

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu melalui berbagai pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Melalui proses tersebut, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman baru yang dapat mendorong terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Mustofa, 2021). Pembelajaran di sekolah merupakan proses yang memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran tidak hanya menekankan pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga untuk membuat peserta didik aktif pada berbagai kegiatan pembelajaran. Partisipasi aktif peserta didik diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Keberhasilan tersebut dapat diukur melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Menurut Sudjana dalam (Ariandhini & Anugraheni, 2022), hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah dilalui. Capaian tersebut mencakup seluruh aspek perkembangan diri peserta didik. Maka dari itu, hasil belajar penting untuk diteliti karena menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan di sekolah. Hasil belajar yang optimal menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan secara efektif, sedangkan hasil belajar yang rendah mengindikasikan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran (Helmarini & Saputera, 2022). Rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya keaktifan peserta didik, rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar, serta penerapan model pembelajaran yang masih didominasi oleh guru sehingga kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif.

Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan timbulnya kejenuhan dalam proses pembelajaran serta menurunkan minat belajar peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya penguasaan materi yang

dipelajari di kelas (Putri, et al., 2025). Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri, terutama dalam mata pelajaran ekonomi pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), yang menuntut peserta didik untuk mampu mengaitkan konsep dan teori dengan realitas kehidupan sehari-hari (Helmarini & Saputera, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran ekonomi mengharuskan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi dapat tercapai secara optimal.

Namun, berdasarkan observasi awal dan informasi dari guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Tasikmalaya, khususnya pada kelas XI, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga partisipasi serta perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung belum maksimal. Kondisi tersebut terlihat dari peserta didik yang kurang aktif selama pembelajaran berlangsung dan kurang fokus saat guru menjelaskan materi. Jika kondisi ini dibiarkan, proses pembelajaran menjadi kurang efektif sehingga peserta didik berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengerjakan soal ulangan atau evaluasi lainnya, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI di SMAN 3 Tasikmalaya belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun data nilai tengah semester di kelas XI SMAN 3 Tasikmalaya disajikan pada tabel 1.1.

Tabel 1 1
Data Rata-Rata Nilai Tengah Semester Kelas XI

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Nilai Rata-Rata	Peserta didik yang Mencapai KKTP
1.	XI-F.5	36	83	73.5	2 Peserta didik
2.	XI-F.9	36	83	73.7	2 Peserta didik
3.	XI-F.10	36	83	73.6	2 Peserta didik
4.	XI-F.11	36	83	74.3	2 Peserta didik
5.	XI-F.12	35	83	73.5	2 Peserta didik

Sumber: Data Transkrip Nilai Tengah Semester Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI

Berdasarkan Tabel 1.1, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas peserta didik masih belum memenuhi KKTP. Dengan rata-rata sebesar 73.72 yang masih di bawah standar 83, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang

berhasil mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) hanya terdapat 10 peserta didik dengan setiap kelas hanya terdapat 2 peserta didik yang sudah mencapai KKTP dari 179 jumlah keseluruhan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih dapat diupayakan dengan perbaikan proses belajar mengajar yang lebih efektif serta berorientasi pada keaktifan peserta didik.

Dari berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, penelitian ini memfokuskan terhadap faktor model pembelajaran karena faktor tersebut dapat dikendalikan secara langsung oleh guru dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga menjadi sebuah faktor yang memengaruhi pencapaian peserta didik dalam proses belajar, karena model pembelajaran yang kurang bervariasi seperti ceramah cenderung membuat peserta didik menjadi kurang aktif, serta proses pembelajaran berpusat pada guru bukan peserta didik (Mucharom, 2022). Maka dari itu, model pembelajaran kooperatif dapat dijadikan alternatif karena berorientasi pada peserta didik dengan menekankan kolaborasi peserta didik dalam kelompok untuk membangun pemahaman secara bersama.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan yaitu *Team Games Tournament* (TGT). Dalam model tersebut, peserta didik dikelompokkan dalam kelompok kecil, belajar dalam tim, berlatih bersama, dan berkompetisi dalam turnamen yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan mendapat skor tertinggi (Faisal Maulana Putra & Jani Jani, 2024). Model TGT melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar kelompok yang dipadukan dengan permainan dan turnamen yang sehat, sehingga mampu mendorong tingkat motivasi, partisipasi aktif, dan tanggung jawab peserta didik dalam belajar.

