

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan peserta didik. Pada masa ini, siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif dan sosial yang pesat, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar sekaligus mendorong interaksi aktif antar siswa. Namun dalam praktiknya pembelajaran di kelas masih sering bersifat konvensional, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya sebagai pendengar pasif. Rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu penyebab menurunnya hasil belajar. Banyak siswa yang kurang termotivasi, cepat bosan, atau merasa materi pembelajaran sulit dipahami karena tidak dilibatkan secara langsung dalam proses belajar. Model pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif tidak hanya mengambat pemahaman konsep, tetapi juga berdampak pada rendahnya prestasi akademik siswa.

Pembelajaran Seni Tari di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran dalam membentuk kepekaan seni, keterampilan motorik, serta apresiasi siswa terhadap budaya. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mampu mempraktikkan gerak tari secara aktif, tetapi juga mampu memahami teori seni tari. Dengan pembelajaran yang tepat, mata pelajaran Seni Tari seharusnya mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Namun berdasarkan hasil observasi awal di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari terutama dalam aspek pengetahuan masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*, di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Dalam kondisi seperti ini, siswa cenderung hanya mencatat materi tanpa terlibat aktif dalam

proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang mendalam.

Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari di SMP Yayasan Atikan Sunda memerlukan model yang lebih interaktif dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu model yang berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*. Model ini memungkinkan siswa untuk saling bekerja sama dalam memahami materi dengan cara lebih terstruktur dan interaktif. Dengan membagi siswa ke dalam kelompok yang bergantung satu sama lain, mereka akan terdorong untuk berkomunikasi, berbagi informasi, serta belajar menghargai perbedaan pendapat. Implementasi model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* diharapkan menjadi solusi siswa dalam meningkatkan hasil belajar seni tari di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung.

Mengatasi permasalahan ini, model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* yang diciptakan oleh David DeVries dan Keith Edwards, kemudian dikembangkan oleh Robert Slavin pada tahun 1978 merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan permainan akademik dan kompetisi antar kelompok untuk meningkatkan hasil belajar individu dalam mengejar tujuan bersama. Melalui turnamen akademik, *Team Game Tournament* meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggabungkan penghargaan kelompok dan struktur permainan. Hal ini sangat berkontribusi terhadap prestasi akademik siswa (Slavin, 2005).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa model *team game tournament* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Membangun rasa percaya diri, dan mendorong empati. Dengan demikian, implementasi model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa, khususnya dalam pembelajaran seni tari di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni tari di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung, khususnya dalam hal kemampuan pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Untuk

mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengimplementasikan model pembelajaran *team game tournament* secara sistematis dalam proses pembelajaran seni tari sebagai strategi peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga mengevaluasi efektivitas penerapan model *Team Game Tournament* dalam membangun kemampuan pengetahuan, pemahaman dan penerapan di lingkungan sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi solusi strategis untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menjadi acuan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi Z (Nurdiansyah, 2020).

Berdasarkan pada paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung”**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1 Bagaimana hasil belajar siswa SMP Yayasan Atikan Sunda sebelum menerapkan model pembelajaran *Cooperative learning*?

1.2.2 Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Cooperative learning tipe team game tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP Yayasan Atikan Sunda?

1.2.3 Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Cooperative learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP Yayasan Atikan Sunda?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi model pembelajaran *Team Game Tournament* dalam pembelajaran seni tari untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Yayasan Atikan Sunda Bandung, serta memahami bagaimana proses penerapan model tersebut dapat mendukung perkembangan hasil belajar siswa.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa SMP Yayasan Atikan Sunda sebelum di terapkan model pembelajaran *cooperative learning*
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran siswa SMP Yayasan Atikan Sunda dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP Yayasan Atikan Sunda.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat pada kemampuan hasil belajar pada siswa, menambah pengetahuan para pembaca tentang dampak pembelajaran *cooperative tipe team game tournament* kepada sikap siswa, dan memberikan dampak positif kepada penelitian yang lain.

1.4.2 Manfaat praktis

1. Bagi Guru Seni Tari

Memberikan wawasan dan panduan praktis dalam menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Membantu siswa mengembangkan hasil belajar seperti keterampilan pengetahuan, pemahaman dan penerapan yang sangat berguna dalam keidupan akademik maupun sosial.

3. Bagi Sekolah

Menyediakan data dan rekomendasi untuk mengadopsi model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Yayasan Atikan Sunda.

4. Bagi Peneliti Pendidikan Seni

- a. Memperkaya wawasan dan pemahaman peneliti tentang teori dan praktik model pembelajaran *Team Game Tournament*, khususnya dalam hubungannya dengan peningkatan hasil belajar siswa
- b. Memberikan pengalaman langsung bagi peneliti dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Team Game Tournament* di kelas, yang dapat menjadi modal penting dalam karir profesional sebagai pendidik atau praktisi pendidikan.
- c. Meningkatkan keterampilan yang merancang, melaksanakan, dan menganalisis hasil penelitian pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran inovatif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi untuk menjaga fokus pembahasan agar lebih terarah dan mendalam sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun ruang lingkup penelitian ini meliputi beberapa aspek berikut :

1. Objek Penelitian

Objek utama dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *team game tournament* yang di terapkan dalam konteks pembelajaran seni tari.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII-F di SMP Yayasan Atikan Sunda, Bandung, yang mengikuti mata pelajaran Seni Budaya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal mengenai rendahnya keterlibatan sosial siswa selama proses pembelajaran tari berlangsung.

3. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada bagaimana implementasi model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang mencakup aspek kemampuan pengetahuan, pemahaman dan penerapan dalam pembelajaran seni tari

4. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan desain pra-eksperimen dengan model *One-Group pretest-posttest*, sehingga tidak membandingkan dengan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes pengetahuan yang

diberikan sebelum dan sesudah penerapan model *team game tournament*. Penelitian membahas aspek kognitif secara mendalam, khususnya pada aspek pengetahuan.

5. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Yayasan Atikan Sunda, Kota Bandung, selama bulan April hingga Juni 2025, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran *team game tournament*, pengumpulan data, dan hasil analisis.