

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi, dunia pendidikan dihadapkan pada berbagai tuntutan dan tantangan baru. Pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi pada pembentukan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi dinamika kehidupan di masa depan. Pendidikan memasuki pada abad ke-21 menuntut keterampilan peserta didik untuk siap menghadapi segala tantangan, yang diistilahkan dengan 4C yaitu: *Critical Thinking* (Berpikir kritis), *Collaboration* (Kolaborasi), *Communication* (Komunikasi), dan *Creativity* (Kreativitas). Sebagai hak dasar setiap manusia, pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan individu menghadapi dinamika kehidupan di era modern. Pendidikan yang bermutu diharapkan mampu melahirkan generasi yang cerdas, terampil, dan siap menghadapi tantangan global (Samio et al., 2021, hlm.164).

Dalam proses pendidikan, pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan ini dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Dasuki, (2021, hlm. 126) hasil belajar merupakan perubahan perilaku, pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari pengalaman belajar, hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif berupa penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik yang berkaitan dengan sikap, motivasi, partisipasi, dan keterampilan peserta didik.

Namun realitas pembelajaran yang terjadi di lapangan, menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mempertahankan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah karena dianggap lebih praktis dan mudah di terapkan. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta memiliki motivasi belajar yang rendah (Setiawati et al., 2025, hlm. 518). Kondisi

tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar yang belum optimal. Apabila pola pembelajaran seperti ini terus diterapkan tanpa menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, maka kualitas pembelajaran akan berpotensi menurun dan peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan di SMAN 4 Tasikmalaya melalui wawancara dengan guru dan peserta didik mata pelajaran Ekonomi, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Ekonomi masih cenderung didominasi oleh metode konvensional. Kondisi tersebut berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta hasil belajar yang belum optimal. Temuan ini diperkuat oleh data nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran Ekonomi semester terakhir tahun ajaran 2025/2026 yang menunjukkan masih terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

Tabel 1. 1

Nilai Rata-Rata PAS Kelas XI SMAN 4 Tasikmalaya

No	Kelas	KKM	Nilai Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	XI 4	73	69,38	10	27
2.	XI 5	73	69,12	12	26
3.	XI 6	73	68,45	11	27
4.	XI 7	73	70,05	13	25
5.	XI 8	73	70,84	14	23

Sumber: Guru Ekonomi SMAN 4 Tasikmalaya

Dari data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara efektif dan optimal. Menurut Damayanti, (2022, hlm. 101) Rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, bertukar pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada Capaian Pembelajaran (CP) yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran Ekonomi jenjang SMA, peserta didik diharapkan tidak hanya mampu memahami konsep ekonomi secara konseptual, tetapi juga aktif berpartisipasi, berdiskusi, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara tuntutan capaian pembelajaran dengan kondisi nyata di kelas yang masih menunjukkan rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dinilai efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang mengombinasikan kerja kelompok dengan kompetisi akademik yang sehat melalui permainan dan turnamen (Sya'bani et al., 2024, hlm. 71). Dalam penerapannya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen untuk saling bekerja sama dalam memahami materi sebelum mengikuti turnamen akademik. Melalui kegiatan tersebut, siswa didorong untuk aktif berdiskusi, saling membantu, berkomunikasi secara efektif, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Menurut Aditya, (2024, hlm. 89) Penerapan model pembelajaran TGT tidak hanya menghasilkan dampak instruksional berupa peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat memunculkan dampak pengiring (*nurturant effect*) berupa berkembangnya keterampilan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, dalam penelitian ini fokus utama penelitian diarahkan pada hasil belajar siswa sebagai dampak instruksional dari penerapan model pembelajaran TGT.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pencapaian aspek kognitif atau hasil belajar sebagai dampak instruksional utama, sedangkan pembahasan mengenai dampak pengiring (*nurturant effect*) yang muncul selama proses pembelajaran masih relatif terbatas. Padahal, secara teoritis pembelajaran kooperatif tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, partisipasi aktif, dan tanggung jawab siswa melalui interaksi dalam kelompok (Wulandari, Rahmaniati, 2021, hlm 4). Selain itu, penelitian mengenai penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Ekonomi di jenjang SMA masih belum banyak dilakukan. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, dengan keterampilan kolaborasi dipandang sebagai dampak pengiring yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini penting dilakukan karena bertujuan menghadirkan alternatif strategi pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif, diskusi kelompok, dan kompetisi akademik yang sehat. Selain itu, model ini juga diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Erviani et al., 2022, hlm. 31).

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJARAN SISWA** (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMAN 4 Tasikmalaya).”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah peneliti, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis perbedaan pada hasil belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk menganalisis perbedaan pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan hasil belajar siswa pada kelas kontrol sesudah perlakuan.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini Adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian serupa terkait model pembelajaran kooperatif berbasis permainan.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Siswa, melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), siswa diharapkan dapat belajar dengan lebih aktif, bekerja sama, serta memahami konsep ekonomi secara lebih mendalam dan menyenangkan.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.
- d. Bagi Peneliti Lain, penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar dalam melakukan penelitian lanjutan terkait penerapan model pembelajaran kooperatif atau penggunaan media permainan edukatif dalam berbagai mata pelajaran.