

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap sehingga mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tantangan kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu upaya strategis untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing (Maulansyah et al., 2023). Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, proses pendidikan perlu dilaksanakan melalui pembelajaran yang berkualitas. Menurut (Wahab, 2021), belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman yang ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.

Salah satu indikator keberhasilan penyelenggaraan Pendidikan adalah tercapainya hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan sekaligus menjadi tolak ukur efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan. Rifa'i dan Anni dalam (Widananta, 2025) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, semakin baik proses pembelajaran yang diterapkan, semakin besar pula peluang peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Untuk mendapatkan proses pembelajaran yang efektif dibutuhkan model pembelajaran yang kreatif yang bisa meningkatkan semangat dan fokus peserta didik dalam memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung (Naldi et al., 2024). Model pembelajaran yang diterapkan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, bertukar pendapat, memecahkan masalah, dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), melainkan berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Pembelajaran yang demikian sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya penguasaan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Yani, 2023). Selain itu, kondisi tersebut juga didukung oleh teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial antara peserta didik dengan guru maupun teman sebaya. Melalui proses tersebut, peserta didik memperoleh *Scaffolding* sehingga kemampuan yang semula berada pada *Zone of Proximal Development* (ZPD) dapat berkembang menjadi kemampuan yang dikuasai secara mandiri (Salsabila & Muqowim, 2024). Oleh karena itu, model pembelajaran yang diterapkan seharusnya mampu memfasilitasi interaksi, kolaborasi, dan partisipasi aktif peserta didik agar tujuan pembelajaran dan hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud pada proses pembelajaran Ekonomi di SMAN 1 Manonjaya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga pembelajaran berlangsung satu arah. Guru lebih banyak berperan sebagai sumber informasi, sedangkan peserta didik cenderung menjadi penerima informasi secara pasif. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi juga menyebabkan kesempatan peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, dan mengemukakan pendapat masih terbatas.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Sebagian peserta didik tampak kurang antusias mengikuti pembelajaran, kurang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ekonomi yang bersifat konseptual. Akibatnya, proses pembelajaran belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Salah satu dampak dari kondisi pembelajaran tersebut adalah rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar berupa nilai rata-rata ulangan harian peserta didik kelas XI SMAN 1 Manonjaya dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Nilai Data Rata-rata Nilai Ulangan Harian Kelas

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	Peserta didik yang mencapai KKTP	Persentase Ketercapaian
1	XI E1	36	63	10	27,78%
2	XI E2	36	62	9	25,00%
3	XI F1	36	66	10	27,78%
4	XI F2	36	58	6	16,67%
5	XI G1	36	61	8	22,22%
6	XI G2	36	60	7	19,44%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas yang *di dapat* oleh peserta didik masih berada jauh di bawah nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan KKTP yang harus dicapai adalah sebesar 75. Jumlah peserta didik yang berhasil mencapai nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran hanya ada 50 orang dari 216 orang jumlah keseluruhan peserta didik. Sehingga diperlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran yang berlangsung, terutama dalam penerapan model pembelajaran harus lebih efektif dan kreatif yang mampu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin dalam (Eka Lestari, 2022), TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok heterogen untuk bekerja sama menyelesaikan tugas akademik melalui tahapan presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling membantu memahami materi melalui diskusi kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Penerapan model TGT sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Vygotsky, peserta didik akan lebih mudah memahami suatu konsep apabila memperoleh bantuan (*Scaffolding*) dari guru atau teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih tinggi sehingga kemampuan yang semula berada pada *Zone of Proximal Development* (ZPD) dapat berkembang menjadi kemampuan yang dikuasai secara mandiri (Salsabila & Muqowim, 2024). Melalui tahapan kerja tim dan turnamen pada model TGT, peserta didik saling berdiskusi, bertukar informasi, serta membantu memecahkan permasalahan sehingga proses *Scaffolding* dapat berlangsung secara optimal dan berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep maupun hasil belajar.

Agar penerapan model TGT semakin efektif, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif sekaligus membantu memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Boardgame* edukatif. Penggunaan *Boardgame* didukung oleh teori *Cone of Experience* atau Kerucut Pengalaman yang dikemukakan oleh (Dale, 1946). Teori ini menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula pemahaman yang diperoleh terhadap materi yang dipelajari (Mujiwanti & Surachmi, 2024). Melalui *Boardgame*, peserta didik tidak hanya menerima

informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas bermain, berdiskusi, memecahkan masalah, dan berkompetisi secara akademik. Keterlibatan aktif tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Alasan secara konkret pemilihan model TGT dalam penelitian ini adalah untuk mengubah suasana pembelajaran yang selama ini didominasi komunikasi satu arah dan menempatkan peserta didik dalam mode pasif di kelas SMAN 1 Manonjaya. Melalui model TGT, hambatan komunikasi antara guru dan peserta didik dipindahkan menjadi diskusi antar teman sebaya. Peserta didik biasanya lebih nyaman dan berani untuk bertanya atau menyampaikan pendapat kepada teman sendiri menggunakan bahasa yang lebih santai daripada bertanya langsung kepada guru. Pola saling mendukung ini sangat efektif untuk mengaktifkan *Zone of Proximal Development* (ZPD), dimana peserta didik yang awalnya kesulitan memahami konsep ekonomi yang berat dapat meningkat pemahamannya berkat bantuan penjelasan dari teman satu timnya. Peningkatan pemahaman melalui interaksi sosial ini secara langsung berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik yang lebih optimal. Ketika peserta didik mampu mentransformasi informasi abstrak menjadi pemahaman fungsional melalui diskusi tim, maka kemampuan daya ingat mereka terhadap materi ekonomi akan menjadi lebih kuat. Selain itu, adanya elemen turnamen dalam model TGT menciptakan motivasi intrinsik yang mendorong peserta didik untuk berusaha mencapai skor maksimal demi keberhasilan kelompoknya.

Secara teoritis, hasil belajar merupakan indikator ketercapaian kompetensi peserta didik yang mencakup kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga mencipta (C6) (Nafiati, 2021). Dengan demikian, pengukuran hasil belajar idealnya mencakup seluruh tingkat kemampuan kognitif agar perkembangan kemampuan peserta didik dapat tergambar secara komprehensif. Namun, penelitian (Messaa et al., 2025) mengukur hasil belajar menggunakan indikator ranah kognitif pada level C1 sampai C4, sedangkan penelitian (Lestari et al., 2025) menggunakan indikator C4 dan C5

dalam penyusunan instrumen tes. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kajian mengenai pengukuran hasil belajar yang mencakup seluruh tingkat kemampuan kognitif C1 hingga C6 masih perlu diperkuat. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan instrumen yang mengukur seluruh tingkat kemampuan kognitif mulai dari C1 hingga C6 sehingga diharapkan mampu memberikan gambaran hasil belajar yang lebih komprehensif

Secara empiris, penelitian mengenai penerapan model TGT berbantuan media *Boardgame* pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya materi Permintaan dan Penawaran Uang di kelas XI SMA, juga masih sangat terbatas sehingga efektivitasnya pada materi tersebut belum banyak dibuktikan. Sementara itu, secara metodologis, penelitian terdahulu menggunakan desain penelitian yang beragam, seperti penelitian tindakan kelas maupun eksperimen pada mata pelajaran dan karakteristik peserta didik yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan penelitian menggunakan desain *Quasi Experiment* pada pembelajaran Ekonomi di kelas XI SMA untuk memperoleh bukti empiris yang lebih spesifik mengenai efektivitas model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame*.

Berdasarkan *Research gap* tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan *Boardgame* edukatif yang diadaptasi dan dimodifikasi sesuai karakteristik materi Permintaan dan Penawaran Uang. *Boardgame* dirancang dalam bentuk papan permainan yang dilengkapi dengan pion, dadu, kartu materi, kartu soal, dan kartu gambar serta diterapkan melalui mekanisme *Games Tournament* dalam model *Team Games Tournament* (TGT). Peserta didik dibagi ke dalam enam kelompok yang mengikuti permainan dalam tiga termin sehingga *Boardgame* tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi diskusi kelompok, kolaborasi antarpeserta didik, serta penguatan pemahaman konsep selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame* dalam menjawab permasalahan mendasar yang terjadi di SMAN 1 Manonjaya. Penelitian ini diharapkan memberikan

kontribusi baru berupa bukti empiris kuantitatif yang kuat mengenai efektivitas kombinasi model dan media tersebut sebagai solusi konkret untuk meningkatkan hasil belajar kognitif sekaligus mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Boardgame* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Manonjaya Tahun Ajaran 2025/2026)”

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Boardgame* sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan model konvensional sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Boardgame* dengan kelas yang menggunakan model konvensional setelah perlakuan?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Boardgame* merupakan variabel bebas yang didefinisikan sebagai penerapan langkah-langkah TGT (termasuk pembagian kelompok heterogen, diskusi tutor sebaya, dan turnamen akademik) yang digabungkan dengan media *Boardgame* (permainan papan edukasi yang mencakup pembelajaran konsep

ekonomi seperti penawaran-permintaan). Variabel ini adalah perlakuan (treatment) yang diterapkan pada kelompok eksperimen untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Hasil belajar peserta didik merupakan variabel terikat sebagai perubahan perilaku kognitif peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep mata pelajaran ekonomi, khususnya materi yang diujikan. Hasil belajar ini diukur secara kuantitatif berdasarkan skor yang diperoleh peserta didik dari instrumen tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) berbentuk soal pilihan ganda yang valid dan reliabel, di mana peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest* akan menjadi indikator utama efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Adapun operasionalisasi variabel penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.2 berikut.

Tabel 1. 2 Definisi Operasional

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berbantuan <i>Boardgame</i>	Penyajian Kelas	Guru menyampaikan materi sebagai pengantar	Nominal
	<i>Team</i>	Peserta didik bekerja samadalam kelompok	
	<i>Games</i>	Peserta didik memainkan <i>Boardgame</i> edukatif	
	<i>Tournament</i>	Peserta didik mengikuti turnamen akademik	

	<i>Team Recognition</i>	Pemberian penghargaan kepada kelompok	
Hasil Belajar	Ranah Kognitif	C1 Mengingat	Interval
		C2 Memahami	
		C3 Mengaplikasikan	
		C4 Menganalisis	
		C5 Mengevaluasi	
		C6 Mencipta	

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan media *Boardgame* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan model konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media *Boardgame* dengan kelas yang menggunakan model konvensional sesudah perlakuan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi:

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam inovasi metodologi pembelajaran kooperatif. Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan bukti empiris kuantitatif yang kuat mengenai efektivitas kombinasi model *Team Games Tournament* (TGT) dengan media *Boardgame* sebagai solusi nyata untuk mengatasi

permasalahan hasil belajar kognitif yang rendah. Lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi akademik dan model percontohan bagi peneliti atau pendidik lain yang tertarik mengembangkan strategi pembelajaran aktif, interaktif, dan relevan untuk mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 peserta didik.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini memberikan pengalaman praktis dalam menerapkan metode kuasi-eksperimental di lapangan, meningkatkan kompetensi peneliti dalam analisis data dan inovasi pembelajaran, serta menjadi portofolio untuk pengembangan karir akademik atau profesional di bidang pendidikan.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi SMAN 1 Manonjaya dan sekolah lain untuk mengimplementasikan model TGT berbantuan *Boardgame* dalam kurikulum Ekonomi, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan IPS melalui metode interaktif yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan, serta membantu sekolah mencapai target KKTP secara klasikal.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi peserta didik melalui peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, dan pemahaman konsep ekonomi yang lebih mendalam, sehingga peserta didik lebih siap menghadapi tantangan akademik dan kehidupan nyata, serta mengurangi kejenuhan dalam proses belajar.