

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah pada hakikatnya bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara optimal. Namun, dalam pelaksanaannya, kualitas proses pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Kondisi ini terlihat dari masih rendahnya capaian hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran belum sepenuhnya mendalam dan bertahan lama sehingga berdampak pada nilai evaluasi yang tidak memenuhi standar ketuntasan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di SMA Negeri 9 Tasikmalaya pada siswa kelas X tahun ajaran 2025/2026, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan konsep siswa masih berada pada tingkat rendah. Hasil tersebut diperkuat dengan pra-penelitian yang dilakukan melalui tes awal, dimana siswa masih kesulitan menjawab soal dengan benar dan mengalami hambatan dalam memahami materi yang telah diajarkan.

Rendahnya capaian hasil belajar tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi di kelas. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi, maka akan berdampak pada keberlanjutan proses pembelajaran pada materi selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui strategi yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, menarik, dan bermakna sehingga dapat mendorong peningkatan hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar tersebut juga tercermin dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang mengukur pemahaman konsep pada level kognitif yang lebih tinggi. Siswa cenderung hanya mampu menjawab soal pada tingkat pengetahuan dasar, namun mulai mengalami kesulitan ketika harus

menafsirkan informasi, menghubungkan konsep, atau menerapkannya dalam konteks baru. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih bersifat dangkal dan belum mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagaimana dituntut dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Kondisi tersebut tentu menjadi perhatian, karena keberhasilan pembelajaran seharusnya tidak hanya terlihat dari nilai akhir, tetapi juga dari pemahaman dan kemampuan siswa dalam menguasai materi secara bermakna.

Berikut ini merupakan data nilai rata-rata hasil ulangan harian yang diberikan oleh guru ekonomi kelas X dan data hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan menyebarkan soal kepada siswa sebagai data pendukung.

Tabel 1. 1
Daftar Nilai Siswa Kelas X SMAN 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026

No	Kelas	Nilai Rata-rata Ulangan Harian	Nilai Rata-rata Hasil Pra-Penelitian	Jumlah Siswa	KKTP
1	X-1	61	56,7	40	75
2	X-2	59,3	65,4	42	
3	X-3	55,4	46,7	42	
4	X-4	58,3	56,2	40	
5	X-6	54,8	51,9	41	
6	X-9	54,7	67,6	40	
Jumlah Siswa				245	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 9 Tasikmalaya dan Data Hasil Pra-penelitian

Berdasarkan pemaparan pada tabel 1 mengenai hasil nilai ulangan harian dari kelas X-1 sampai dengan X-9 menunjukkan nilai rata-rata masih di bawah KKTP. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi, salah satunya bisa dari model pembelajaran yang diterapkan pada saat proses pembelajaran di kelas. Sebagaimana menurut Fauzi & Masrupah (2024:11) bahwa strategi dan metode pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa akan berpengaruh kepada ketuntasan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang rendah ini dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ini berkaitan dengan motivasi dan minat belajar siswa, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan metode pembelajaran, model pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama ini, guru cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat

siswa pasif, cepat bosan, dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Padahal, pembelajaran ekonomi menuntut siswa untuk tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu menganalisis, berpikir kritis serta menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata.

Menurut Nadiyanti et al. (2024:519) penerapan pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu pilihan strategi dalam proses belajar supaya siswa lebih aktif berpartisipasi. Salah satu bentuk model pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan interaksi sekaligus hasil belajar siswa adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui model ini, kerja sama kelompok dapat terbangun, ditambah dengan unsur permainan yang mampu menumbuhkan motivasi belajar. Dalam pelaksanaannya, siswa akan dikelompokkan ke dalam tim dengan tingkat kemampuan yang beragam untuk kemudian berkompetisi melalui permainan.

Inovasi dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terus dilakukan oleh para pendidik untuk meningkatkan daya tarik dan peningkatan hasil belajar. Media yang digunakan pun sangat beragam, mulai dari permainan tradisional sederhana sampai permainan modern berbasis digital. Salah satu bentuk inovasi tersebut dapat diwujudkan melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan *Clash of Champions*. Permainan ini merupakan adaptasi dari program edukatif populer yang dikembangkan oleh platform Ruangguru. *Clash of Champions* adalah program kompetisi yang diikuti oleh mahasiswa berprestasi dari berbagai universitas di Indonesia maupun luar negeri, dengan peserta seluruhnya adalah warga negara Indonesia (Kurniatar & Suastika 2024:1253). Kompetisi ini menuntut untuk mampu berpikir cepat, analisis kritis, kerja sama, serta manajemen waktu yang tepat.

