

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses pemindahan dan penerimaan ilmu, sikap serta keterampilan dari suatu individu yang diturunkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Pendidikan adalah salah satu komponen penting dari keberadaan manusia yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Sahmar et al., 2023). Pendidikan juga merupakan faktor penting bagi manusia dalam meningkatkan taraf kehidupan. Karena dengan adanya pendidikan, manusia memiliki pengalaman hidup yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Maka dari itu, pendidikan akan selalu berkembang mengikuti zaman sehingga setiap manusia didorong agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang semakin maju (Sulistio & Haryanti, 2022).

Perkembangan zaman akan menghasilkan suatu pembaharuan, salah satunya adalah kemajuan teknologi yang menjadi alasan utama terjadinya perubahan. Perkembangan teknologi saat ini membawa manusia menuju era digital dimana segala kegiatan manusia akan dipenuhi oleh teknologi yang ada (Indarta et al., 2022). Perubahan ini terjadi sebagai bentuk adaptasi dari manusia agar mampu menghadapi kehidupan abad 21, dimana segala kegiatan manusia akan berbasis pengetahuan dan teknologi. Indonesia juga sudah membuktikan sendiri, bahwa dengan tingginya penggunaan internet di masyarakat pun menjadi salah satu upaya yang dapat meningkatkan kualitas dan mutu di suatu negara baik itu di sektor pendidikan maupun kehidupan sosial.

Pendidikan yang berkembang di suatu negara akan selalu diikuti oleh sebuah permasalahan. Di Indonesia sendiri, permasalahan pendidikan yang sedang dihadapi ialah mengenai rendahnya mutu pembelajaran dalam setiap jenjang pendidikan (Pertwi et al., 2022). Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya dari komponen sistem pada pendidikan seperti kurikulum atau masalah lain yang lebih luas yang mencakup kehidupan manusia, seperti penyelenggaraan pendidikan yang tidak merata. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

mencerdaskan kehidupan bangsa serta berupaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan standar pendidikan (Mardayanti, 2020).

Pendidikan saat ini sangat berkontribusi dan memiliki pengaruh untuk menyiapkan individu yang bermutu agar dapat menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi (Riny & Safrul, 2022). Maka dari itu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) mengembangkan Kurikulum Merdeka Belajar yang diharapkan dapat menjadi jawaban atas ketatnya persaingan sumber daya manusia secara global di abad 21 (Indarta et al., 2022). Perubahan dan perkembangan zaman dapat menjadi salah satu faktor dalam perubahan kurikulum. Hal ini dikarenakan pengembangan kurikulum pendidikan Indonesia bersifat dinamis dimana dalam pengembangannya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sesuai dengan masanya sehingga upaya pengembangan ini dirasa cocok untuk dilakukan demi menyiapkan keterampilan generasi penerus dalam persaingan abad 21 yang lebih maju (Cholilah et al., 2023).

Kurikulum merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang seringkali diabaikan penggunaannya. Fatirul & Walujo dalam Cholilah (2023) menjelaskan bahwa kurikulum adalah serangkaian rencana pembelajaran dalam suatu program pendidikan yang dirancang untuk menunjang proses belajar siswa, sehingga timbul perubahan dan perkembangan baik dari tingkah laku maupun keterampilan siswa sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran. Penggunaan kurikulum ini sangat berperan penting dalam pelaksanaan sistem pendidikan yang berfungsi untuk mengatur pelaksanaan pendidikan atau proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

Kurikulum Merdeka ini tadinya merupakan kurikulum darurat yang ditetapkan akibat dampak perubahan dari pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia sehingga pembelajaran harus berpusat sepenuhnya kepada siswa (Cholilah et al., 2023). Kurikulum Merdeka memiliki konsep utama dengan mengedepankan kebebasan siswa dalam belajar. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diberikan kebebasan untuk memilih dan mengatur pembelajaran mereka sendiri sesuai dengan bakat, minat dan tujuan pribadi serta kurikulum ini melibatkan siswa untuk aktif kolaboratif dalam pengambilan keputusan terkait dengan materi pembelajaran

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

sehingga hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, inisiatif dan menghargai keberagaman juga kerjasama tim (Lubis et al., 2023). Penggunaan kurikulum ini dirasa relevan untuk meningkatkan keterampilan siswa untuk menghadapi persaingan abad 21.

