

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu jenjang formal yang difokuskan oleh pendidik kepada peserta didik dalam memberikan pengajaran yang merubah peserta didik lebih baik lagi. Peran pendidikan menjadikan peningkatan sumber daya manusia, untuk menghasilkan kesejahteraan umum dan meningkatkan kecerdasan bangsa. Pembelajaran berlangsung sebagai proses mempengaruhi antara guru dan siswa. Dalam hal ini, kegiatan yang terjadi adalah guru mengajar dan siswa belajar.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian peserta didik terlibat aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegiatan belajar yang tinggi, semangat belajar serta rasa percaya diri menurut Mulyasa (dalam Lovieana : 2014). Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan upaya guru dalam mengembangkan aktivitas siswa sangatlah penting, sebab aktivitas belajar siswa menentukan hasil belajar siswa.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri atas siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, media pembelajaran. fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas,

perlengkapan audio visual, juga computer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya menurut Hamalik (dalam Lovieana : 2014).

Menurut Trianto (dalam Lestari & Hudaya, 2018) belajar hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar yang dimaksud seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain.

Menurut Sutirman (dalam Solihah, 2016) langkah-langkah model pembelajaran TGT ialah : penyampaian materi, pembentukan kelompok, *game tournament*, dan penghargaan kelompok. Menurut Suhendri (dalam Solihah, 2016) *Teams Game Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Suarjana (dalam solihah, 2016) menyatakan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* memiliki beberapa kelebihan diantaranya : lebih meningkatkan penercurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, motivasi belajar lebih tinggi dan mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.

Quiziz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih

menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019). *Quiziz* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang berisikan kuis interaktif. *Quiziz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttes*, dan latihan soal pengutan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya (Citra & Rosy, 2020). Media *Quiziz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media *Quiziz* memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media *Quiziz*. Kelebihan lain yang ada pada media *Quiziz* adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sehingga operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal disajikan (Citra & Rosy, 2020).

Pada saat saya melakukan observasi di SMAN 1 Bulakamba yang dilakukan sebelum saya melakukan penelitian. Pada saat saya mengamati proses pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan materi dari awal sampai pertengahan jam pelajaran yang diakhir dengan tugas yang dimana fokus siswa menurun dan semangat belajar siswa juga tidak ada, serta pada proses pembelajaran berlangsung ada siswa yang hanya mengobrol sendiri, bermain sendiri, dan bahkan ada siswa yang memainkan hp serta terdapat siswa yang tidur di dalam kelas dan enggan untuk bertanya hanya melakukan bisik-bisik antar. Kelemahan fokus dan semangat belajar menurun yang terjadi pada proses pembelajaran membuat siswa sulit memahami konsep, siswa kurang teliti dalam menyelesaikan soal, dan kemampuan pemahaman siswa tidak

diperoleh yang mengakibatkan hasil belajar juga menurun. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik di SMAN 1 Bulakamba masih dibawah rata-rata KKM yaitu ≥ 70 . Serta guru pun tidak memiliki inisiatif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih aktif dan siswa terlibat dalam kegiatan belajar, guru hanya melakukan pembelajaran metode ekspositori, guru tidak memiliki inisiatif untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis *game edukasi* yang salah satunya yaitu *game edukasi* aplikasi *Quizizz*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Bulakamba Materi Trigonometri Berbantu *Quizizz*” subjek yang dijadikan dalam penelitian ini adalah peserta didik SMAN 1 Bulakamba kelas X.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut.

Bagaimanakah melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Bulakamba Materi Trigonometri?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis apakah melalui implementasi model pembelajaran kooperatif *temas game tournament (TGT)* berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Bulakamba Materi Trigonometri?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Siswa

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi siswa agar memudahkan untuk menerima dan memahami materi yang disampaikan dan mampu membuat siswa untuk merespon dalam pembelajaran. Serta mampu meningkatkan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Peneliti berharap penelitian ini terutama pada aplikasi *Quiziz* menjadikan wadah untuk memfasilitaskan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga guru tidak terlalu ekspositori pada saat pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Peneliti berharap dalam penggunaan aplikasi *Quiziz* mampu dijadikan sebuah bahan pertimbangan oleh pihak sekolah yang nantinya bisa dijadikan sebagai media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.