

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Obyek Penelitian

#### 1. Sejarah Berdirinya MTs NU Maslakul Falah

Berjalan pada 3 tahun terakhir sebelum 1995, setengah dari *out put* Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Maslakul Falah di Desa Glagahwaru Undaan Kudus tidak bisa meneruskan sekolah ke jenjang selanjutnya atau jenjang madrasah tsanawiyah. Padahal, semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjelang abad 21, seseorang diharuskan untuk dapat mengembangkan khazanah keilmuan serta ketrampilan.

Terjadinya fenomena seperti itu, tahun 1995 tokoh masyarakat dan pemuda yang di pimpin oleh K.H Muhammadun AH, membentuk sebuah kepanitiaan dan menghimpun satu kebijakan yaitu pendirian madrasah tsanawiyah. Adapun motivasi dasar pendirian madrasah tsanawiyah sebagai berikut:

- a. Melihat arti pentingnya pendidikan untuk masa depan anak sebagai penerus generasi dan ujung tombak perjuangan agama, negara, dan bangsa khususnya di desa glagahwaru.
- b. Banyaknya anak yang telah lulus sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah kemudian tidak dapat melanjutkan pendidikan dengan alasan tingginya biaya dan letak madrasah tsanawiyah yang terletak di luar desa glagahwaru.
- c. Tersedianya sumber daya pendidikan baik potensi anak, animo masyarakat, tenaga pendidik dan terdidik maupun sarana – meskipun serba terbatas - yang mendukung untuk diadakannya lembaga pendidikan setara sekolah lanjutan pertama yang berbasis keagamaan, yakni madrasah tsanawiyah.
- d. Standar belajar anak minimal wajib belajar 9 tahun mengacu dari keputusan pemerintah (wajar dikdas 9 tahun)

Madrasah Tsanawiyah Maslakul Falah dinyatakan dapat beroperasi pada tanggal 15 juni 1995 dengan surat izin operasional dari kantor deartemen agama wilayah jawa tengah no : Wk/5.c/PP.00.6/4162/1995. Kemudian padatanggal 29 november 1995 panitia membuka pendaftaran peserta didik angkatan pertama.

Melihat perkembangan ilmu pengetahuan teknologi berkembang pesat, sementara kemampuan dan sumber daya

pendidikan yang ada dapat diprediksi akan terjadi kenaikan siswa baru pada setiap tahun pelajaran baru. Maka menjadi tantangan bagi madrasah untuk menghadapi tantangan tersebut.<sup>1</sup>

## 2. Profil MTs NU Maslakul Falah

Dilihat dari letak geografisnya, MTs NU Maslakul Falah berada di tengah-tengah desa glagahwaru, berorientasi akses jalan masuk desa lain, dan di sebelahnya terdapat persawahan yang menjadi mata pencaharian mayoritas penduduk desa glagahwaru. Berikut gambaran batas-batas yang mengelilingi MTs NU Maslakul Falah:

- a. Sebelah Utara : jalan menuju desa terangmas
- b. Sebelah Selatan : kantor balaidesa glagahwaru
- c. Sebelah Barat : persawahan warga
- d. Sebelah Timur : persawahan warga

## B. Deskripsi Data Penelitian

### 1. Proses Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah

Kegiatan belajar mengajar di kelas hendaknya dapat menciptakan suasana yang ramah, senang, dan antusias bagi anak, juga hendaknya bisa memberikan kenyamanan dan semangat mengajar pada guru. Penggunaan model pembelajaran haruslah bervariasi menyesuaikan kebutuhan kelas, peserta didik akan lebih menyukai dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya sesuatu yang menarik yang ditawarkan guru. Contoh penggunaan model belajar yang menarik seperti model belajar kooperatif tipe *teams games tournament*.

