

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal penting bagi manusia, dengan pendidikan maka manusia bisa mengembangkan potensi dirinya, sehingga akan siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang. Melalui pendidikan, manusia tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi membantu juga dalam hal pembangunan karakter. Sehingga, pendidikan adalah hal wajib yang harus ditempuh manusia selama 12 tahun. Adapun pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, dapat disimpulkan bahwa di dalam dunia pendidikan tentu tidak terlepas kaitannya dengan suasana belajar dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus terjadi secara aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat 1 yang mengamanatkan, “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Proses pembelajaran di kelas tentunya dilaksanakan oleh seorang guru, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat 1 tersebut, maka guru harus mampu mempersiapkan proses pembelajaran dengan

baik, salah satunya adalah dengan memilih model dan metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didik sehingga berpengaruh terhadap keaktifan belajar, sehingga terjadi suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Model pembelajaran merupakan serangkaian urutan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir yang disusun oleh guru, sehingga akan memperoleh hasil yang diinginkan. Ciri bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru berhasil adalah ketika peserta didik aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Mulyasa dalam Salo (2016, hlm. 297) yang menyatakan bahwa peran guru dalam memunculkan keaktifan belajar peserta didik sangat penting karena sebagai penentu keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan.

Salah satu permasalahan yang sering terjadi di dunia pendidikan adalah mengenai proses pembelajaran dan keaktifan belajar. Proses pembelajaran yang diterapkan di kelas biasanya tidak di rancang sedemikian rupa sehingga mengakibatkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik dan proses pembelajaran terkesan monoton. Hal tersebut dipicu oleh guru yang tidak menerapkan model dan metode yang sesuai. Menurut Sinar (2018, hlm. 18) menyatakan bahwa keaktifan proses belajar mengajar dapat diukur melalui pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa di kelas. Aktivitas tersebut seperti *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, motor activities, mental activities, emotional activities* dan *drawing activities*. Permasalahan keaktifan belajar yang ditandai dengan kurangnya aktivitas dalam pembelajaran, terjadi secara terus menerus. Berikut ini merupakan data penelitian terdahulu yang menggambarkan kurangnya keaktifan belajar peserta didik sebelum adanya tindakan:

Tabel 1. 1
Data Rendahnya Keaktifan Belajar

| No. | Nama Penulis /Tahun | Sebelum Tindakan | Setelah Tindakan |
|-----|---|--|---|
| 1. | Deka Gusti Kusumaningsih (2023). | <p><i>Visual Activities</i> : Kurang aktif <i>Oral Activities</i> : Kurang aktif <i>Listening Activities</i> : Kurang aktif <i>Writing Activities</i> : Kurang aktif <i>Motor Activities</i> : Kurang aktif <i>Mental Activities</i> : Kurang aktif <i>Emotional Activities</i> : Kurang aktif <i>Drawing Activities</i> : Kurang aktif Rata-rata & Kategori: 0% sangat aktif, 43% aktif, 57% kurang aktif, dan 0% sangat kurang.</p> | <p><i>Visual Activities</i> : Sangat aktif <i>Oral Activities</i> : Sangat aktif <i>Listening Activities</i> : Sangat aktif <i>Writing Activities</i> : Sangat aktif <i>Motor Activities</i> : Sangat aktif <i>Mental Activities</i> : Sangat aktif <i>Emotional Activities</i> : Sangat aktif <i>Drawing Activities</i> : Sangat aktif Rata-rata & Kategori: 40% sangat aktif, 49% aktif, 11% kurang aktif dan 0% sangat kurang.</p> |
| 2. | Rizal Yusuf Saputra dan Nyoto Harjono (2024) | <p><i>Visual Activities</i> : 58,09% <i>Oral Activities</i> : 46,27% <i>Listening Activities</i> : 48,53% <i>Writing Activities</i> : 55,15% <i>Motor Activities</i> : 56,62% <i>Mental Activities</i> : 52,21% <i>Emotional Activities</i> : 50,74% Rata-rata : 52,51% Kategori : Kurang aktif.</p> | <p>Siklus I <i>Visual Activities</i> : 66,18% <i>Oral Activities</i> : 63,78% <i>Listening Activities</i> : 61,03% <i>Writing Activities</i> : 62,50% <i>Motor Activities</i> : 61,76% <i>Mental Activities</i> : 57,35% <i>Emotional Activities</i> : 69,82% Rata-rata : 63,20% Kategori : Aktif.</p> <p>Siklus II <i>Visual Activities</i> : 89,71% <i>Oral Activities</i> : 82,35% <i>Listening Activities</i> : 83,82% <i>Writing Activities</i> : 83,82% <i>Motor Activities</i> : 82,35% <i>Mental Activities</i> : 80,88% <i>Emotional Activities</i> : 91,18% Rata-rata : 84,87 Kategori : Sangat aktif</p> |

