

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan satu hal yang memiliki sifat urgensi yang harus di rasakan oleh setiap warga negara tanpa terkecuali. Dikatakan sebagai satu hal yang sangat penting karena pendidikan mampu memberikan peningkatan pada kualitas sumber daya manusia dan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu tersebut. Maju berkembangnya suatu negara tergantung pada kualitas peendidikannya.¹ Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil dapat dilihat dari tingginya minat siswa terhadap suatu mata pembelajaran. Hasil belajar yang maksimal di peroleh dari pemahaman setiap siswa pada materi yang diberikan oleh guru, hasil pembelajaran didapatkan pada akhir proses pembelajaran serta berhubungan dengan kemampuan siswa memahami pelajaran. Peningkatan mutu pendidikan juga menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan agar dapat membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga setiap individu mempunyai kemampuan yang dapat diterapkan untuk menguasai, menerapkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi seiring dengan perkembangan zaman. Selain itu, dalam meningkatkan kualitas pendidikan memerlukan peningkatan sumber daya manusia yang ikut terlibat dalam setiap proses pembelajaran.²

Sebagai tenaga pendidik, guru perlu memerhatikan upaya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan mengajar sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi yang diberikan saat kegiatan belajar mengajar dilakukan. Dengan meningkatnya mutu pendidikan maka dengan demikian sumber daya manusia yang dimiliki akan meningkat dari segi kualitas. Kegiatan pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru mata pelajaran dan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitarnya. Metode pembelajaran juga merupakan salah satu upaya atau strategi yang

¹ Yuliana Dewi Karina and Sri Retno Dwi Ariani, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DILENGKAPI TEKA-TEKI SILANG DAN KARTU UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR PADA MATERI KOLOID KELAS XI IPA 1 SMA NEGERI 1 BANYUDONO TAHUN PELAJARAN 2013/2014," 2014.

² Silky Roudhotus Sa and adah Sapir, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Metode Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben," *JPE* 9, no. 1 (2016).

diterapkan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar juga harus relevan serta sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar mengharuskan guru dan siswa untuk bersikap toleran, menjunjung tinggi prinsip kebersamaan serta berfikir secara terbuka. Dengan demikian, baik guru maupun siswa mampu bersama-sama menggali kompetensi atau kemampuan masing-masing dengan optimal dan maksimal.

Pendidikan merupakan sebuah ujung tombak yang berguna untuk mencetak generasi baru yang memiliki kualitas sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Pendidikan dinilai sebagai satu hal penting yang harus dinikmati oleh seluruh warga negara Indonesia tanpa terkecuali. Pendidikan di landasi dengan kegiatan pembelajaran di sekolah formal, non-formal, ataupun tempat lainnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berbagai model dan metode pembelajaran. Model serta metode pembelajaran juga sangatlah beragam. Setiap guru pun dapat berlatih dan membiasakan untuk menggunakan salah satu model atau metode pembelajaran yang menarik, tentunya yang membawa dampak baik terhadap para murid. Para guru menerapkan model serta metode yang beragam, hal ini dikarenakan para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus melihat serta mengamati bagaimana respon dari para murid terhadap pembawaan materi yang dibawakan oleh guru. Terdapat model atau metode yang langsung diterima oleh siswa, maka dalam menentukan model serta metode pembelajaran, setiap guru dapat menyesuaikan terlebih dahulu dengan keperluan materi yang akan disampaikan pada siswa. Namun, terdapat juga model atau metode pembelajaran yang sulit dipahami dan dimengerti oleh siswa, hal ini mengakibatkan guru harus mengganti dan mencoba model atau metode pembelajaran yang lain.

Proses pembelajaran yang aktif dibuat untuk mengoptimalkan siswa dalam mencapai prestasi belajar siswa. Hal tersebut bisa dicapai dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif, karena metode ini dapat memberikan suasana belajar yang berbeda didalam kelas, seperti pembelajaran dilakukan dengan menerapkan sistem kelompok-kelompok kecil. Model pembelajaran kooperatif dapat menyediakan keadaan dalam proses belajar menjadi lebih inovatif dan kreatif, dengan mengaplikasikan model kooperatif bisa dibentuk melalui kelompok belajar yang di dalam kelompok tersebut terdapat siswa yang memiliki kemampuan lebih dan ada yang kurang sehingga siswa yang mempunyai nilai lebih akan memberikan

pemahaman terhadap siswa yang memiliki nilai kurang, namun dalam bentuk memberikan pengarahan. Selain itu pembelajaran kooperatif mengajarkan sikap untuk saling toleransi di dalam kelas, menerima dan memberi kesempatan kepada siswa lain yang memiliki perbedaan latar belakang seperti suku, agama, ras, budaya, kemampuan akademik, tingkat pemahaman yang berbeda-beda.