*Teams games tournament* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif atau kerjasama yang melibatkan semua siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran tipe ini berfungsi sebagai salah satu jalan keluar bagi guru untuk menggunakan variasi dalam mengajar, proses yang tidaklah susah serta pengaplikasian yang mudah mampu menjadi senjata guru dalam mengajar di dalam kelas dan untuk meningkatkan rasa semangat dan antusias para siswa. Pendekatan pembelajaran yang terkandung dalam model ini adalah hubungan

---

<sup>1</sup> Data Hasil Dokumentasi Sejarah MTs NU Maslakul Falah pada Tanggal 16 September 2023

individu dengan individu yang lain. Fokus akan meningkatkan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain atau teman, serta terlibat dalam proses pemikir dan bekerjasama secara produktif.<sup>2</sup>

Model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* ini dilakukan dengan empat tahapan. Pertama, para siswa di berikan pemahaman mengenai materi yang di pelajari, para siswa selanjutnya mendengarkan dan memahami dengan seksama materi yang di sampaikan oleh guru karena materi yang di sampaikan berperan penting dalam soal yang akan di kerjakan siswa dalam kegiatan turnamen nanti.

Kedua, setelah pemaparan materi telah selesai para siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok-kelompok, dimana dalam kelompok terdiri dari 4-5 siswa dicampur tidak hanya laki-laki dengan laki-laki, perempuan dengan perempuan, tapi pembagiannya beragam terdapat laki-laki dan perempuan juga kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Ketiga, penyampaian permainan yang akan digunakan dalam turnamen, guru melakukan informasi pada peserta didik untuk memahami permainan yang akan di gunakan pada saat kegiatan turnamen dilaksanakan.

Keempat adalah pelaksanaan turnamen, kelompok-kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa mengerjakan soal tertutup yang di sediakan di papan tulis oleh guru kemudian maju menjawab satu persatu, apabila kedapatan siswa yang tidak bisa menjawab maka segera mundur kembali ke kelompoknya kemudian di diskusikan soal yang tidak dapat dijawab tanpa membuka buku panduan siswa. Aktifitas tersebut dapat membuat siswa-siswa mudah menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru lewat permainan dan turnamen tadi, jadi tingkat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran itu tinggi kemudian berdampak bagi pemahaman siswa.

Model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* selain mampu menciptakan semangat bagi siswa juga mampu mengatasi rasa bosan dan mengantuk saat belajar di dalam kelas terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang memuat pelajaran yang kompleks seperti bumi, sejarah, masyarakat.<sup>3</sup> Model pembelajaran ini mampu menjadi alat bantu guru dalam

---

<sup>2</sup> Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta, Bumi Aksara, 2012, hlm 25.

<sup>3</sup> Data observasi di MTs NU Maslakul Falah, 20 September 2023

melakukan kegiatan belajar di dalam kelas, serta mampu meningkatkan antusias semangat para siswa di dalam kelas.

## 2. Hasil dan Nilai Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah

Evaluasi dan hasil belajar memiliki hubungan erat dalam kegiatan belajar mengajar. Tanpa adanya evaluasi maka akan sulit untuk mengetahui hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Hasil belajar merupakan suatu data akhir yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu. Tingkat pernyataan yang di capai oleh peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang di tetapkan. Indikator untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam belajar dilihat dari pemahaman dan perilaku yang di perlihatkan oleh siswa. Pemahaman merupakan tingkat penguasaan bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh siswa baik secara individual atau kelompok. Sedangkan tingkah laku yang di tampilkan siswa adalah perilaku siswa yang menunjukkan adanya suatu proses perkembangan yang baik dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, serta dari tidak berkompeten menjadi berkompeten.

Penggunaan model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* membawakan hasil yang baik di MTs NU Maslakul Falah, dilihat dari hasil observasi yang dilakukan di madrasah tersebut yakni di kelas VIII menyatakan bahwa pemahaman dan keaktifan siswa menunjukkan perubahan yang baik, dari siswa yang tidak antusias menjadi antusias, tidak semangat menjadi semangat. Penggunaan model pembelajaran ini membuat siswa menjadi bisa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik, karena siswa juga memiliki tanggung jawab yang penting dalam pembelajaran yakni memahami dan menjawab soal yang ada pada permainan pada saat turnamen dilakukan. Para siswa juga dibuat menjadi disiplin untuk lebih antusias dan menjadi diri sendiri serta menjadi yang terbaik di antara yang terbaik. Perilaku tersebut tercipta karena peserta didik menganggap bahwa dirinya harus bisa, harus bisa memenangkan permainan dalam turnamen. Selain membentuk perilaku siswa yang lebih antusias dan semangat dalam belajar, model ini juga berdampak pada keaktifan siswa di dalam kelas, menjaga sikap toleransi serta saling menghormati antar siswa, melatih mental untuk maju di depan kelas, menjawab pertanyaan

serta menanggapi pertanyaan. Model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* menjadikan proses kegiatan menjadi lebih menarik dan kreatif sehingga siswa akan antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.<sup>4</sup>