| No. | Nama Penulis /Tahun | Sebelum Tindakan | Setelah Tindakan |
|-----|--|---|--|
| 3. | Anissa Nur Fitriani (2023). | <p><i>Visual Activities</i> : Kurang aktif <i>Oral Activities</i> : Kurang aktif <i>Listening Activities</i> : Kurang aktif <i>Writing Activities</i> : Kurang aktif <i>Motor Activities</i> : Kurang aktif <i>Mental Activities</i> : Kurang aktif <i>Emotional Activities</i> : Kurang aktif Rata-rata: 16,70%</p> | <p><i>Visual Activities</i> : Sangat aktif <i>Oral Activities</i> : Sangat aktif <i>Listening Activities</i> : Sangat aktif <i>Writing Activities</i> : Sangat aktif <i>Motor Activities</i> : Sangat aktif <i>Mental Activities</i> : Sangat aktif <i>Emotional Activities</i> : Sangat aktif Rata-rata: 23,93 %</p> |
| 4. | Abd. Kadir dan Muhammad Aرسال (2023). | <p><i>Visual Activities</i> : Kurang aktif <i>Oral Activities</i> : Kurang aktif <i>Writing Activities</i> : Kurang aktif <i>Emotional Activities</i> : Kurang aktif Rata-rata : 20%</p> | <p>Siklus I <i>Visual Activities</i> : 89,74% <i>Oral Activities</i> : 57,69% <i>Writing Activities</i> : 100% <i>Emotional Activities</i> : 44,44% Rata-rata : 72,97% Kategori : Cukup aktif</p> <p>Siklus II <i>Visual Activities</i> : 94,74% <i>Oral Activities</i> : 64,47% <i>Writing Activities</i> : 69,74% <i>Emotional Activities</i> : 74,56% Rata-rata : 75,88% Kategori : Aktif</p> |
| 5. | Keny Karen, Istiqomah dan Rodhiyati Fajriyah (2023). | <p><i>Visual Activities</i> : Kurang aktif <i>Oral Activities</i> : Kurang aktif <i>Listening Activities</i> : Kurang aktif <i>Writing Activities</i> : Kurang aktif <i>Mental Activities</i> : Kurang aktif <i>Emotional Activities</i> : Kurang aktif Rata-rata berdasarkan hasil observasi: 48,40% .</p> | <p>Siklus I <i>Visual Activities</i> : Cukup aktif <i>Oral Activities</i> : Cukup aktif <i>Listening Activities</i> : Cukup Aktif <i>Writing Activities</i> : Cukup Aktif <i>Mental Activities</i> : Cukup Aktif <i>Emotional Activities</i> : Cukup Aktif Rata-rata berdasarkan observasi: 69,93% Rata-rata berdasarkan angket: 73,05%</p> |

| No. | Nama Penulis /Tahun | Sebelum Tindakan | Setelah Tindakan |
|-----|------------------------|---|--|
| | | | Siklus II <i>Visual Activities</i> : Aktif <i>Oral Activities</i> : Aktif <i>Listening Activities</i> : Aktif <i>Writing Activities</i> : Aktif <i>Mental Activities</i> : Aktif <i>Emotional Activities</i> : Aktif Rata-rata berdasarkan observasi: 81,11% Rata-rata berdasarkan angket: 82,30%. |
| 6. | Wahyu Lestari (2019). | <i>Visual Activities</i> : 0% <i>Listening Activities</i> : 25% <i>Writing Activities</i> : 25% Rata-rata : 25% Kategori : Kurang aktif | Siklus I <i>Visual Activities</i> : 78,13% <i>Listening Activities</i> : 57,61% <i>Writing Activities</i> : 78,1% Rata-rata : 71,28% Kategori: Cukup aktif Siklus II <i>Visual Activities</i> : 89,58% <i>Listening Activities</i> : 91,30% <i>Writing Activities</i> : 89,23% Rata-rata : 90,03% Kategori: Sangat aktif. |
| 7. | Wahyu Lestari (2019). | <i>Visual Activities</i> : 0% <i>Listening Activities</i> : 25% <i>Writing Activities</i> : 25% Rata-rata : 25% Kategori : Kurang aktif | Siklus I <i>Visual Activities</i> : 78,13% <i>Listening Activities</i> : 57,61% <i>Writing Activities</i> : 78,1% Rata-rata : 71,28% Kategori: Cukup aktif Siklus II <i>Visual Activities</i> : 89,58% <i>Listening Activities</i> : 91,30% <i>Writing Activities</i> : 89,23% Rata-rata : 90,03% |