Untuk menunjang keberhasilan Kurikulum Merdeka Belajar, terdapat keterampilan baru yang dirasa perlu dimiliki oleh siswa pada kehidupan abad 21 ini yang dikemukakan oleh Indarta (2022), yaitu keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collabotation and creativity*). Keterampilan 4C dapat dilatih dan diterapkan pada siswa jika guru menggunakan strategi pembelajaran yang dapat dilaksanakan melalui model pembelajaran tertentu yang tentu dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal ini relevan dengan pengertian model pembelajaran yang dikemukakan oleh Riny & Safrul (2022) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah urutan aktivitas atau kegiatan sistematis yang digunakan untuk menggapai sebuah target dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dirasa cocok untuk digunakan dalam peningkatan keterampilan 4C, karena pembelajaran kooperatif ini memiliki tiga tujuan utama, yaitu penerimaan terhadap keragaman, pengembangan kemampuan sosial dan hasil belajar di kelas (Zulhartati dalam Riny & Safrul, 2022).

Segala jenis bentuk pendidikan akan menghasilkan sebuah pembelajaran. Walaupun pendidikan Indonesia masih memiliki banyak kekurangan tetapi disini guru dapat berperan penting dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan melakukan perbaikan dalam pembelajaran (Tanjung et al., 2022). Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah proses interaksi edukatif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Sulistiani, 2023). Berdasarkan teori ahli yang dikemukakan oleh David E. Kapel menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar, dimana istilah ini digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa (Herawati, 2022).

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

Benyamin S. Bloom menyebutkan bahwa ada 3 ranah belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Riny & Safrul (2022) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berkembang dalam diri seseorang yang berfokus kepada kemampuan dalam menerima dan memahami informasi maupun menghadapi dan menyelesaikan masalahnya. Kemampuan kognitif ini dibagi menjadi 2, yaitu kemampuan kognitif tingkat tinggi dan rendah. Serta Bloom mengidentifikasi bahwa indikator kognitif terdiri dari Pengetahuan, Pemahaman, Aplikasi, Analisis dan Evaluasi (Yenita dalam Riny & Safrul, 2022).

Pendidikan merupakan modal utama yang berperan penting pada kehidupan di era ini sehingga pemerintah Indonesia menetapkan beberapa jalur pendidikan yang dapat ditempuh oleh seluruh masyarakat Indonesia, yakni jalur pendidikan formal, informal dan nonformal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilakukan melalui jalur pendidikan di sekolah-sekolah (Syaadah et al., 2023). Pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah ini dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yang berkaitan erat dengan kualitas proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah (Uki & Liunokas, 2021).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah yang setara dengan SMA/ MA. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memfokuskan untuk menciptakan siswa agar memiliki pengetahuan, karakter serta keterampilan dalam bekerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diprogram oleh pemerintah sebagai usaha mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam bidang tertentu karena Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting yang dibutuhkan siswa agar dapat menemukan jati diri sehingga dapat mempersiapkan mental untuk bekerja (Santika et al., 2023).

SMKN 15 Bandung sebagai SMK Pusat Keunggulan memiliki program pengembangan SMK dengan kompetensi keahlian tertentu yang diperkuat oleh kemitraan dengan industri sehingga diharapkan dapat mencetak lulusan yang kompeten sesuai dengan bidangnya. SMKN 15 Bandung sudah menerapkan Kurikulum Merdeka pada semua fase E dan F di 3 tingkat kelas X, XI dan XII.

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

Kurikulum yang diterapkannya pun memiliki konsep kolaborasi antar mata pelajaran bahkan antar jurusan untuk penerapan pembelajaran proyek tetapi masih memperhatikan keselarasan dengan dunia usaha, dunia industri dan dunia kerja. Saat ini SMKN 15 Bandung memiliki 4 program keahlian, yakni Pekerjaan Sosial, Perhotelan, Kuliner dan Desain Komunikasi Visual. Diantara 4 program keahlian yang dimiliki, Perhotelan merupakan salah satu program keahlian unggulan yang diminati oleh calon siswa yang tertarik dengan industri perhotelan.

Front Office menjadi salah satu mata pelajaran kejuruan yang wajib dipelajari bagi kelas XI jurusan Perhotelan. Karena *Front Office* merupakan salah satu departemen penting di hotel dan disebut sebagai jantung hotel, maka penting bagi siswa untuk mempelajarinya guna membantu meningkatkan kemampuan siswa saat saat terjun ke dunia industri (Fitriyani & Evita, 2021). Mata pelajaran *Front Office* memiliki capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka, dimana siswa harus mampu melaksanakan tugas reservasi, menyediakan jasa porter dan layanan akomodasi, memproses transaksi keuangan, menjelaskan fasilitas dan pelayanan hotel, menyajikan informasi yang dibutuhkan tamu juga melakukan komunikasi melalui telepon. Maka dari itu, terdapat 5 unsur pokok yang harus dipelajari oleh siswa, meliputi *Reservasi, Reception, Telephone Operator, Porter* dan *Klerikal* atau surat menyurat.

