

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Terwujudnya keberhasilan proses belajar merupakan hal yang diinginkan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Komponen utama dalam kegiatan pembelajaran sendiri adalah guru dan siswa. Sepanjang waktu dari masa ke masa, guru masih mendominasi di dalam kegiatan belajar mengajar dan masih diterapkan di sebagian besar sekolah yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang berfokus pada guru ini masih dianggap efektif untuk penyampaian materi. Sebagai alasan karena pembelajaran yang berfokus pada guru masih dianggap praktis dan tidak menyita waktu yang cukup banyak. Guru hanya sekedar menyampaikan materi secara aktif dan di satu sisi siswa hanya pasif menerima materi dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Disini siswa hanya berperan sebagai penerima materi, dan materi yang diterima hanya terbatas dari apa yang disampaikan oleh guru saja, siswa tidak ada inisiatif untuk menemukan materi lain dari sumber belajar yang berbeda atau menggali lebih dalam dari materi yang disampaikan. Akibatnya dari sebuah kebiasaan tersebut, siswa menjadi kurang kreatif dalam memecahkan masalah, partisipasi siswa dalam kelas juga rendah, kerjasama dengan anggota kelompok siswa tidak maksimal, kegiatan belajar mengajar tidak efisien dan akhirnya hasil belajar siswa juga ikut rendah.<sup>1</sup>

Dalam mewujudkan pelaksanaan pendidikan memang tidaklah mudah. Begitupula yang terjadi di mata pelajaran IPS. Biasanya proses belajar dikelas hanya mengacu pada kemampuan menghafal, bukan mengarah pada pengembangan potensi yang dimiliki siswa.<sup>2</sup> Dalam proses belajar, suasana kelas harus dalam kondisi kondusif, tidak menekan siswa dan menyenangkan. Salah satunya dengan penggunaan metode atau cara yang tepat dalam kelas. Kewajiban guru bukan hanya memberikan ilmu, tetapi juga membimbing,

---

<sup>1</sup> Arinal Latifah and Utari Dewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Dinamika Litosfer Kelas X Ips Sma Ponorogo," *Ejournal Unesa* 9, no. 2 (2018): 1–5, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/23310>.

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standari Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008).

memberikan pengarahan, melatih siswa untuk membangun rasa kepercayaan dan melatihnya untuk berfikir lebih kritis. Guru juga harus dapat mengenali setiap karakter siswa, untuk tahap perkembangan yang lebih baik siswa itu sendiri. peranannya yang sebagai pengajar, Tentu guru diberi tanggung jawab atas penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran di sekolah. Guru harus cerdas mungkin merancang dan memilih materi, media pembelajaran yang tepat untuk anak didiknya.<sup>3</sup>

Dari hasil wawancara pada studi pendahuluan dengan guru IPS yang mengampu di kelas VIII, siswa masih mengasumsikan bahwa IPS merupakan pelajaran yang membosankan karena materi yang begitu banyak. Selain itu, guru hanya menyampaikan materi, bercerita, dan penugasan ungkap guru tersebut. Dari peneliti terdahulu Indira Akhbar Rumpaka, bisa dilihat hasil belajar siswa mata pelajaran IPS dari 6 kelas dengan total siswa 127 siswa memiliki skor 58-63 sebanyak 1 orang (0,8%), skor 64-69 sebanyak 10 Orang (7,9%), skor 70-75 sebanyak 23 orang (18,1%), skor 76-81 sebanyak 16 orang (12,6%), skor 82-87 sebanyak 42 orang (33,1%), skor 88-93 sebanyak 27 orang (21,3%), skor 94-99 sebanyak 8 orang (6,3%). Dengan demikian mayoritas sebagian besar keinginan untuk belajar berada di skor 82-87 sebanyak 42 orang (33,1%). Bisa dilihat dari 127 siswa masih ada 33 siswa yang memiliki skor dibawah rata – rata kkm. Hal ini karena kurangnya motivasi belajar.<sup>4</sup>

Menurut Bu Aprilia selaku guru Geografi SMA Negeri 1 Slahung, terdapat 3 siswa dari 25 siswa yang hanya aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. 22 siswa yang lain hanya pasif menerima materi. Mereka lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya dan memainkan smartphone saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa yang rendah seperti ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar Kelas X IPS di dua sekolah, yaitu SMA Negeri 1 Slahung dan SMA Negeri 1 Balong ini rendah.<sup>5</sup> Guru sudah mencoba untuk mempersilahkan siswa untuk memberikan

---

<sup>3</sup> Raka hermawan kaban, “Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2020): 102–109, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>.

<sup>4</sup> Indira Akhbar Rumpaka, *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa* (Yogyakarta: Universitas Yogyakarta, 2016).