| No. | Nama Penulis /Tahun | Sebelum Tindakan | Sesudah Tindakan |
|-----|--|---|---|
| | | | Kategori: Sangat aktif. |
| 8. | Irviana Anggraini (2018). | <i>Visual Activities</i> : Kurang aktif <i>Oral Activities</i> : Kurang aktif <i>Listening Activities</i> : Kurang aktif <i>Writing Activities</i> : Kurang aktif <i>Motor Activities</i> : Kurang aktif <i>Mental Activities</i> : Kurang aktif <i>Emotional Activities</i> : Kurang aktif | <i>Visual Activities</i> : 78,15% <i>Oral Activities</i> : 66,6% <i>Listening Activities</i> : 78,00% <i>Writing Activities</i> : 65,65% <i>Motor Activities</i> : 62,5% <i>Mental Activities</i> : 62,5% <i>Emotional Activities</i> : 62,5% Rata-rata : 70,2% Kategori : Aktif. |
| 9. | Johara Aulia Zaeni & Fitria Fatichatul Hidayah (2017). | Visual Activities : Kurang aktif Oral Activities : Kurang aktif Listening Activities : Kurang aktif Writing Activities : Kurang aktif Mental Activities : Kurang aktif Emotional Activities : Kurang aktif. | Visual Activities : 78% Oral Activities : 60% Listening Activities : 84% Writing Activities : 85% Mental Activities : 83% Emotional Activities : 75% Rata-rata : 77,5% Kategori : Sangat aktif. |
| 10. | Hikmah Mauliza (2022). | <i>Visual Activities</i> : Kurang aktif <i>Oral Activities</i> : Kurang aktif <i>Listening Activities</i> : Kurang aktif <i>Writing Activities</i> : Kurang aktif <i>Motor Activities</i> : Kurang aktif <i>Emotional Activities</i> : Kurang aktif | Siklus I <i>Visual Activities</i> : 58,33% <i>Oral Activities</i> : 68,75% <i>Listening Activities</i> : 62,50% <i>Writing Activities</i> : 50,00% <i>Motor Activities</i> : 68,75% <i>Emotional Activities</i> : 62,50% Rata-rata : 61,76% Kategori : Aktif Siklus II <i>Visual Activities</i> : 62,49% <i>Oral Activities</i> : 68,75% <i>Listening Activities</i> : 71,87% <i>Writing Activities</i> : 75,50% <i>Motor Activities</i> : 75,00% |

| No. | Nama Penulis /Tahun | Sebelum Tindakan | Sesudah Tindakan |
|-----|------------------------|------------------|---|
| | | | <p><i>Emotional Activities</i> : 75,00% Rata-rata : 70,58% Kategori : Aktif</p> <p>Siklus III <i>Visual Activities</i> : 87,49% <i>Oral Activities</i> : 81,25% <i>Listening Activities</i> : 90,62% <i>Writing Activities</i> : 87,50% <i>Motor Activities</i> : 87,50% <i>Emotional Activities</i> : 87,50% Rata-rata : 86,76% Kategori : Sangat aktif.</p> |

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa kurangnya keaktifan belajar peserta didik secara terus menerus menjadi permasalahan di dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar pada saat sebelum adanya tindakan berada pada rentang 16% - 50% saja yang berada pada kategori kurang aktif, sehingga pembelajaran belum dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMK Bina Warga Bandung, tepatnya di kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) 2 pada saat melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran konsentrasi keahlian akuntansi, ditemukan beberapa gejala masalah seperti, hanya ada beberapa peserta didik saja yang fokus memperhatikan dan mendengarkan materi dari awal sampai akhir, peserta didik cenderung jarang bertanya kepada guru ataupun teman apabila tidak memahami materi, peserta didik kurang memberi respon/ memberi pendapat terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, apabila diberikan soal latihan oleh guru hanya beberapa peserta didik saja yang aktif berdiskusi dan berusaha mengerjakannya, hanya ada beberapa peserta didik saja yang mencatat poin penting dalam pembelajaran, kurangnya antusias dalam proses pembelajaran, dan di kelas hanya di dominasi oleh beberapa peserta didik saja.

Hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti tersebut, didukung pula oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran konsentrasi keahlian akuntansi yang menyatakan bahwa permasalahan utama yang sering terjadi dalam proses pembelajaran di kelas adalah keaktifan belajar peserta didik, kedisiplinan peserta didik dalam belajar, penggunaan model pembelajaran yang tidak terlalu signifikan dilaksanakan beserta dengan tidak terlaksananya penggunaan media pembelajaran di kelas. Penyebab masalah kurangnya keaktifan belajar peserta didik dilihat dari observasi peneliti adalah guru tidak menerapkan model dan media pembelajaran yang interaktif dan partisipatif yang dapat menstimulus peserta didik agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena model yang digunakan oleh guru adalah model konvensional dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran hanya sebatas menyampaikan materi dan penugasan saja. Pada saat proses pembelajaran di kelas, hanya didominasi oleh beberapa peserta didik saja, yaitu hanya yang memperoleh peringkat 5-10 besar saja. Hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran belum dikatakan berhasil, karena menurut Mulyasa dalam Lestari (2019, hlm. 81) menyatakan, “Jika dilihat dari segi proses, pembentukan kompetensi dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, karena menurut Sanjaya dalam Lestari (2019, hlm. 14) menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah kemampuan guru yang meliputi kegiatan perencanaan pengajaran dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni dalam Baehaqi (2020, hlm.159) menyatakan, “Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk model pembelajaran yang digunakan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*), terutama dalam mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran”. Model pembelajaran kooperatif memiliki beragam tipe, tipe yang

peneliti pilih adalah *Team Games Tournament* (TGT). Menurut Slavina dalam Zaeni (2017, hlm. 422) menyatakan, “*Team Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis, sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa seluruh anggota dalam kelompok akan aktif dalam proses pembelajaran karena terdapat turnamen akademik yang berisikan kuis-kuis, yang mana seluruh peserta didik dalam kelompok akan mewakili timnya. Adapun keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2014, hlm. 207) yaitu seluruh peserta didik yang mempunyai akademik rendah ataupun tinggi akan terlihat dalam proses pembelajaran karena semua peserta didik bertanggungjawab pada kelompoknya. Dari pendapat tersebut, maka dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) akan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Pada pelaksanaan turnamen akademik berupa kuis, perlunya media interaktif dan menarik. Media yang dapat digunakan adalah media berbasis web/ aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan web *online* yang dapat digunakan untuk *games*, kuis, diskusi dan survey. Menurut Sumarso (2019, hlm. 9) aplikasi Kahoot adalah aplikasi kuis *online* yang disediakan dalam bentuk permainan, dan poin jawaban benar bisa dilihat oleh peserta didik yang turut ikut berpartisipasi aktif. Kemudian, menurut Kahyani dalam Nuur (2023, hlm. 44) menyatakan bahwa jika guru menggunakan media Kahoot untuk pembelajaran maka tidak akan membosankan dan akan lebih menyenangkan. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot ini sangat cocok untuk menunjang pelaksanaan turnamen akademik karena dapat membuat kuis secara *online*, interaktif dan menyenangkan.

Banyak penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh

Kusumaningsih (2023), hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suandika, dkk (2020), hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar yang signifikan antara kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Rata-rata keaktifan belajar peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih tinggi dari peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Pentingnya peneliti harus segera melaksanakan penelitian ini karena keaktifan belajar peserta didik masih menjadi permasalahan dari tahun ke tahun. Keaktifan belajar peserta didik adalah suatu hal yang dapat mencerminkan keberhasilan atau tidaknya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Maka, jika secara terus menerus kurangnya keaktifan atau keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran ini menjadi masalah, maka pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru itu sebenarnya belum mencerminkan keberhasilan, sehingga perlu adanya tindakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan yaitu Kahoot. Kemudian, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan potensi dan membuat pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan hasil analisa yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, penelitian ini difokuskan kepada, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kahoot untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik” (Studi Kuasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) di SMK Bina Warga Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) di SMK Bina Warga Bandung adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran.
2. Seringnya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah.
3. Kurang terlaksananya penggunaan media interaktif dan menyenangkan dalam menunjang proses pembelajaran di kelas.
4. Kurangnya kedisiplinan belajar peserta didik.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti menggunakan batasan masalah agar lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok bahasan. Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Difokuskan kepada permasalahan yang diteliti terkait peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen.
- b. Media yang digunakan untuk melaksanakan turnamen akademik adalah Kahoot.
- c. Keaktifan belajar peserta didik dibatasi pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran konsentrasi keahlian akuntansi pada elemen administrasi perpajakan.
- d. Materi yang diajarkan yaitu 6.2 Menerapkan Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (NPPKP).
- e. Subjek penelitian ini pada kelas eksperimen yaitu kelas XI AKL 2 (28 orang) dan kelas XI AKL 1 (27 orang) di SMK Bina Warga Bandung.

