

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menengah merupakan fase penting dalam pembentukan kompetensi peserta didik yang akan menjadi modal bagi keberhasilan akademik dan profesional masa depan. Dalam konteks pembelajaran ekonomi di sekolah menengah atas, hasil belajar bukan hanya menunjukkan penguasaan konsep ekonomi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan kesiapan menghadapi tantangan ekonomi global. Dengan demikian, pencapaian hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran ekonomi menjadi bagian integral dari tujuan pendidikan nasional yang mencakup pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran ekonomi dituntut untuk tidak sekadar berorientasi pada hafalan konsep, tetapi juga menumbuhkan kemampuan bernalar kritis dan kolaboratif sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

Perkembangan pendidikan pada era abad ke-21 mengharuskan peserta didik menguasai keterampilan berpikir kritis, menghasilkan gagasan inovatif sekaligus sanggup berkolaborasi bersama pihak lain secara optimal dan komunikatif sebagai modal utama untuk beradaptasi dan bersaing dalam masyarakat global yang terus berubah (Thornhill, Miller et al., 2023:3). Pada praktiknya, proses pembelajaran di sejumlah sekolah masih menunjukkan dominasi peran guru dibandingkan peserta didik. Penyampaian materi lebih banyak dilakukan melalui penjelasan langsung, sedangkan partisipasi peserta didik relatif terbatas. Situasi ini berpotensi mengurangi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengonstruksi pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Banyak sekolah diketahui memiliki hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi belum menunjukkan peningkatan yang memadai. Banyak peserta didik yang masih memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan, partisipasi aktif juga masih relatif rendah. Pembelajaran diberbagai sekolah masih berorientasi kepada

guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, keterlibatan peserta didik (*student engagement*) cenderung rendah dan kolaborasi antar peserta didik terbatas, sehingga hasil belajar tidak optimal (Minalla, 2023:108). Kondisi ini relevan dalam konteks pembelajaran ekonomi di banyak SMA di Indonesia, termasuk di SMAN 8 Tasikmalaya.

Hasil observasi pra-penelitian di SMAN 8 Tasikmalaya pada tanggal 3 Oktober 2025 menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif ketika guru menggunakan metode ceramah dengan tingkat keterlibatan yang rendah. Berdasarkan wawancara dengan beberapa peserta didik, sebagian menganggap mata pelajaran ekonomi sulit dan membosankan karena pembelajaran masih monoton dan terpaku pada buku paket. Kondisi ini menyebabkan proses belajar berlangsung satu arah sehingga peserta didik kurang aktif dan mudah kehilangan fokus dan berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan guru.

Tabel 1. 1

**Nilai Rata-Rata PTS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Tahun Ajaran
2025/2026**

No	Kelas	KKM	Nilai Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
1	X-1	75	61,96	7	31
2	X-2	75	72,63	15	25
3	X-3	75	68,89	14	28
4	X-4	75	53,35	9	31
5	X-5	75	50,17	5	37
6	X-6	75	52,15	6	36
7	X-7	75	65,72	12	28
8	X-8	75	64	13	27
9	X-9	75	78,93	12	30
10	X-10	75	63,13	12	28
11	X-11	75	83,5	38	4
12	X-12	75	64,22	10	32

Sumber: Guru Ekonomi SMAN 8 Tasikmalaya

Berdasarkan data hasil PTS (Penilaian Tengah Semester) tahun ajaran 2025/2026, dapat diketahui bahwa sebagian peserta didik belum memahami materi

ekonomi secara optimal dan hasil belajar masih tergolong rendah. Pencapaian hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui pemenuhan standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Berdasarkan data hasil evaluasi, masih ditemukan peserta didik yang belum mencapai batas ketuntasan sebesar 75. Keadaan ini mengindikasikan bahwa hasil belajar belum sepenuhnya optimal, indikasi tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas yang belum mencapai batas standar serta persentase ketidaktuntasan yang relatif lebih tinggi dibandingkan persentase ketuntasan.

Selain itu, jumlah peserta didik dalam setiap kelas yang relatif besar, yaitu sekitar 42 siswa, juga berpotensi mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Kelas yang besar cenderung menyulitkan guru dalam mengelola pembelajaran dan membatasi keaktifan peserta didik. Meskipun demikian, perbedaan hasil belajar antar kelas menunjukkan bahwa terdapat faktor lain yang turut mempengaruhi, seperti model dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model *Teams, Games, Tournament* (TGT) mampu memperbaiki hasil belajar secara signifikan di SMK Nasional Malang yaitu mencatat adanya peningkatan rata-rata nilai dari 51 menjadi 82 setelah penerapan model (Cholida et al., 2025:5). Menurut Mahardika et al., (2024:8), penggunaan model *Teams, Games, Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Quizizz dapat berdampak positif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. pembelajaran ini mendorong terciptanya kompetisi yang sehat antar peserta didik, sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif dan memperdalam pemahaman konsep melalui diskusi kelompok serta refleksi bersama. Temuan tersebut membuktikan bahwa kombinasi model TGT dan media interaktif membentuk proses yang lebih melibatkan peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan capaian belajar yang diperoleh.

Dalam konteks kemajuan teknologi pendidikan, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada model atau strategi, tetapi juga pada pemanfaatan media digital yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta. Pada Juni 2025, Quizizz secara resmi melakukan rebranding menjadi *Wayground* sebagai upaya menyesuaikan visi dan

kapabilitas platform yang telah berkembang jauh dari hanya kuis menjadi pusat pembelajaran yang lebih komprehensif.

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendukung peningkatan pencapaian kompetensi peserta didik. Karakteristik model yang mengintegrasikan aktivitas kelompok dan turnamen akademik yang membangun. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya partisipasi peserta didik serta mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Apriliyah et al., 2025:267). Fadilah et al., (2024:256) mengungkapkan bahwa penggunaan model TGT dalam pelajaran teks pidato persuasif di kelas IX B SMP Negeri 2 Ciamis terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Peningkatan tersebut mencerminkan kemampuan model *Teams, Games, Tournament* (TGT) dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih dinamis, komunikatif, dan kolaboratif. Hasil belajar yang meningkat ini mencerminkan pemahaman dan peningkatan penguasaan kompetensi peserta didik yang mencerminkan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, penerapan model *Teams, Games, Tournament* (TGT) selain mendukung pencapaian kompetensi akademik, pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial serta kemampuan berkolaborasi antarpeserta didik.

Hasil belajar ekonomi yang baik sangat diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global, meningkatkan literasi ekonomi, kewirausahaan, serta kemampuan pengambilan keputusan yang kritis di masa depan. Dengan dominannya metode konvensional di banyak sekolah, peluang untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi melalui intervensi sistematis masih terbuka lebar. Berdasarkan hal tersebut, keberhasilan model TGT dengan media menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih pendekatan pembelajaran di wilayah Tasikmalaya maupun sekitarnya.

Dengan demikian, pemahaman pada mata pelajaran ekonomi bukan hanya sekadar menguasai materi, tetapi juga menciptakan koneksi bermakna. Dengan demikian, pemilihan model serta media pembelajaran yang sesuai menjadi hal yang krusial dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih terarah pada

pencapaian tujuam. Inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembellajaran adalah model kooperatif TGT dengan didukung media digital interaktif *Wayground*. Penerapan model tersebut tidak hanya memfasilitasi kolaborasi antarpeserta didik, tetapi juga mendorong terciptanya kompetisi yang sehat serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai temuan dan pertimbangan yang telah diuraikan uraian diatas, sehubungan dengan itu, penulis tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebjhmeneliti mengenai permasalahan tersebut secara lebih lanjut melalui kegiatan penelitian yang berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS, GAMES, TOURNAMNET* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *WAYGROUND* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI”** (Studi *Quasi Eksperimen* pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMAN 8 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams, Games, Tournament (TGT)* berbantuan media *Wayground* sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams, Games, Tournament (TGT)* berbantuan media *Wayground* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams, Games, Tournament (TGT)* berbantuan media *Wayground* sebelum dan sesudah perlakuan
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan
3. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif *Tipe Teams, Games, Tournament (TGT)* berbantuan media *Wayground* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan ekonomi, khususnya dalam kajian model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams, Games, Tournament (TGT)* yang dipadukan dengan media digital *Wayground*. Temuan penelitian ini dapat memperkaya referensi ilmiah mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada inovasi pembelajaran digital interaktif.

1.4.2 Manfaat Empiris

1. Bagi Peneliti, diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams, Games, Tournament (TGT)* berbantuan media digital *Wayground*. Melalui proses penelitian ini, peneliti dapat memperdalam pemahaman mengenai hubungan antara model pembelajaran inovatif dan hasil belajar peserta didik, serta mengembangkan kemampuan analisis, perencanaan, dan evaluasi dalam konteks penelitian pendidikan ekonomi.
2. Bagi Guru, mampu menghadirkan alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan efektif bagi guru dalam mengajar mata pelajaran Ekonomi. Melalui model *Teams, Games, Tournament (TGT)* berbantuan *Wayground*, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan serta memperoleh kemudahan dalam melakukan evaluasi hasil belajar secara langsung.
3. Bagi Peserta Didik, model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep dalam proses belajar ekonomi. Melalui aktivitas permainan edukatif di *Wayground*, peserta didik dapat belajar secara kolaboratif dan menyenangkan, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.
4. Bagi Sekolah, temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pertimbangan dalam pengembangann strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses pembelajran dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan kolaboratif. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam mengadakan pelatihan guru untuk meningkatkan kompetensi penggunaan media pembelajaran digital