### 3. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat dari Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah

Setiap model belajar memiliki faktor-faktor pendukung dan penghambat tergantung penggunaannya pada situasi dan kondisi pembelajaran tersebut. Model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan model belajar yang melibatkan siswa untuk saling bekerjasama dalam memecahkan permasalahan yang terjadi saat belajar, kemudian menemukan solusi dengan kelompoknya masing-masing untuk menjadi yang terbaik pada saat turnamen dilakukan. Model belajar ini menuntut siswa untuk saling aktif, saling memiliki keterikatan dengan teman kelompoknya untuk memecahkan problematika yang terjadi.

Faktor-faktor pendukung dari model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* ini adalah:

- a. Penggunaan waktu yang lebih banyak untuk permainan dan turnamen yang dapat memperdalam pemahaman pengetahuan siswa
- b. Memotivasi siswa untuk terus belajar dan memperoleh hasil yang lebih baik
- c. Meningkatkan hubungan pertemanan antar siswa karena adanya interaksi yang baik di dalam kelas
- d. Menolong siswa dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi
- e. Menolong siswa dalam kemampuan kerjasama yang dibutuhkan dalam kehidupan siswa sehari-hari
- f. Memberikan tanggung jawab pada siswa dalam bentuk kesempatan untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Sedangkan faktor-faktor penghambat model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* adalah sebagai berikut :

- a. Memerlukan banyak waktu untuk pengelompokkan siswa

---

<sup>4</sup> Data observasi di MTs NU Maslakul Falah, 20 September 2023

- b. Dapat memperlambat pembelajaran ketika di kelas terdapat siswa yang banyak, sehingga kegiatan belajar justru kurang maksimal
- c. Memunculkan kekhawatiran bahwa kelas tidak berjalan dengan baik apabila ada pembagian kelompok
- d. Menuntut guru dalam kemampuan mengelola siswa dalam kelompok dan melaksanakan turnamen
- e. Mampu menimbulkan proses belajar yang tidak lancar karena siswa dengan tingkat pemahaman yang baik lebih mendominasi dalam kelompok.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi, dapat dilihat pada saat penggunaan model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* di MTs NU Maslakul Falah terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung dari penggunaan model belajar ini antara lain:

- a. Peserta didik memiliki semangat lebih dalam belajar, antusias, dan mengikuti pelajaran dengan baik
- b. Peserta didik memiliki sikap tanggung jawab pada dirinya sendiri
- c. Peserta didik berani untuk melatih mental maju ke depan kelas, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat dari teman atau guru
- d. Peserta didik dilatih untuk berkomunikasi, berinteraksi yang baik supaya terjalin hubungan yang harmonis dalam rumah tangga kelas

Sedangkan faktor penghambat ketika penerapan di MTs NU Maslakul Falah pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII adalah sebagai berikut:

- a. Memerlukan waktu yang banyak ketika mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok
- b. Membutuhkan keterampilan guru dalam mengawal dan mengawasi permainan pada saat turnamen dilakukan
- c. Membutuhkan keterampilan guru ketika siswa mulai gaduh dan tidak kondusif.<sup>6</sup>

Jadi, disimpulkan bahwa model belajar kooperatif model *teams games tournament* memiliki faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Perlunya evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar di anggap penting agar kegiatan belajar mengajar berjalan baik, efektif, dan efisien.

---

<sup>5</sup> Istarani, 58 *Media Inovatif* (Medan: Media Persada, 2011).