2. Rumusan Masalah

- a. Apakah terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Kahoot pada kelas eksperimen?
- b. Apakah terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model Pembelajaran Konvensional pada kelas kontrol?
- c. Seberapa besar peningkatan signifikan keaktifan belajar peserta didik dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot pada kelas eksperimen dan penerapan Model Pembelajaran Konvensional pada kelas kontrol?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan penerapan Model Pembelajaran Konvensional pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot pada kelas eksperimen dan penerapan Model Pembelajaran Konvensional pada kelas kontrol.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu dan wawasan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Memberikan arahan pengembangan kebijakan bagi sekolah yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan seluruh peserta didik yang harus diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, dan memberikan informasi mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan akan menjadikan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya di dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi dan referensi pengembangan penelitian bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan literatur mengenai masalah yang sama.

4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak khususnya kepada lembaga pendidikan formal ataupun nonformal mengenai pembelajaran yang akan membuat peserta didik aktif secara menyeluruh, dan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan lebih bermakna. Pembelajaran tersebut menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media Kahoot.

F. Definisi Operasional

1. Penerapan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan dan perihal mempraktikkan”. Pada penelitian ini, yang dimaksud penerapan merupakan sesuatu yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas XI AKL 2 di SMK Bina Warga Bandung.

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Isjoni dalam Baehaqi (2020, hlm. 159) menyatakan, “Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk model pembelajaran yang digunakan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*), terutama dalam mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran”. Sedangkan, TGT menurut Slavin dalam Zaeni (2017, hlm. 422) menyatakan, “*Team Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis, sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Pada penelitian ini diharapkan pada saat implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI AKL 2 di SMK Bina Warga Bandung.

3. Media Kahoot

Menurut Mustikawati (2019, hlm. 102) menyatakan, “Kahoot merupakan game sederhana, tetapi menyenangkan dan dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran”. Pada penelitian ini, media Kahoot digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya pada saat melaksanakan turnamen akademik antar kelompok.

4. Keaktifan Belajar

Menurut Sadirman dalam Suandika, dkk (2020, hlm. 71) menyatakan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan yang melibatkan fisik dan mental, yaitu dalam berbuat dan berfikir dalam satu kegiatan yang erat. Pada penelitian ini permasalahan yang diidentifikasi adalah mengenai rendahnya keaktifan belajar peserta didik di kelas XI AKL 2 di SMK Bina Warga Bandung. Diharapkan keaktifan belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan secara optimal. Berdasarkan definisi operasional di atas, maka yang dimaksud dengan “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik” dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang melibatkan seluruh peserta didik untuk aktif dalam bertanggungjawab kepada kelompoknya pada saat melaksanakan turnamen akademik, serta adanya peran tutor sebaya, sehingga peserta didik yang akademiknya rendah ataupun tinggi akan terlihat dalam proses pembelajaran. Turnamen akademik akan dilaksanakan secara interaktif dan menyenangkan, yaitu menggunakan Kahoot. Maka dari itu, keaktifan peserta didik akan muncul sepenuhnya sehingga proses pembelajaran pun dapat dikatakan berhasil.

G. Sistematika Skripsi

- BAB I** : Bagian ini merupakan pendahuluan atau pembukaan dari skripsi yang terdiri dari beberapa sub bab, yang berisi mengenai latar belakang masalah yang diangkat, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- BAB II** : Bagian ini merupakan kajian teori, kerangka pemikiran, penelitian terdahulu yang relevan dengan skripsi peneliti, asumsi-asumsi peneliti dan hipotesis. Pada kajian teori ini akan membahas mengenai teori-teori dan

konsep dari bidang yang akan diteliti, pada penelitian ini adalah mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), media Kahoot, serta keaktifan belajar peserta didik.

- BAB III** : Bagian ini merupakan metode penelitian yang akan menjelaskan secara rinci langkah-langkah dalam menjawab rumusan masalah dan hipotesis. Pada bagian ini terdapat pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.
- BAB IV** : Bagian ini merupakan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang akan menjawab rumusan masalah dan hipotesis. Pada bab ini akan memaparkan penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen maupun kontrol, hasil pre-test maupun posttest dari kelas eksperimen maupun kontrol dan pengaruhnya terhadap keaktifan belajar peserta didik.
- BAB V** : Bagian ini merupakan simpulan mengenai analisis temuan penelitian yang telah dilaksanakan, dan berisi pula saran kepada semua pihak, baik para lembaga pendidikan formal atau nonformal, dan peneliti selanjutnya.