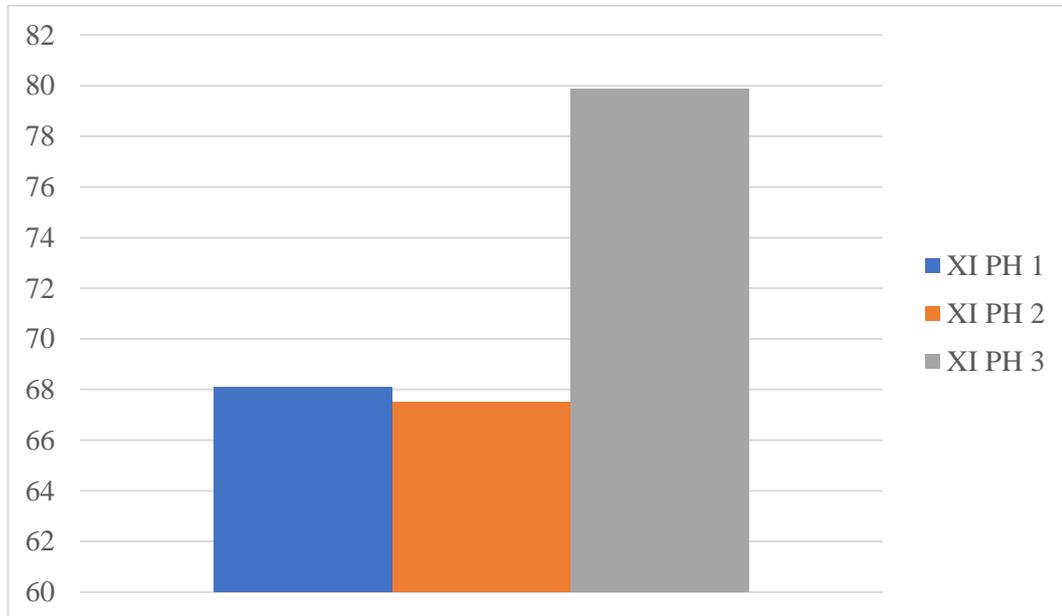
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat melakukan pra penelitian untuk mata pelajaran *Front Office* di kelas XI Perhotelan tahun pelajaran 2023/2024 didapatkan hasil belajar kognitif berupa nilai yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 78. Dari 3 kelas XI dari jurusan Perhotelan terdapat 2 kelas yang mendapatkan rata-rata nilai yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk kelas XI PH 1 didapatkan rata-rata nilai siswa sebesar 68,11. Sedangkan untuk kelas XI PH 2 didapatkan rata-rata nilai siswa sebesar 67,51. Serta hanya terdapat satu kelas yang mendapatkan rata-rata-rata nilai yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu kelas XI PH 3 dengan rata-rata nilai siswa sebesar 79,86. Maka jika diakumulatifkan rata-rata nilai kognitif dari ketiga kelas ini hanya sebesar 71,82. Dimana dari hasil rata-rata dari ketiga kelas ini pun masih rendah dan dibawah

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah sebagai tolak ukur dari keberhasilan belajar siswa. Untuk gambaran hasil lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1.1 Rata-rata hasil belajar kognitif siswa Kelas XI Perhotelan

Pengaruh rendahnya hasil belajar kognitif dapat dipengaruhi oleh guru yang belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kooperatif serta kurangnya keterlibatan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Karena pada kenyataannya masih ditemukan bahwa pembelajaran *Front Office* yang dilaksanakan masih belum sejalan dengan konsep merdeka belajar. Guru masih menerapkan konsep belajar konvensional dengan metode ceramah sehingga siswa hanya duduk diam sambil mendengarkan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung dan tidak ada interaksi timbal balik antara siswa dan guru. Padahal mata pelajaran ini dirancang agar siswa dapat mempelajari tentang industri pelayanan di hotel serta siswa dituntut agar aktif dan memiliki kemampuan untuk bersosialisasi serta pintar dalam berbicara. Maka dari itu, agar pembelajaran ini dapat berhasil diperlukan kemampuan guru untuk merencanakan metode dan strategi pembelajaran serta model pembelajaran yang dapat menarik perhatian

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

siswa agar siswa aktif ketika proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal (Adiputra & Heryadi, 2021).