Menurut Nursamsiyah et al. (2025:12), penggunaan media permainan yang kreatif dan sesuai konteks mampu memperkuat efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Model TGT yang dipadukan dengan media CoC ini selaras dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*), karena mengajak siswa untuk berdiskusi, memecahkan masalah, berkompetisi, dan mengeksplorasi konsep ekonomi secara

menyenangkan. Hal ini diperkuat oleh kebijakan terbaru yaitu SK Mendikdasmen No. 126 Tahun 2025 tentang Pedoman Implementasi Pembelajaran Mendalam.

Dalam Pembelajaran mendalam ada tiga komponen utama yaitu *meaningful learning*, dimana siswa memperoleh pemahaman konsep yang utuh dan mampu menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, prosesnya akan menumbuhkan komponen *mindful learning*, karena siswa tidak sekadar menerima materi secara pasif tetapi dilatih untuk fokus, berpikir kritis, dan reflektif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Pada saat yang sama, pembelajaran juga akan menciptakan *joyful learning*, dimana suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa melalui permainan edukatif berbasis kompetisi.

Meskipun penelitian tentang Model *Teams Games Tournament* (TGT) sudah banyak dilakukan, masih terdapat celah (*Gap*) penelitian yang penting untuk diisi. Sebagian besar studi sebelumnya hanya menyoroti efektivitas TGT terhadap hasil belajar dengan media yang sudah banyak digunakan. Seperti Penelitian yang dilakukan oleh Nursamsiyah et al. (2025:16) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan yang kreatif dan sesuai konteks mampu memperkuat efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Nadiyah et al. (2024:526) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media Teka-Teki Silang memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Sementara kajian yang mengintegrasikan model TGT dengan permainan *Clash of Champions* dan juga pendekatan *Deep Learning* masih sangat terbatas.

Nilai kebaruan (*Novelty*) penelitian ini terletak pada perpaduan antara model TGT, media *Clash of Champions*, dan pendekatan *Deep Learning*, yang sejauh ini belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Dengan demikian, urgensi dari penelitian ini tidak hanya melengkapi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memperkaya kajian dengan menambahkan unsur pembelajaran mendalam. Pendekatan tersebut diharapkan membuat siswa tidak sekadar mengalami peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mampu mengembangkan

keterampilan berpikir kritis serta mengaitkan konsep-konsep ekonomi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan kontribusi empiris yang lebih kuat dan berkelanjutan.

Dengan demikian mengingat hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 9 Tasikmalaya masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara metode pembelajaran konvensional tidak mampu meningkatkan partisipasi siswa secara efektif. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Clash of Champions* melalui Pendekatan *Deep Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 9 Tasikmalaya)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka secara umum permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* sebelum dan sesudah perlakuan?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
- c. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

- a. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* sebelum dan sesudah perlakuan.
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
- c. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Clash of Champions* melalui pendekatan *Deep Learning* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional 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

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas penerapan teori pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dengan membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi teoretis tentang penggunaan media berbantuan media game edukatif seperti *Clash of Champions* (CoC) sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara aktif.
- c. Penelitian ini memberikan landasan ilmiah mengenai penerapan pendekatan *Deep Learning* dalam konteks pembelajaran ekonomi, dengan menekankan

pada tiga aspek utamanya yaitu *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Kegunaan praktis ini ditunjukkan kepada siswa, guru, sekolah dan peneliti. Berikut ini penjelasannya:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan kompetitif menggunakan media *Clash of Champions*.
- 2) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan nyata.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Menjadi inspirasi bagi guru dalam mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* dan media digital ke dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis kompetisi edukatif
- 2) Membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran ekonomi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi rujukan empiris bagi penelitian lanjutan terkait penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media CoC.
- 2) Menjadi bahan perbandingan untuk penelitian serupa di mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda