

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan di abad ke-21 menuntut seseorang untuk mempunyai berbagai keterampilan yang harus dimiliki, sehingga diharapkan pendidikan sebagai proses pembelajaran dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan agar mencapai kesuksesan diri. Pencapaian keterampilan tersebut dilakukan dengan memperbaiki kualitas pembelajaran, membantu siswa mengembangkan partisipasi, menyesuaikan personalisasi belajar, menekankan pada pembelajaran berbasis proyek atau masalah, mendorong kerjasama dan komunikasi, meningkatkan keterlibatan motivasi siswa, menggunakan sarana yang tepat, dan mendesain aktivitas belajar yang relevan dengan dunia. Berbagai keterampilan abad 21 harus secara eksplisit diajarkan karena pendidikan abad ini memiliki prinsip pokok bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, bersifat kolaboratif, kontekstual, dan terintegrasi dengan masyarakat. Peran guru pun sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan.

Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang harus dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Adanya tingkatan dalam tujuan pembelajaran yang berisikan tujuan-tujuan yang lebih tinggi tingkatannya diantaranya tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional/lembaga, tujuan kurikuler dan tujuan instruksional/pembelajaran. Pemerintah merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan:

Tujuan pendidikan nasional (Indonesia) adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Peningkatan terhadap mutu pendidikan tentunya harus dilakukan pada seluruh jenjang pendidikan, dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai dengan pendidikan tinggi. Jenjang pendidikan menengah juga diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki keterampilan bekerja. Salah satu lembaga pendidikan menengah yang juga menuntut perbaikan dan peningkatan kualitas adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya siap bekerja. Sesuai yang tertulis pada UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”.

Sejalan dengan tujuan pembelajaran secara umum, pendapat Mustaghfirin (2015) mendukung hal tersebut yang mengatakan bahwa SMK pun memiliki tujuan pembelajaran spesifik yaitu untuk menyiapkan peserta didik untuk bekerja dan mampu bersaing dalam proses pekerjaannya kedepan. Dengan pengertian bahwa pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam dimaksudkan sebagai bekal memasuki dunia kerja.

Tujuan yang dicanangkan pada abad ini juga dituangkan dalam perencanaan pembelajaran berupa kurikulum yang dilaksanakan secara nasional, mensyaratkan perlunya perubahan paradigma guru dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Peraturan Pemerintah RI No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 disebutkan sebagai berikut:

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.

Perubahan tersebut meliputi perubahan belajar berbasis pengetahuan ke pembelajaran yang bersifat konstruktivistis, peran guru yang instruktif dapat menjadi fasilitatif dan menjadikan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

SMK mengutamakan penyiapan siswa lewat proses belajar terapan atau praktek, karena berbeda dengan SMA yang pembelajarannya cenderung lebih banyak teori sehingga siswa SMK harus memiliki keterampilan bekerja serta mengembangkan sikap profesional. Oleh karena itu, SMK sangat dibutuhkan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Hal tersebut dibuktikan dengan tanggung jawab sekolah untuk dapat mencetak lulusan yang memiliki kualitas yang andal dengan proses pembelajaran yang optimal.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil perolehan data nilai Ujian Harian Akuntansi Dasar, masih terdapat siswa yang hasil belajarnya belum bisa dikatakan lulus karena belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal pada saat ujian dilaksanakan dilaksanakan. Berdasarkan pemaparan diatas dapat dilihat pada tabel 1.1 dibawah ini adalah data hasil belajar pada Ujikom Keahlian Akuntansi.

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ujian Harian Akuntansi Dasar
Siswa kelas X

Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata nilai	Siswa yang belum lulus	Presentase Siswa yang belum lulus (%)
X AK 1	26	58	20	88,46
X AK 2	24	59,58	23	83.33

Dari tabel tersebut dapat dilihat nilai mata pelajaran Akuntansi Dasar yang mana lebih dari setengah jumlah siswa pada masing-masing kelas tersebut belum dapat mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu 75. Dapat terlihat, bahwa pada nilai ujian harian mata pelajaran Akuntansi Dasar tahun ajaran 2018/2019 persentase siswa yang belum mencapai kriteria dikelas X AK 1 yaitu sebanyak 88,46% siswa dengan nilai rata-rata yaitu 58. Sedangkan pada kelas X AK 2 persentase siswa yang belum lulus sebanyak 83.33% dengan rata-rata nilai sebesar 59,58. Didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru yang bersangkutan disekolah tersebut bahwa hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran tersebut mengalami nilai yang rendah. Melihat nilai siswa dari kedua kelas tersebut, menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk menerapkan model yang menjadi

eksperimen bagi peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X.

Proses belajar merupakan suatu hal yang kompleks dan siswa itu sendirilah yang menentukan terjadi tidaknya belajar, sehingga siswa dituntut aktif berkontribusi aktif dalam belajar. Namun, pada kenyataannya, kebanyakan sistem pembelajaran di kelas masih menerapkan pendekatan belajar *teacher center* dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru dan tidak banyak melibatkan siswa. Hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu siswa kelas X Ak bernama Nia juga mengeluhkan kurangnya variasi pembelajaran yang menarik bagi siswa yang digunakan oleh guru mata pelajarannya juga membuat siswa tidak bersemangat dalam belajar. Dengan begitu, siswa tidak memiliki motivasi dan ketertarikan untuk belajar karena ia hanya diam dan memperhatikan guru tidak banyak berinteraksi. Selain itu, kemampuan guru dalam memberikan inovasi dalam pengajaran bukan hanya pembelajaran langsung untuk meningkatkan kemauan siswa untuk belajar dengan model atau metode yang berbeda juga dirasa kurang. Rendahnya keinginan siswa belajar akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu ditemukan strategi baru dalam pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi yang berpusat pada siswa (*student center*), memberikan pelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan mengembangkan mental yang baik pada siswa. Disinilah guru dituntut untuk merancang kegiatan yang akhirnya mampu mengembangkannya kompetensi ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran akuntansi.

Beberapa dampak yang akan dialami oleh para siswa jika tidak diberi penanggulangan sejak dini diantaranya adalah kemungkinan besar nilai siswa akan stagnan dan cenderung tidak berubah dan akan tetap ada siswa yang kurang mencapai hasil yang diharapkan. Dengan begitu yang dirugikan bukan hanya siswa, namun guru dan sekolah menjadi pusat perhatian karena tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Seperti halnya penelitian yang telah dilakukan oleh Hartati (2015) dimana *treatment* telah dilakukan untuk kelas eksperimen terbukti dapat

meningkatkan hasil belajar dan sebagai pembandingnya melakukan pembelajaran konvensional di kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran tertentu tidak mendapatkan peningkatan hasil belajar yang diharapkan.

Dalam Permendikbud No. 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK bagian penyempurnaan pola pikir kurikulum 2013 harus dikembangkan dengan beberapa cara diantaranya “Pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim)”.

Model pembelajaran dianggap berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Ada berbagai model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru untuk tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik, tetapi juga memberikan kemudahan belajar agar dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu model yang dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan model *Cooperative Learning*. Menurut Trianto (2009: 65) “Pembelajaran kooperatif mempunyai tiga tujuan penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial”. Dengan demikian pembelajaran kooperatif ini mampu membantu siswa dalam menghadapi permasalahan-permasalahan dalam belajar sehingga dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Rendahnya hasil belajar menunjukkan tidak berhasilnya kegiatan belajar mengajar. Apabila masalah rendahnya hasil belajar siswa terus dibiarkan akan merugikan berbagai pihak seperti siswa, guru dan sekolah karena tujuan pembelajaran yang tidak tercapai. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Djamarah (2011: 177) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1. Faktor dari luar (Eksternal)
 - a. Lingkungan (alami, sosial budaya)
 - b. Instrumental (kurikulum, program, sarana dan fasilitas, guru)
2. Faktor dari dalam (Internal)
 - a. Fisiologis (kondisi fisiologis, kondisi panca indera)

- b. Psikologis (minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif)

Dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas, yang menjadi sorotan peneliti adalah faktor luar bagian instrumental salah satunya guru. Menurut Sanjaya (2015: 19) bahwa “salah satu faktor yang berpengaruh adalah faktor guru itu sendiri”. Guru mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran disekolah serta berperan penting dalam upaya pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Salah satu alasan kuat peneliti untuk meneliti kemampuan guru adalah berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang telah diutarakan di latar belakang, menunjukkan adanya kelemahan yang langsung terasa pada siswa, yaitu masalah cara mengajar guru.

Sejalan yang diungkapkan menurut Syah (2012) “Faktor internal yang berasal dari diri siswa berupa keinginan dan rasa ketertarikan untuk belajar dan faktor eksternal salah satunya adalah cara mengajar guru yang monoton, hal tersebut turut mempengaruhi perolehan hasil belajar pada siswa yang belum optimal”. Siswa yang memiliki keinginan dan ketertarikan yang tinggi untuk belajar cenderung akan mendapatkan hasil yang optimal. Rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran juga berkaitan dengan faktor eksternal yang disebutkan diatas, yaitu cara mengajar guru yang cenderung membuat siswa bosan. Sehingga guru memiliki peranan penting dalam menentukan bagaimana proses pembelajaran tersebut terjadi. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru agar memudahkan siswa menyerap materi pelajaran yang akan diberikan dan membuat kegiatan belajar lebih menarik, bermakna dan menyenangkan bagi siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut Aunurrahman (2013: 143) berpendapat bahwa:

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil yang lebih baik.

Siswa akan lebih tertarik belajar bila mana pembelajaran tersebut menyenangkan, namun tetap mengedepankan kualitas dari kecakapan siswa dalam

menguasai materi tersebut. Sejalan dengan pendapat diatas, Trianto (2007: 5) berpendapat tentang model pembelajaran bahwa

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dengan menentukan perangkat-perangkat pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan Permendikbud No. 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK/MAK dalam karakteristik Kurikulum 2013 pada poin satu bahwa kurikulum 2013 harus dapat “Mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerjasama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik”. Pernyataan tersebut mendukung bahwa salah satu yang harus dikembangkan untuk peserta didik adalah kerjasama. Kerjasama dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Kemampuan siswa untuk berpikir kritis dapat diperoleh siswa melalui penerapan pembelajaran yang inovatif, konstruktivistik, kreatif dan mampu membuat siswa paham akan konsep yang dipelajari. Menurut Rusman (2014) “Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi konstruktivistik adalah model *Cooperative Learning*.” Karakteristik dari model *Cooperative Learning* ini diantaranya melakukan pembelajaran secara tim, didasarkan manajemen kooperatif, adanya kemauan untuk bekerja sama dan keterampilan dalam bekerja sama.

Menurut Isjoni (2007: 23) “Model *Cooperative Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*)”. Model pembelajaran ini dapat mengoptimalisasi potensi yang ada pada diri siswa karena menitik beratkan pada pendekatan *student center* secara aktif dan melibatkan orang-orang disekelilingnya untuk saling bekerjasama dengan membuat kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Siswa bukan hanya sekedar dapat memahami materi namun dapat merasa senang disaat siswa belajar. Karena disaat siswa senang dan tertarik cenderung mempercepat proses pemahaman siswa. Kegunaan metode diskusi diantaranya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan kemampuannya masing-masing

termasuk kemampuan mengemukakan ide-ide baru, membantu siswa untuk dapat menilai kemampuan dirinya, teman-temannya dan juga melalui diskusi, siswa dapat dilatih menghargai pendapat teman. Adapun tujuan dari menggunakan model pembelajaran kooperatif menurut Asma (2006: 28) diantaranya:

1. Meningkatkan hasil belajar
2. Penerimaan terhadap individu
3. Pengembangan keterampilan sosial
4. Pembelajaran partisipatorik
5. Proses kegiatan yang menyenangkan

Masalah yang paling utama dalam pembelajaran kelompok adalah adanya dominasi oleh siswa pintar sehingga siswa yang kecerdasannya dibawah siswa yang pintar akan cenderung untuk diam dan mengandalkan temannya yang lebih pintar. Dengan begitu pembelajaran kelompok yang hanya sekedar belajar kelompok dirasa kurang dan diperlukan adanya variasi dalam pembelajaran kelompok untuk terselenggaranya pembelajaran yang efektif.

Menurut Depari (2011) “Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* merupakan hasil modifikasi pembelajaran tutorial dimana pada saat diskusi kelompok, dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu dan saling bekerja sama.” Model pembelajaran ini memiliki banyak kesamaan dengan STAD, tetapi TGT menambahkan dimensi kegembiraan dengan mengganti kuis pada STAD menjadi permainan dan *tournament*. Sesuai dengan pendapat Huda (2011: 116) mengemukakan bahwa

Penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya hanya fokus pada level kemampuan saja.

Menurut Tanireja (dalam Susan, 2015: 21) mengemukakan bahwa salah satu kelebihan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu “Kebebasan mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada pada diri siswa serta meningkatkan kerjasama dengan siswa lain. Sehingga interaksi dalam pembelajaran dalam kelas menjadi hidup”. Dengan sistem belajar berkelompok ini juga siswa diharapkan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar agar

mendongkrak hasil belajar yang akan didapat siswa. Selain itu dengan cara menandingkan siswa yang kecerdasannya setara atau homogen dapat menumbuhkan rasa keinginan yang tinggi dan siswa tersebut merasa tertantang untuk berusaha belajar lebih karena ia merasa harus mampu untuk mengalahkan teman yang setara dengannya. Dengan begitu perbedaan TGT dengan dengan kelompok kooperatif lainnya yaitu pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Selain itu adanya *tournament* atau kompetisi dalam pembelajaran tersebut membantu mendorong siswa untuk lebih termotivasi untuk dapat memahami materi dan mampu menyampaikan apa yang siswa pahami melalui soal yang ada pada *tournament* dengan cepat dan tepat.

Selain efeknya pada siswa, pembelajaran ini juga memberikan kreativitas pada cara mengajar guru dengan memberikan model pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan jiwa kompetisi agar siswa semakin semangat dalam belajar. Model pembelajaran ini juga dapat dijadikan alternatif untuk latihan siswa dalam mengerjakan soal latihan dengan cara yang menarik. Hal-hal tersebut mendukung peneliti memilih model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* sebagai model yang diaplikasikan pada eksperimen peneliti.

Dalam pembelajaran akuntansi dibutuhkan pemahaman atas konsep yang diajarkan dan bukan hanya sekedar hafalan. Pembelajaran akuntansi juga bersifat kontinyu sehingga siswa kemungkinan akan sulit untuk memahami materi yang selanjutnya, jika belum memahami materi yang telah diajarkan sebelumnya. Dibutuhkan suatu metode yang dapat menuntut siswa untuk mencoba memaksakan dirinya agar dapat mengungkapkan apa yang telah dipahaminya. Lebih spesifiknya pada mata pelajaran Akuntansi Dasar yang masuk dalam kelompok C2 (Kompetensi Bidang Keahlian) merupakan sebuah dasar untuk siswa memahami pembelajaran Akuntansi.

Model pembelajaran TGT sesuai dengan karakteristik kompetensi dasar pengertian, tujuan dan peran akuntansi. Dalam kompetensi dasar pengertian, tujuan dan peran akuntansi berisi materi yang membutuhkan pemahaman konsep yang sangat mendasar. Sehingga akan terus terbawa kepada materi pada kompetensi dasar yang selanjutnya.

Ifa (2013) meneliti tentang model pembelajaran tipe Jigsaw dimana model tersebut memiliki peningkatan hasil belajar sebesar 10,2%. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Utami (2015) yang meneliti tentang model pembelajaran tipe STAD, dimana model tersebut memiliki peningkatan hasil belajar sebesar 11,9%. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2013) bahwa model TGT memiliki peningkatan hasil belajar yang paling tinggi yaitu sebesar 18,13%. Dari tingkat keberhasilan yang sudah diungkapkan diatas, TGT mempunyai peningkatan hasil belajar paling tinggi di antara kedua model yang menjadiandingannya.

Berdasarkan uraian diatas, menjadi alasan peneliti tertarik mengadakan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe TGT dengan judul penelitian yaitu “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Pasundan 1 Cimahi”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka masalah tersebut dapat dirumuskan dengan pertanyaan: apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan kelas yang tidak menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*.

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan tersebut, peneliti ingin bermaksud mendapatkan gambaran yang jelas tentang peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas yang menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* dengan kelas yang tidak menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas yang menerapkan model

Cooperative Learning tipe *Team Games Tournament* dengan kelas yang tidak menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan teori yang ada didalamnya yakni dalam bidang pendidikan juga sebagai referensi bagi para penulis lainnya yang akan mengkaji atau mengembangkan teori tersebut lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

Dapat mengetahui seberapa besar variable Y berpengaruh terhadap variable X, sehingga manfaatnya

a. Bagi penulis

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman penulis dalam menerapkan model pembelajaran yang dianggap efektif untuk menambah keinginan siswa untuk belajar dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah wawasan guru mengenai berbagai model pembelajaran salah satunya model pembelajaran dalam penelitian ini, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dengan banyaknya kegiatan yang berpusat pada siswa, dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, meningkatkan kemampuan siswa untuk saling bekerja sama, dan menumbuhkan jiwa kompetisi dalam diri siswa.

d. Bagi pembaca

Dapat memberikan referensi dan perbandingan dalam meneliti dengan permasalahan serupa yang lebih luas variabelnya dan mendalam telaahnya.