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian (Putri et al., 2025) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil serupa juga ditemukan oleh (Agustin et al., 2024), yang menyatakan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dibantu media permainan monopoli dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik di mata pelajaran ekonomi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif baik bagi hasil belajar peserta didik. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih menekankan efektivitas model TGT yang mengombinasikannya dengan media pembelajaran yang lain. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *jigsaw puzzle* dalam mata pelajaran ekonomi, khususnya pada materi teori uang, indeks harga, dan inflasi di tingkat SMA masih terbatas, sehingga membuka peluang untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

Dengan demikian, penggunaan media juga berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi. Salah satu media yang dapat diterapkan yaitu media *jigsaw puzzle*. Media *jigsaw puzzle* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekaligus menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, *jigsaw puzzle* digunakan sebagai bentuk permainan akademik yang diintegrasikan ke dalam tahap turnamen pada model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). *Jigsaw puzzle* yang diterapkan bukan sekedar permainan visual, tetapi berupa potongan-potongan jawaban yang harus dicocokkan dengan pertanyaan atau pernyataan yang terdapat pada papan utama. Dengan demikian, peserta didik diharapkan memiliki pemahaman materi yang mendalam agar mampu menyusun *jigsaw puzzle* dengan tepat.

Kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *jigsaw puzzle* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan unsur kompetisi sehat, kerja sama tim, dan tanggung jawab individu, yang dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kegiatan turnamen akademik, setiap tim berusaha menjawab soal dengan benar dan cepat untuk memperoleh poin tertinggi bagi timnya, yang pada akhirnya dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi ekonomi yaitu teori uang, indeks harga, dan inflasi.

Media *jigsaw puzzle* dalam hal ini berfungsi memperkuat aktivitas belajar berbasis permainan akademik dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Peserta didik belajar menyusun potongan jawaban sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang diberikan, sehingga tercipta pengalaman belajar yang visual, kinestetik, dan bermakna. Pada materi ekonomi yaitu teori uang, indeks harga, dan inflasi, penggunaan media *jigsaw puzzle* sangat relevan karena materi tersebut mencakup berbagai konsep yang saling berhubungan. Dengan kegiatan mencocokkan potongan jawaban yang benar, peserta didik dapat lebih mudah memahami keterkaitan antar konsep tersebut sekaligus melatih ketelitian dan kerja sama tim.

Dengan demikian, penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan dengan media *jigsaw puzzle* menjadi penting dilakukan sebagai upaya memberikan solusi inovatif bagi guru dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan efektif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi ekonomi yaitu teori uang, indeks harga, dan inflasi yang bersifat konseptual dan abstrak.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Jigsaw Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi *Quasi Eksperiment* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 3 Tasikmalaya)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penulisan penelitian ini adalah:

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Jigsaw Puzzle* sebelum dan sesudah perlakuan?

- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
- c. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Jigsaw Puzzle* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah disusun, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Jigsaw Puzzle* sebelum dan sesudah perlakuan
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan
- c. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Jigsaw Puzzle* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu:

- a. Manfaat dari segi teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, terutama yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pedoman bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dalam konteks peningkatan hasil belajar peserta didik.

b. Manfaat dari segi praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1) Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Melalui penerapan model pembelajaran yang aktif, menarik, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk mengembangkan kompetensi profesionalnya, terutama dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang variatif serta efektif. Dengan demikian, guru dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik agar mendapat hasil yang optimal.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi sekolah untuk upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Serta hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi pihak sekolah dalam merancang strategi peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan.