

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang paling penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan manusia dapat melangsungkan kehidupannya dengan mengembangkan dirinya. Pendidikan dan manusia merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, dimana pendidikan tidak akan dapat berjalan tanpa adanya manusia dan manusia membutuhkan pendidikan sebagai wadah untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Pendidikan dapat terjadi dimana saja baik di lingkungan sekolah melalui pendidikan formal maupun di lingkungan keluarga dan masyarakat melalui pendidikan informal.

Konsep pendidikan khususnya dalam pendidikan formal sangat berkaitan dengan pembelajaran. Menurut Wahyuningsih (2020) pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa dengan sumber belajar yang digunakan selama kegiatan belajar untuk mencapai kompetensi tertentu. Adanya kegiatan belajar menyebabkan terjadinya perubahan pada diri siswa dengan bertambahnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimilikinya. Salah satu komponen yang paling penting dalam pembelajaran adalah guru, dimana guru memiliki peranan yang besar untuk perkembangan siswa

Pembelajaran adalah proses transfer ilmu atau pengetahuan dari guru ke murid, sehingga guru memiliki peran yang dianggap sangat dominan di kelas karena guru dapat menentukan dan mengarahkan jalannya pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien sehingga keberhasilan pembelajaran dapat dicapai. Keberhasilan pembelajaran siswa sangat berkaitan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Nugraha, 2019). Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator utama terlaksananya proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa merupakan suatu hal yang penting karena siswa yang belajar dengan aktif mampu menyimpan informasi penting dalam otaknya dengan mudah dibandingkan dengan siswa yang pasif (Saniah & Pujiastuti,

**Ghina Nurhanifah, 2024**

***PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X SMAN 1 CIJERUK KABUPATEN BOGOR***

**Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu**

2021). Saat siswa belajar dengan aktif berarti siswa tersebut yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Semakin baik hasil belajar dan semakin aktif siswa maka guru dapat dikatakan semakin berhasil dalam mendidik siswanya (Kharisma, 2020).

Pada hakikatnya pembelajaran adalah suatu proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya, sehingga peran aktif siswa sangatlah penting dalam proses pembelajaran (Jais, 2019). Pembelajaran aktif merupakan kegiatan siswa secara fisik dan mental aktif dalam mengemukakan pendapatnya, mengaitkan satu hal dengan hal lainnya, menyampaikan idenya, menggambarkan suatu permasalahan dengan baik, dan mempergunakan semua hal tersebut untuk memecahkan masalah (Trianto, 2011). Dalam poses pembelajaran yang dilakukan harus melalui berbagai kegiatan baik secara individu maupun kelompok. Keaktifan belajar merupakan bagian dari kegiatan yang dapat berupa fisik maupun mental sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya.

Keaktifan siswa adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung dimana terjadi interaksi antara siswa, guru, dan antar siswa lainnya (Sinar, 2018). Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar berguna untuk menekankan pemahaman siswa terhadap suatu permasalahan yang terjadi atau yang diberikan selama kegiatan belajar. Keaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap perkembangan berpikir, sosial, dan emosional siswa (Wibowo, 2016). Hal ini sejalan dengan pernyataan Sudjana (2010), dimana keaktifan belajar siswa adalah siswa sebagai subjek didik dalam pembelajaran dapat berpartisipasi dengan aktif baik secara emosional maupun intelektual dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar. Keaktifan siswa merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran (Wibowo, 2016). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk diperhatikan, begitu pula dalam pembelajaran geografi.

Geografi merupakan disiplin ilmu yang mempelajari mengenai fenomena geosfer baik dari sudut pandang kelingkungan, kewilayahan, atau keruangan. Pada hakikatnya belajar geografi lebih menekankan kepada cara unik untuk mempelajari bumi dengan berbagai ilmu bantu dalam sudut pandang geografi (Aksa, 2019). Dalam mempelajari geografi membutuhkan kecermatan, keaktifan, dan kerjasama antar siswa agar dapat menerapkan ilmunya (Suciani, 2018). Namun hingga saat ini

masih terdapat beberapa kendala yang dialami siswa dalam mempelajari geografi, salah satunya yaitu adanya anggapan bahwa geografi merupakan pelajaran yang membosankan karena terlalu banyak hafalan sehingga siswa kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran. Materi geografi juga dianggap bersifat abstrak sehingga siswa sulit dalam memahami materi (Kurniawati dkk, 2023). Selain itu, model pembelajaran yang kurang tepat kurang mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang bervariasi sehingga siswa mudah kehilangan minat dan cenderung pasif selama proses pembelajaran. Guru umumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran di kelas sementara siswa hanya mencatat materi yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan ini masih berpusat pada guru dan bersifat satu arah sehingga kurang adanya interaksi antara guru dan murid dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih monoton dan dianggap kurang efektif karena kurang mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cijeruk Kabupaten Bogor didapatkan informasi bahwa kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Cijeruk umumnya masih kurang melibatkan siswa selama proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat dari kurangnya partisipasi siswa di dalam kelas seperti kurangnya keberanian siswa dalam bertanya, keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat kurang nampak, dan kurangnya keberanian siswa dalam menyelesaikan soal khususnya di depan kelas. Selain itu, model pembelajaran yang dilakukan guru umumnya masih menggunakan model konvensional. Dimana, guru umumnya masih mengajar dengan cara menerangkan, memberi contoh, dan kemudian memberi soal yang sejenis. Hal tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang didominasi oleh model konvensional yang masih bersifat satu arah menjadikan interaksi sosial antar siswa menjadi terbatas, hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk terlibat selama proses pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan kondisi tersebut diperlukan peranan guru dalam mendukung keaktifan siswa melalui model

pembelajaran yang lebih efektif. Adapun salah satu cara yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran menekankan interaksi sosial siswa dan kerjasama antar siswa dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat mendukung keaktifan siswa.

Sebagai seorang pengajar, guru memiliki peran yang dominan dalam menentukan jalannya pembelajaran. Dalam upaya mendukung keaktifan belajar siswa guru dapat berperan dengan cara melakukan inovasi terhadap kegiatan pembelajaran secara sistematis, sehingga dapat mendorong keaktifan siswa melalui berbagai kegiatan (Wibowo, 2016). Oleh karena itu, hendaknya guru dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat meningkatkan potensi yang dimilikinya dengan keaktifannya dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa melalui berbagai kegiatan belajar yang diberikan oleh guru dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan pendapatnya dengan menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif untuk diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif menekankan kepada kerja sama siswa dalam membina pengetahuannya. Pada pembelajaran kooperatif siswa akan dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan anggota yang heterogen sehingga siswa dapat saling membantu untuk memahami materi atau konsep - konsep yang sulit dan menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Melalui model pembelajaran ini siswa didorong untuk terlibat aktif selama kegiatan belajar dan mengajar sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang dimilikinya. Salah satu jenis pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*, dimana pembelajaran dirancang dengan permainan dan pertandingan akademik. Pada pembelajaran *team game tournament* siswa akan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang didasarkan pada kemampuan, latar belakang, dan jenis kelamin yang berbeda dalam pemilihan anggotanya.

Melalui model pembelajaran ini siswa didorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena berorientasi pada kerja individu dalam kelompok dimana setiap anggota memiliki tanggung jawab terhadap pemahaman konsepnya

dan saling membantu anggota lain dalam meningkatkan pemahamannya sehingga selain mendukung keaktifan siswa juga dapat berperan sebagai tutor sebaya bagi temannya. Pembelajaran tipe *team game tournament* terdiri dari beberapa tahapan yang harus dilalui yaitu pemberian materi oleh guru kemudian siswa berdiskusi secara berkelompok untuk membangun pemahamannya dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru selanjutnya siswa akan melakukan permainan atau pertandingan akademik diakhir pembelajaran untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Adanya unsur permainan dalam kegiatan belajar mengajar membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam mengkomunikasikan pengetahuannya. Selain itu, pada model pembelajaran ini guru berperan sebagai fasilitator sementara siswa berperan sebagai sumber belajar. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *team game tournament* membuat siswa menjadi lebih aktif belajar.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai model pembelajaran *team game tournament* terhadap keaktifan siswa yang menunjukkan efektifitas model pembelajaran ini. Hal ini ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Suandika, dkk (2020), dimana siswa kelas X SMK Negeri 1 Denpasar yang menggunakan model pembelajaran *team game tournament* memiliki rata-rata keaktifan dan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang berada pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Namun demikian, terdapat hasil penelitian yang berbeda dilakukan oleh Hidayati (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* memiliki pengaruh yang lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran *team game tournament*. Sementara penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2016) menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan keaktifan dan pemahaman mahasiswa Pendidikan IPA menggunakan model pembelajaran *team game tournament*. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *team game tournament* terhadap keaktifan siswa.

Dengan demikian, dipilihnya model pembelajaran *team game tournament* dalam upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas X di SMAN 1 Cijeruk. Model pembelajaran *team game tournament* sendiri belum pernah diterapkan oleh

guru sebelumnya di SMA Negeri 1 Cijeruk, dimana guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan aktivitas dan interaksi siswa selama di kelas. Sementara model pembelajaran *team game tournament* banyak menekankan pada keaktifan belajar melalui interaksi antar siswa untuk saling membantu dalam memahami dan menguasai materi melalui diskusi dan kerjasama tim dengan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, model pembelajaran *team game tournament* melibatkan siswa pada kompetisi akademik membuat siswa lebih bersemangat sehingga dapat hal tersebut dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian terkait model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* sebagai upaya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa terhadap pembelajaran geografi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA Negeri 1 Cijeruk Kabupaten Bogor.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan guru dalam kelas kurang bervariasi
2. Pelaksanaan pembelajaran cenderung berorientasi pada guru yang menjelaskan materi secara satu arah
3. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tidak terlalu luas jangkauannya dan dapat lebih fokus, maka ditetapkan batasan masalah dalam penelitian yaitu pada pembelajaran geografi kelas X di SMAN 1 Cijeruk dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif

tipe *team game tournament* dan mengukur keaktifan belajar siswa terhadap pelajaran geografi

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *group to group exchange* pada kelas kontrol?
2. Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group to group exchange* dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran tipe *team game tournament*?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan dari rumusan masalah yang telah diuraikan adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *group to group exchange* pada kelas kontrol
2. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada kelas eksperimen
3. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group to group exchange* dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran tipe *team game tournament*

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap keaktifan belajar siswa sehingga memperkuat teori model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terhadap keaktifan belajar siswa
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi bahan penelitian lanjutan bagi mahasiswa jurusan pendidikan geografi

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menarik bagi siswa

#### c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat berkontribusi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran dengan mewujudkan sikap kerjasama dengan temannya, berkompetisi dengan baik, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran