	34	94%
3.	XI F-10	83,00	9,00	46,00	1	3%	35	97%
4.	XI F-11	69,00	20,00	44,50	0	0%	36	100%
5.	XI F-12	83,00	23,00	53,00	4	11%	32	89%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 Ciamis

Berdasarkan Tabel 1 tersebut, terlihat bahwa sebagian besar kelas XI F memiliki nilai rata-rata di bawah KKM dengan tingkat ketuntasan belajar kurang dari 50%, bahkan terdapat kelas dengan tingkat ketuntasan 0%. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dan belum mencapai target pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keaktifan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran relatif rendah. Rendahnya keterlibatan peserta didik ini diduga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya adanya intervensi pembelajaran, khususnya melalui penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penelitian-penelitian terkini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena menempatkan peserta didik sebagai pembelajar aktif yang membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan kolaborasi kelompok. Gillies (2019: 45-47) menyatakan bahwa

pembelajaran kooperatif mendorong tanggung jawab individu dan kelompok, meningkatkan kualitas interaksi antar peserta didik, serta membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam, sehingga berdampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang relevan untuk diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Sejumlah penelitian empiris menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian Astuti dan Kristin (2022: 78–80), Bayu (2023: 112–114), serta Sahmar, Idawati, dan Quraissy (2023: 66–69) membuktikan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Model *Teams Games Tournament* (TGT) mengombinasikan kerja sama kelompok dengan permainan dan turnamen akademik sehingga peserta didik terdorong untuk belajar secara aktif dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Selain itu, kajian sistematis yang dilakukan oleh Martínez dan Chen (2024: 101-104) menyimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan keterlibatan peserta didik dan capaian akademik dibandingkan pembelajaran konvensional karena menyediakan penguatan motivasional dan kesempatan belajar berulang melalui aktivitas permainan.

Selain *Teams Games Tournament* (TGT), model *Think Pair Share* (TPS) juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil analisis yang dilakukan oleh Johnson dan Lee (2023: 214–217) menunjukkan bahwa *Think Pair Share* (TPS) memberikan pengaruh signifikan terhadap keterlibatan peserta didik, pemahaman konsep, dan prestasi akademik dibandingkan pembelajaran konvensional. Model *Think Pair Share* (TPS) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara mandiri (*think*), mendiskusikan pemahaman dengan pasangan (*pair*), serta menyampaikan hasil diskusi kepada kelas (*share*), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan bermakna. Temuan tersebut diperkuat oleh Sarnoto (2024: 52-55) yang menyatakan bahwa *Think Pair Share* (TPS) berkontribusi positif terhadap kemampuan berpikir kritis, komunikasi,

dan pemahaman materi peserta didik sebagai bagian dari proses pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) sama-sama berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian masih mengkaji kedua model tersebut secara terpisah dan membandingkannya dengan pembelajaran konvensional. Belum banyak penelitian yang secara langsung membandingkan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) dalam satu konteks pembelajaran yang sama, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat SMA. Oleh karena itu, pemilihan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS) dalam penelitian ini tidak didasarkan pada asumsi peneliti, melainkan pada temuan empiris penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa kedua model tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Think Pair Share* (TPS), dengan pembelajaran konvensional sebagai pembanding, sehingga dapat diketahui perbedaan tingkat peningkatan hasil belajar yang dihasilkan oleh masing-masing model pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI F SMAN 1 Ciamis. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK PAIR SHARE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI (Studi Quasi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas XI F SMAN 1 Ciamis Tahun Ajaran 2025/2026)”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 1?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 2?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol?
- d. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)?
- e. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran tipe *Think Pair Share* (TPS) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)?
- f. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) 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:

- a. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 1

- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen 2
- c. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) pada kelas kontrol
- d. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)
- e. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan konvensional (ceramah) sesudah perlakuan (*treatment*)
- f. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) sesudah perlakuan (*treatment*)

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penulis berharap hasil dari penelitian ini akan berguna untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik di bidang pendidikan, terutama dalam kaitannya dengan perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memajukan pengetahuan mengenai model-model pembelajaran.
- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian di masa yang akan datang
- c. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi tolak ukur penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

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

a. Bagi peserta didik

Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan hasil belajar peserta didik saat melaksanakan pembelajaran.

b. Bagi Guru dan Sekolah

Memberikan saran kepada guru ekonomi khususnya tentang bagaimana menggunakan berbagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Memberikan saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik bagi institusi pendidikan, dan mereka dapat mengidentifikasi model-model yang menarik berdasarkan karakteristik materi pelajaran dan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Mahasiswa

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi mahasiswa bidang pendidikan mengenai perbandingan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dan *Think Pair Share*.

d. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

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