<sup>6</sup> Data observasi di MTs NU Maslakul Falah, 20 September 2023

### C. Analisis Data Penelitian

#### 1. Proses Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Pembelajaran IPS Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di MTs NU Maslakul Falah

MTs NU Maslakul Falah di pimpin oleh Bapak KH. Muhammadun AH namun sekarang kepemimpinan telah di teruskan oleh putra beliau yakni Bapak Muhammad Nurul Furqon S. Psi sebagai kepala madrasah. Beliau berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Hal ini dilakukan dengan menerapkan sikap kejujuran dan kedisiplinan antara siswa dan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Berkaitan dengan model pembelajaran yang diterapkan di madrasah sangatlah bervariasi dan beragam. Hal ini semata-mata untuk menjadikan siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menikmati pembelajaran dengan senang dan nyaman. Adapun *Teams Games Tournament* yang di terapkan di MTs NU Maslakul Falah menurut bapak Muhammad Nurul Furqon S. Psi selaku kepala madrasah mengatakan bahwa:

*“media pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menurut saya adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan semua peserta didik di kelas, baik guru maupun siswa harus saling berkontribusi baik, model pembelajaran ini dapat menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas dan dapat menjadikan siswa menjadi tokoh yang di ikut sertakan dalam pembelajaran di kelas sehingga menjadikan siswa semangat dalam belajar di kelas”<sup>7</sup>*

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi digunakan untuk menarik rasa semangat siswa dalam belajar. Melalui media pembelajaran tipe kooperatif model *teams games tournament* diharapkan siswa dapat bekerjasama dengan baik dengan siswa lain di kelas dan memahami materi yang dibawakan oleh guru. Sedangkan ibu Hj. Suriyah. S.Ag selaku pengampu mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial berpendapat sebagai berikut :

*“model teams games tournament ini merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran ketika berlangsung di dalam kelas, jadi siswa merasa ikut andil dan di ikut sertakan dalam pembelajaran sehingga mereka memiliki suatu tanggung jawab yang*

---

<sup>7</sup> Muhammad Nurul Furqon, wawancara oleh penulis, 16 September 2023, transkrip 1

*akibatnya mereka memiliki rasa semangat dan motivasi belajar yang tinggi ketika mengikuti pembelajaran. Tidak merasa mengantuk apalagi sering keluar kelas dan meninggalkan pembelajaran, model ini juga dapat membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran seperti mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.*<sup>8</sup>

Model pembelajaran merupakan komponen penting pada kegiatan belajar mengajar. Permasalahan tidak terletak pada bahan ajar yang telah menjadi sumber baku kurikulum pendidikan, namun lebih pada bagaimana cara menumbuhkan sikap simpati atau empati pada siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, maka guru harus memiliki beragam strategi guna membuat siswa lebih bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran di kelas, salah satunya menerapkan model belajar yang beragam. Penerapan model belajar yang bervariasi guru dapat mengevaluasi kinerja model pembelajaran yang efisien digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah penggunaan model belajar *teams games tournament* digunakan dalam pembelajaran di MTs NU Maslakul Falah pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan umum di beberapa sekolah, siswa menjadi lebih memiliki rasa antusias dan semangat untuk mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik, karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) salah satu metode *active learning* dimana mengajak ikut serta peserta didik dapat selalu aktif saat pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) ini juga adalah salah satu model pembelajaran yang bagus dimana cara kerjanya mengelompokkan peserta didik dan memahami materi yang disampaikan guru bersama-sama kemudian memecahkan permasalahan secara berkelompok atau bersama-sama dan dibuat sistem turnamen jadi siapa yang memiliki nilai tertinggi kelompok itulah yang menang.

Selain para guru terdapat peserta didik yang mengutarakan pendapatnya tentang model belajar kooperatif tipe TGT ini, hal ini di kemukakan oleh Muhammad Asrokum Niam Soleh, sebagai berikut

---

<sup>8</sup> Hj. Suriyah, wawancara oleh penulis, 18 September 2023, transkrip 2

*“model belajar yang seperti ini termasuk bisa di katakan model belajar yang seru kak, selain mendengarkan presentasi dari guru kami sebagai murid juga bertanggung jawab untuk memahami agar nanti pada saat waktu game dan tournament dapat mengikuti secara maksimal”<sup>9</sup>*

Menurut Dani Restu Septianwar juga mengutarakan mengenai model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* bahwa :

*“kalo model pembelajaran yang sifatnya kerjasama itu udah sering dibawakan bu guru kak, namun game nya sering terlewatkan tapi ini udah kerjasama terus ada game nya ya menarik buat para siswa, seru aja gitu belajar juga ada turnamennya”<sup>10</sup>*

Muhammad Syakib sebagai siswa dari kelas VIII MTs NU Maslakul Falah juga berpendapat mengenai model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* ini, bahwa :

*“saya kira model belajar ini sulit untuk dapat memahami materi kak, namun perkiraan saya salah. Ternyata model belajar ini bisa menumbuhkan rasa semangat kami sebagai peserta didik. Kemudian kami juga bertanggung jawab penuh atas pembelajaran. Sehingga kami dapat memahami materi belajar dengan baik dan dapat mengikuti pembelajaran dengan seksama”<sup>11</sup>*

Kemudian Zulfi Zumawa Andriana berpendapat bahwa model belajar kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :

*“model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menurutku adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menjadi beberapa kelompok dan memainkan permainan atau game dan berebut kemenangan ketika turnamen dilaksanakan, jadi model pembelajaran ini butuh kerjasama antara siswa untuk memecahkan permasalahan yang terjadi didalam kelas”<sup>12</sup>*

Beberapa pendapat dan informasi data tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di kelas VIII MTs NU Maslakul Falah.

3

---

<sup>9</sup> M. Asrokum Niam Soleh, wawancara oleh penulis, 23 September 2023, transkrip

<sup>10</sup> Dani Restu Septianwar, wawancara oleh penulis, 23 September 2023, transkrip 4

<sup>11</sup> Muhammad Syakib, wawancara oleh penulis, 23 September 2023, transkrip 5

<sup>12</sup> Zulfi Zumawa Andriana, wawancara oleh penulis, 23 September 2023, transkrip

6

## 2. Hasil dan Nilai Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs NU Maslakul Falah

Kegiatan belajar mengajar pasti memiliki sebuah tujuan yang akan di tuju salah satunya adalah hasil belajar dari penerapan model pembelajaran yang dilakukan dan di bawakan oleh guru. Sebab untuk mengetahui bahwa model pembelajaran atau pembelajaran yang dibawakan guru berhasil atau kurang tepat, oleh karena itu pendidik ketika akan melakukan kegiatan belajar mengajar agar selalu menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk mengajar dengan semaksimal mungkin.

Model pembelajaran menjadi strategi para pendidik untuk meningkatkan kualitas belajar. Pendidik harus memiliki variasi-variasi model pembelajaran dalam menyusun suatu konsep pembelajaran yang menarik serta mudah untuk membuat peserta didik memahami materi dengan baik.

Bapak Muhammad Nurul Furqon selaku kepala madrasah MTs NU Maslakul Falah menuturkan bahwa hasil efektivitas dari penerapan model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* sebagai berikut :

*“pada saat pegimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dapat di katakana bahwa para siswa telah memiliki sikap tanggung jawab akan dirinya sendiri, kemandirian, kedisiplinan, tanggung jawab itu mereka telah menerapkan di dirinya dengan baik. kami berharap agar para siswa tetap memiliki sikap yang demikian bahkan lebih semangat lagi dalam sekolah terkhusus pada saat kegiatan belajar mengajar dilakukan”*<sup>13</sup>

Motivasi belajar sangat diperlukan untuk memberikan semangat harus bisa pada peserta didik. Hal ini juga untuk mendukung mereka agar lebih memiliki semangat serta tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri. Selain semangat dan tanggung jawab, kedisiplinan juga merupakan hal yang wajib di miliki oleh setiap siswa untuk keberlangsungan belajar di dalam kelas. Hal ini di sampaikan oleh Ibu Hj. Suriyah selaku guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial :

*“pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament ini membuat siswa lebih aktif dan lebih memiliki motivasi belajar seperti mereka memiliki tanggung*

---

<sup>13</sup> Muhammad Nurul Furqon, wawancara oleh penulis, 16 September 2023, transkrip 1

*jawab yang mereka tanggung seperti harus bisa ketika melakukan game dan turnamen saat di laksanakan, kemudian juga saya melihat anak-anak menjadi pribadi yang memiliki kedisiplinan terhadap dirinya sendiri, mampu memecahkan permasalahan dan menemukan jalan keluar”<sup>14</sup>*

Serta dikemukakan oleh peserta didik Muhammad Asrokum Niam Soleh ketika di wawancarai seputar efektivitas dari penerapan model belajar kooperatif tipe *teams games tournament* :

*“saya memang sangat menyukai permainan dalam pembelajaran kak, efeknya itu membuat saya dan teman-teman dapat menikmati pembelajaran yang menyenangkan, ketika di bawakan oleh guru juga tidak kalah menyenangkan, namun terdapat game pada pembelajaran dapat menumbuhkan penasaran saya dan para teman-teman yang lain”<sup>15</sup>*

Dani Restu Septianwar juga merasakan hal yang sama ketika belajar menggunakan model pembelajaran ini :

*“saya juga merasakan hal yang sama kak, dimana saya memiliki semangat dan keberanian untuk mengikuti game yang ada, kemudian saya memiliki tanggung jawab untuk dapat bekerja sama dengan siswa yang bisa atau pintar kan dalam satu kelompok terdapat bermacam-macam siswa jadi hal itu membuat saya merasa tertantang untuk menyelesaikan game yang ada”<sup>16</sup>*

Siswa kelas VIII yang lain juga berpendapat mengenai efektivitas dari model belajar kooperatif tipe *teams games tournament*, Muhammad Syakib menjelaskan bahwa :

*“model belajar yang menimbulkan penasaran kak, dengan adanya iming-iming di depan game dan turnamen itu membuat para siswa memiliki semangat dalam belajar karena pengen bisa dan pengen bisa mendapat hasil yang terbaik pada saat turnamen dilaksanakan”<sup>17</sup>*

Sedangkan Zulfi Zumawa Andriana berpendapat sebagai berikut :

---

<sup>14</sup> Hj. Suriyah, wawancara oleh penulis, 18 September 2023, transkrip 2

<sup>15</sup> Muhammad Asrokum Niam Soleh, wawancara oleh penulis, 23 September 2023, transkrip 3

<sup>16</sup> Dani Restu Septianwar, wawancara oleh penulis, 23 September 2023, transkrip 4

<sup>17</sup> Muhammad Syakib, wawancara oleh penulis, 23 September 2023, transkrip 5

“saya bersemangat kak, ketika melihat teman-teman yang lain semangat dan ingin mendapat hasil yang bagus dari turnamen kemudian menjadikan saya ingin bersemangat lagi, dan bisa membuat saya bertanggung jawab untuk ikut serta dalam mengikuti kegiatan turnamennya kak, saya penasaran akan soal dari bahasan materi yang tadi di bawakan, apabila saya dapat menjawab artinya saya tadi mengikuti pembelajaran dengan baik dan Alhamdulillah saya bisa menjawab kak”<sup>18</sup>

Pendapat serta pernyataan di atas dapat di ketahui bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini memiliki nilai efektif yang baik. Mampu menumbuhkan rasa semangat serta kedisiplinan siswa, serta membuat siswa lebih bertanggung jawab kepada dirinya sendiri. Berani untuk maju di depan kelas mengikuti *game* dan turnamen dan menyelesaikan dengan baik.

### 3. **Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat dari Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di MTs NU Maslakul Falah**

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kelemahan, melihat dengan kondisi dan situasi yang terjadi di lapangan. Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang menciptakan sinkronisasi atau kecocokan antara siswa dan guru, baik dari segi penerapan metode, penyampian materi belajar, dan yang lainnya yang termasuk dalam lancarnya sebuah pembelajaran. Ketepatan dalam menentukan model belajar dapat mempengaruhi pemahaman siswa. Model belajar memiliki tujuan sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar secara efektif dan efisien, kemudian bagi peserta didik model belajar dapat mempermudah pemahaman peserta didik serta mengurangi kejenuhan atau rasa bosan ketika dalam kegiatan belajar. Sehingga perlu di adakannya variasi model belajar supaya dapat membuat peserta didik mudah akan memahami materi dengan baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini merupakan salah satu model belajar di antara banyaknya model belajar kooperatif yang lain. Model belajar tipe ini di nilai efektif dan efisien dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

---

<sup>18</sup> Zulfi Zumawa Andriana, wawancara oleh penulis, 23 September 2023, transkrip

yang banyak membahas tentang komponen-komponen kehidupan. Namun terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini, disebutkan oleh bapak Muhammad Nurul Furqon selaku kepala madrasah mengatakan bahwa :

*”sebenarnya semua hal itu ada kelebihan dan kekurangan ya, dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) inipun ada kelebihan dan kekurangannya. Kelebihannya jelas bisa membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, rasa semangat dan senangnya siswa dapat di lihat dari rasa tanggung jawab mereka ketika di ikut sertakan dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model TGT (teams games tournament). Kekurangannya adalah perlunya kematangan dan kesiapan guru dalam menyiapkan pembelajaran, membuat permainan yang menarik dan masih ada siswa yang tidak ikut serta menyumbangkan pendapatnya di kelas”.*<sup>19</sup>

Mengenai kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menurut Ibu Hj. Suriyah selaku guru pamong dari mata pelajaran ilmu sosial menerangkan bahwa :

*“model pembelajaran kooperatif memang banyak kelebihannya mas, namun kelemahannya juga tidak sedikit, kelebihannya adalah para siswa bisa lebih senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, seperti mereka memiliki rasa tanggung jawab untuk menjawab soal karena satu soal di jawab oleh satu siswa itu menjadikan mereka senang dan tertantang untuk menyelesaikan pembelajaran. Kemudian memudahkan guru untuk menerangkan materi secara detail dan rinci sehingga ketika di bagi kelompok itu mereka sudah bisa berangan-angan mengenai materi tadi. Terlepas dari itu, terdapat juga beberapa kelemahannya seperti pengkondisian peserta didik ketika akan di mulai permainan dan turnamen, guru harus bisa mengkondisikan moment itu, karena disitulah anak mulai tidak kondusif tapi kalau setelah di bagi kelompok itu mereka sudah kondusif lagi, ada juga yang tidak mau di kelompokkan dengan teman yang ada di satu kelompok karena beberapa alasan yang*

---

<sup>19</sup> Muhammad Nurul Furqon, wawancara oleh penulis, 16 September 2023, transkrip 1

*peserta didik lontarkan, itu juga merupakan tantangan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe ini*"<sup>20</sup>

Beberapa peserta didik juga diwawancarai oleh penulis mengenai faktor pendukung dan penghambat model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, di antaranya Muhammad Asrokum Niam Soleh mengatakan bahwa:

*"kelebihannya ya kak itu dari materinya kita sebagai siswa itu senang mengikuti dan merasa bertanggung jawab karena kami satu siswa itu menjawab satu pertanyaan yang ada di turnamen hal itu yang menyebabkan kami terutama saya menyimak materi dengan baik. kalau kelemahannya pada saat pembagian kelompok, seperti tadi gaduh, ada yang tidak mau di kelompokkan dengan ini dengan itu"*<sup>21</sup>

Muhammad Syakib mengatakan bahwa :

*"bagus kak seru, pembawaan guru jadi menyenangkan dan banyak media yang digunakan, penjelasan materi juga jelas dan dapat di mengerti jadi semangat belajar, tapi tadi sempat bingung waktu menjawab soal sehingga saya harus mundur lagi untuk buka materi lagi, kemudian waktu pembagian kelompok jadi agak gaduh yang dapat menghilangkan konsentrasi ketika akan di mulai turnamennya"*<sup>22</sup>

Dapat dilihat dari paparan-paparan di atas bahwa terdapat adanya faktor pendorong dan penghambat dari penggunaan model belajar tipe *teams games tournament* ini, kelebihanannya siswa memiliki rasa aktif dan termotivasi ketika belajar, menjadikan siswa memiliki rasa tanggung jawab pada diri sendiri dan menjadikan siswa lebih disiplin dalam kegiatan belajar. Kemudian kelemahannya adalah ketika pembagian kelompok yang berakibat gaduhnya kondisi yang ada di kelas, ketika saat pembagian kelompok mengharuskan guru untuk dapat mengatur siswa untuk dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok, pada saat itu suasana sering menjadi gaduh karena terdapat siswa yang tidak mau untuk bergabung kepada kelompok yang sudah diberikan oleh guru, namun kelebihanannya siswa sangat menikmati ketika proses turnamen dan waktu soal di koreksi

---

<sup>20</sup> Hj. Suriyah, wawancara oleh penulis, 18 September 2023, transkrip 2

<sup>21</sup> Muhammad Asrokum Niam Soleh, wawancara oleh penulis, 23September2023,transkrip 3

<sup>22</sup> Muhammad Syakib, wawancara oleh penulis, 23 September 2023, transkrip 5

bersama-sama kemudian pemberian apresiasi berupa nilai kepada kelompok yang mampu menjawab dengan baik dan benar.