Pemilihan model pembelajaran dapat dipertimbangkan guru saat sedang merancang modul ajar. Salah satu upaya yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, dikarenakan model pembelajaran ini dirancang dalam mengatasi permasalahan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan teman, siswa yang agresif dan siswa yang tidak peduli dengan orang lain (Herawati, 2022). Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak sekali tipe yang salah satunya adalah *Teams Games Tournament*. Dalam model pembelajaran ini siswa akan memainkan permainan-permainan dan juga pertandingan (*tournament*) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing (Adiputra & Heryadi, 2021).

Pemilihan objek dalam penelitian ini dirasa harus memberikan solusi atas permasalahan yang terjadi. Maka dari itu, peneliti akan berupaya untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk memperbaiki proses pembelajaran agar siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Jika berdasarkan data observasi awal pada gambar 1.1 saat peneliti melakukan pra penelitian di SMKN 15 Bandung terlihat bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas XI Perhotelan masih sangat rendah dan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dirasa dapat memperbaiki hasil belajar siswa karena didukung teori yang dikemukakan oleh (Nurhanisah et al., 2020) yang mengatakan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya memfokuskan siswa pada pemahaman konsep saja tetapi dapat juga mengembangkan keterampilan, kecakapan serta kreativitas serta dapat membantu siswa mendapatkan pengetahuan yang luas sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Kasmayanti et al., 2023) yang juga melakukan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dimana mendapati bahwa hasil post-test

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

yang dilakukan pada kelas eksperimen memiliki nilai ketuntasan klasikal sebesar 91,6% sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 75%. Hal ini mendukung peneliti untuk melaksanakan penelitian mengenai model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran *Front Office* kelas XI Perhotelan agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Serta terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang juga membahas mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Endang Uli Herawati (2022) yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas VIII SMPS Islamiyah Hessa Air Genting. Penelitian lainnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dilakukan oleh Dede Kurnia Adiputra & Yadi Heryadi (2021) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Tuti Suryani (2021) yang mengatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PPKN di kelas V SDN 212 Palembang. Perbedaan penelitian ini dengan beberapa penelitian yang sudah dijelaskan diatas ialah pada materi yang dibahas, mata pelajaran yang dibahas, tingkatan kelas yang berbeda serta jenjang pendidikan sekolah yang berbeda tingkatannya. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa beberapa penelitian yang sudah disebutkan diatas mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh baik dalam setiap hasilnya dan terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran terlebih dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Maka dengan berlandaskan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN *FRONT OFFICE* KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG”.

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran *Front Office* kelas XI Perhotelan SMKN 15 Bandung?
2. Bagaimana perbedaan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran *Front Office* antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan model konvensional?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran *Front Office* kelas XI Perhotelan SMKN 15 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini antara lain:

1. Untuk menganalisis penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran *Front Office* kelas XI Perhotelan SMKN 15 Bandung
2. Untuk menganalisis perbedaan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran *Front Office* antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan model konvensional
3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran *Front Office* kelas XI Perhotelan SMKN 15 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi masyarakat di bidang pendidikan, dimana penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa sesuai dengan tuntutan keterampilan pada abad 21.

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Menumbuhkan rasa semangat belajar siswa dan mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam setiap proses pembelajaran
2. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menumbuhkan rasa ingin tahu bagi siswa dalam setiap proses pembelajaran
3. Mengembangkan kreativitas dan kerja sama dengan berkolaborasi antar siswa dalam proses pembelajaran *Front Office* dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa

1.4.2.2 Bagi Guru

1. Menjadi pedoman bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran
2. Mengembangkan kreativitas guru dalam melakukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Sebagai upaya untuk peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran yang dilakukan melalui proses belajar mengajar sehingga memberikan inovasi pembelajaran agar dapat berjalan secara optimal.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur penelitian ini berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam menyusun sistematika skripsi agar lebih mudah dan terstruktur serta dapat dipahami oleh khalayak umum. Maka dari itu, dibawah ini disajikan sistematika penulisan skripsi yang terdiri atas BAB I hingga BAB V:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

Salsabila, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE KELAS XI PERHOTELAN SMKN 15 BANDUNG

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

2. Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisikan tentang kajian literatur mengenai teori-teori yang mendukung penelitian, kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir serta hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, analisis instrumen penelitian, prosedur penelitian serta analisis data penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab ini akan memaparkan mengenai hasil penelitian yang diperoleh setelah melakukan penelitian, meliputi gambaran umum penelitian, pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, analisis data serta pembahasan mengenai hasil temuan penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini berisikan mengenai simpulan dari keseluruhan penelitian dan rekomendasi untuk pengembangan penelitian selanjutnya