Terdapat kekurangan jika dalam proses kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode yang simpel dilakukan oleh guru atau biasa saja, maka dari itu, perlunya guru untuk sedikit banyak memberikan variasi penggunaan model atau metode dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang tujuannya menciptakan suasana belajar mengajar yang apik dan siswa dapat menikmati pembelajaran dan memahami apa yang disampaikan oleh guru terlebih pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang di dalamnya mengandung beberapa ilmu seperti geografi, sosiologi, bahkan sejarah.

Hal ini terjadi di MTs NU Maslakul Falah yang berada di desa Glagahwaru, Undaan, Kudus. Pada saat penulis melakukan observasi pra penelitian di MTs NU Maslakul Falah terdapat hambatan yang dihadapi guru pada saat melakukan kegiatan pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tidak mendapatkan respon apik dari para siswa. Siswa asyik dengan kegiatannya sendiri tanpa menghiraukan guru yang memberikan materi di depan kelas khususnya kelas 8 adalah pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Pada kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilakukan masih condong menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan model ceramah dalam penyampaian materi, yangmana guru menjadi pusat pembelajaran (*teacher center*).³ Terlepas daripada itu, metode ceramah menjadi sumber informasi yang diperoleh siswa dari guru. Pada pelaksanaannya metode ceramah atau *teacher center* siswa cenderung aktif dengan kegiatannya masing-masing, siswa kurang memiliki perhatian dengan metode ceramah. Siswa condong lebih asyik dengan kegiatan-kegiatan seperti mengobrol dengan teman sebangku, bergurau, bercanda, tidur dalam kelas, bahkan keluar masuk kelas. Selain menerapkan metode ceramah, guru juga melakukan variasi dengan menggunakan *power point* untuk membantu dalam penyampaian materi, namun hasilnya tetap masih adanya siswa yang asyik dengan kegiatannya sendiri di dalam kelas

³ Tri Astutik and M Husni Abdullah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *Jpsd* 1, no. 2 (2013): 1–11.

maupun keluar kelas pada saat pembejaraan berlangsung, demikian ketika guru memberikan suatu pertanyaan, tidak sedikit siswa yang memberikan komentar, sedangkan kalau guru memberikan pertanyaan, siswa terkesan diam tanpa bertanya perihal materi yang belum mereka ketahui. Hal ini di latar belakang karena siswa kurang mengikuti dan menikmati suatu pembelajaran yang diberikan oleh guru. Guru harus memahami dan sadar akan hal itu dan mencari sebuah jalan keluar atau solusi yang dapat diberikan untuk menanggulangi permasalahan tersebut. Maka dalam proses pembelajaran dibutuhkan kreatifitas guru dalam menggunakan model atau metode pembelajaran supaya menarik rasa keingintahuan dan meningkatkan semangat belajar siswa terutama pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial IPS.

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan penulis pada waktu penulis melakukan observasi pada Agustus 2023 dan observasi terhadap guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terkait penyebab masih rendahnya minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran karena tidak di tumbuhkannya minat dan motivasi dalam diri siswa itu sendiri, ditambah dengan pengaplikasian dari guru yang belum bisa membangkitkan semangat mengikuti pembelajaran. Hal ini tentu saja menjadi pekerjaan bagi guru untuk berbenah dan mengatur model baru dalam membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran, membuat siswa termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan menimbulkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan baik dan disiplin.

Kurangnya ketertarikan pada pembelajaran dapat terlihat dari banyaknya siswa yang asyik dengan dengan kegiatannya sendiri tanpa memerdulikan materi yang disampaikan oleh guru, berdiskusi dengan temannya dalam satu forum, bahkan tidak sedikit siswa yang keluar kelas pada saat pelajaran dilaksanakan. Kurangnya ketertarikan siswa berdampak pada tertinggalnya pada materi pembelajaran serta mendapatkan nilai dibawah rata-rata yang telah di tentukan. Motivasi untuk membangkitkan minat belajar siswa sangat di perlukan. Pada penelitian ini penulis akan menerapkan pembelajaran kooperatif dengan model *teams games tournament* sebagai jawaban untuk memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Model ini menjadi cara yang digunakan guru untuk memotivasi minat belajar siswa serta dapat digunakan dengan mudah dan dapat dilakukan oleh semua guru dan dapat lebih menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu istilah yang umum untuk

sekumpulan strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendidik kerjasama kelompok serta interaksi antar siswa. Model ini sangat sesuai karena komunikasi antarsiswa secara langsung membuat siswa dapat memahami suatu materi yang sedang dipaparkan. Siswa yang kurang bisa menerima materi pembelajaran, dengan penjelasan dari teman yang lebih paham, akan memudahkan untuk menerima dan memahami materi yang didiskusikan, serta membuat siswa terlatih untuk belajar mendengarkan pendapat orang lain.⁴

Motivasi memiliki nilai urgensi pada proses pembelajaran, di karenakan adanya motivasi dapat mendorong semangat belajar dan sebaliknya jika motivasi kurang maka akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar, siswa yang belajar tanpa adanya motivasi akan sulit mencapai hasil dengan maksimal.⁵ Dalam pengaplikasiannya di dunia belajar, siswa yang lapar tidak memiliki motivasi penuh ketika belajar. Setelah kebutuhan yang bersifat fisik terpenuhi, maka meningkat pada kebutuhan berikutnya adalah rasa aman. Sebagai contoh seorang siswa yang merasa di kucilkan oleh teman atau guru maka siswa tersebut tidak akan termotivasi dengan baik dalam belajar. Guru sebagai pendidik perlu mengetahui apa yang di inginkan oleh para siswa-siswinya. Seperti kebutuhan untuk berprestasi, tidak sedikit siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, mereka terkesan takut gagal dan tidak mau menanggung resiko dalam mencapai prestasi belajar yang tinggi.

Pendidikan merupakan suatu bentuk investasi jangka panjang yang memiliki sifat urgensi bagi manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeelayakan di masyarakat serta tidak menjadi parasit untuk manusia lain. Masyarakat bawah hingga masyarakat atas mengakui bahwa pendidikan atau guru merupakan satu di antara banyaknya unsur pembentuk utama calon anggota utama masyarakat. Pendidikan dinilai berhasil dalam membentuk manusia yang berguna di masyarakat, sehingga amatlah penting pendidikan untuk mencetak manusia yang mempunyai kualitas dan pemimpin di masyarakat.

Model belajar *teams games tournament* merupakan model pembelajaran mempunyai kelebihan berupa proses kegiatan belajar

⁴ “Majalah Jendela Cooperative Learning Model: Solusi Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Dan Pembentukan Karakter Siswa,” accessed December 8, 2022, <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/berita/detail/cooperative-learning-model-solusi-peningkatan-kualitas-hasil-belajar-dan-pembentukan-karakter-siswa>.

⁵ Suharni, “UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA” 6, no. 1 (2019): 172–84.

kooperatif yang mengharuskan keterlibatan siswa dari awal sampai akhir pembelajaran, metode ini dapat menarik perhatian siswa dikarenakan menggunakan perpaduan antara belajar bermain, serta berkompetisi, sehingga akan mampu meningkatkan minat untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Secara historis metode *teams games tournament* pertama kali di perkenalkan oleh David DeVries dan Keith Edward pada tahun 1972. Kemudian, model pembelajaran *teams games tournament* oleh DeVries dan Robert Edward Slavin pada tahun 1978.⁶ Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang mengatur peserta didik ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang dimana masing-masing kelompok yang beranggotakan atas peserta didik dari semua tingkatan. Setelah memiliki kelompok peserta didik akan belajar bersama, berdiskusi, dan berbagi perspektif satu sama lain untuk mempersiapkan turnamen yang akan di pandu oleh guru.

Metode seperti ini juga melibatkan semua kelompok yang *heterogen* dalam satu kelompok serta mengandung unsur permainan serta unsur kompetisi yang mampu merangsang keaktifan siswa agar kelompoknya memperoleh hasil yang terbaik. Dalam penerapan model belajar ini, siswa akan menikmati suasana berkompetisi dengan temannya untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Setiap anggota kelompok pun akan turut berpartisipasi secara aktif pada proses berlangsungnya turnamen sehingga tidak ada siswa yang sibuk melakukan kegiatannya sendiri sehingga pembelajaran ini sangat sesuai dengan kondisi kelas yang minim minat belajarnya. Model ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk saling tolong-menolong antara siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda, sehingga akan menimbulkan minat kepada siswa yang lain. Model ini dapat membuat siswa lebih berminat untuk belajar tanpa disuruh, sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajarnya.

Keberhasilan dalam proses belajar di kelas pun tidak terlepas dari pengamatan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran baru yang berorientasikan terhadap kegiatan yang meningkatkan keterlibatan siswa secara efektif didalam proses belajar. Pengembangan model belajar yang tepat pada dasarnya berfungsi untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar serta berpartisipasi secara aktif dan

⁶ Rusyanto, *TGT (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran IPS*, 2021, https://www.google.co.id/books/edition/TGT_Teams_Game_Tournament_dalam_Pembelajaran/muBDEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.

menyenangkan sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar dan prestasi yang optimal.⁷ Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan transformasi perubahan sikap dan ketrampilan dengan melibatkan aktivitas fisik dan mental siswa. Keikutsertaan siswa baik fisik maupun mental termasuk sebagai bentuk pengalaman belajar yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis memilih topik penelitian mengenai "implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas 8 di MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2023/2024" karena penulis merasakan sendiri bagaimana kurangnya minat dan motivasi belajar pada siswa disana karena penggunaan model pembelajaran yang kurang menarik sehingga di gunakanlah model pembelajaran *teams games tournament* sebagai langkah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan ini mampu dijadikan sebagai cara untuk menggugah rasa penasaran dan ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

B. Fokus Penelitian

Fokus dari penelitian ini yaitu pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS. Bagaimana cara guru untuk menumbuhkan serta membangkitkan rasa semangat belajar siswa agar siswa fokus untuk belajar dan tidak asyik dengan kegiatannya masing-masing yang mengganggu proses belajar di dalam kelas. Peranan guru dalam menumbuhkan semangat belajar siswa juga sangat penting terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Selain penerapan model pembelajaran ini, guru juga dapat menumbuhkan semangat siswa dengan cara menggunakan metode bermain atau teka-teki untuk membuat siswa lebih semangat mengikuti kegiatan belajar di kelas. Disamping itu, penelitian ini fokusnya untuk mengetahui dampak bagaimana aktivitas pembelajaran sebelum dan sesudah dalam menggunakan model belajar *teams games tournament*, serta melakukan analisis seberapa nilai efektivitas model belajar *teams games tournament* untuk mengetahui apakah terdapat hambatan atau kendala pada saat penggunaannya.

⁷ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Ban: Alfabeta, 2009).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang terdapat pada latar belakang, maka penulis mengemukakan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah?
2. Bagaimana nilai efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah?
3. Apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pengimplementasian model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial IPS di kelas VIII MTs NU Maslakul falah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari hasil rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah.
2. Untuk mengetahui nilai efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah.
3. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat dari implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang dipaparkan, adapun manfaat dari penelitian yang diharapkan oleh peneliti yaitu:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi pada pembaca soal model-model belajar yang sangat bervariasi, khususnya memberikan informasi tentang model belajar *teams games tournament* pada pembelajaran IPS. Oleh karena itu, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan khasanah keilmuan baru yang bermanfaat untuk pembaca mengenai model-model pembelajaran. Terutama mengenalkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung, serta mampu memberikan manfaat pada:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini menjadikan pengalaman baru untuk peneliti dalam menerapkan model belajar *teams games tournament* dalam meningkatkan semangat belajar siswa.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini mampu menumbuhkan semangat belajar siswa melalui model belajar *teams games tournament*.
- c. Bagi guru, diharapkan bisa dijadikan dokumen tertulis yang dapat digunakan oleh guru untuk menerapkan pembelajaran disekolah dengan menggunakan variasi model-model belajar salah satunya adalah model pembelajaran *teams games tournament*.
- d. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi baru, dijadikan acuan atau dapat di praktikan sebagai salah satu model pembelajaran di kemudian hari pada saat praktik penelitian lapangan.
- e. Bagi Institut Agama Islam Negeri Kudus, penelitian ini dapat menambah referensi bagi perpustakaan, khususnya pada Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memberikan pemaparan dan gambaran dalam penelitian, penulis memberikan tahapan-tahapan dalam sistematika penulisan, antara lain:

1. Bagian awal
Bagina awal berisikan halaman judul dan cover.
2. Bagian inti
Bagian inti memuat garis besar penelitian, yaitu :

Bab I : Pendahuluan

Pendahuluan berisikan mengenai latar belkang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penlitian, serta manfaat penelitkan.

Bab II : Kajian Pustaka

Kajian pustaka memuat mengenai teori-teori yang berhubungan degan judul, penelitian tedahulu, dan kerangka berfikir.

Bab III : Metode Penelitian

Metode penelitian berisikan tentang jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, subyek penelitian,

sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil penelitian dan pembahsan berisikan *pertama*, gambaran obyek penelitian meliputi : sejarah berdirinya MTs NU Maslakul Falah, profil MTs NU Maslakul Falah. *Kedua*, deskripsi data penelitian, meliputi data tentang proses penerapan model belajar *teams games tournament* terhadap pembelajaran IPS pada kelas VIII, data tentang hasil penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap pembelajaran IPS pada kelas VIII. *Ketiga*, analisis data penelitian.

Bab V : Penutup

Penutup berisikan tentang simpulan dan saran.

3. Bagian akhir
Bagian akhir berisikan tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