<sup>5</sup> Latifah dan Dewi, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Dinamika Litosfer Kelas X Ips Sma Ponorogo.”

kesempatan bertanya. Tetapi hanya 2-3 orang yang hanya mengajukan pertanyaan. Kurangnya partisipasi yang menjadikan mereka kurang bisa berfikir kritis dan tidak aktif. Sehingga hasil belajar mereka kurang memuaskan. Dapat disimpulkan dalam pembelajaran, pentingnya seorang pengajar memilih strategi pembelajaran untuk meningkatkan dorongan belajar dan mengasah kreatifitas siswa, sehingga pembelajaran guru dan murid sama mendominasi di kelas, kemudian terbetuklah kegiatan pembelajaran yang aktif.<sup>6</sup>

Berdasarkan jurnal terdahulu yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Gunung Meriah diperoleh masalah pada proses belajar mengajar yang berlangsung, terdapat siswa yang kurang aktif dilihat dari rendahnya tanggapan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini dapat terjadi karena saat guru memberikan tugas dan membentuk kelompok dalam diskusi, Siswa mengalami kesulitan bekerja sama dengan siswa lain karena belum terbiasa dengan teman satu kelompok sehingga mereka masih kesusahan memecahkan masalah dari guru. Kemudian sebagian siswa belum berani dalam mengungkapkan pendapat hasil diskusi kelompok. Dari permasalahan tersebut diperlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk membangunkan motivasi belajar yang kurang dan melatih kreatifitas di kelas. Agar tercapainya tujuan belajar.<sup>7</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pemecahan masalah untuk membangun kembali kelas IPS lebih aktif serta menyenangkan sehingga memperoleh kemudahan dalam belajar dan hasil belajar mereka akan memuaskan. Sebagai upaya seorang guru untuk melaksanakan proses pembelajaran perlunya variasi dan merubah strategi pembelajaran yang tidak membosankan. Salah satunya dengan menggunakan alternatif model “*cooperative learning*”. Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai model pengajaran belajar bersama – sama siswa berkelompok dalam jumlah kecil dan saling gotong royong dalam memahami suatu materi pembelajaran. Siswa akan jadi terlatih untuk bekerja sama dengan teman lainnya secara kompak dan berkompetisi secara sehat dengan

---

<sup>6</sup> Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar – Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018).

<sup>7</sup> Muhjam Kamza, Husaini Ibrahim, dan Ayu Indah Lestari, “Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi Dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4120–4126, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>.

menekankan kepentingan bersama sehingga semua siswa baik yang pintar dan yang tergolong biasa saja bisa berbagi di satu kelompok yang telah ditentukan oleh guru.<sup>8</sup>

Dari sekian banyak tipe model pembelajaran, peneliti memilih “*teams games tournament*” sebagai model pembelajaran untuk diterapkan di mata pelajaran IPS. Dengan mengikutsertakan semua siswa tanpa adanya perbedaan yang mengandung unsur permainan di dalam kelas. Aktivitas belajar yang satu ini memungkinkan siswa menjadi belajar lebih rileks dan diharapkan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, saling membantu satu sama lain, dan bersaing secara sehat. Model pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda – beda dengan gender, suku, ras yang berbeda jua.<sup>9</sup> Kelebihan dari model TGT ini adalah tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik rendah juga ikut aktif dalam berperan di dalam kelompok. Dengan menggunakan model cooperative learning bertipe TGT guru dapat mengetahui apakah siswa terdorong untuk belajar IPS dengan sungguh - sungguh, Karena dengan model ini siswa diharapkan mampu berlatih bertukar pendapat dengan kelompok tapi mereka dilatih untuk berfikir cepat untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan hadiah dari guru. Hadiah bisa menjadi bagian alat untuk memotivasi seseorang. Biasanya hadiah selalu diberikan kepada siswa yang memperoleh juara satu di kelas. Hadiah diberikan karena sebagai wujud penghargaan atas prestasi yang sudah dilakukan. dengan adanya hadiah siswa akan berlomba-lomba dan bersaing sebaik mungkin untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi.<sup>10</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas , peneliti bermaksud meneliti pengaruh model Cooperative learning bertipe Team Games

---

<sup>8</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Tidak Membosankan*. (Yogyakarta: Diva Press, 2016).

<sup>9</sup> Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, dan Ega T. Berman, “Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK,” *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 2 (2014): 324, <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3820>.

<sup>10</sup> Sue Cowley, *Panduan Manajemen Perilaku Siswa* (Jakarta: ERLANGGA, 2011), 160.

Tournament terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Maka dari peneliti mengangkat permasalahan sebagai penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament ( TGT) Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di MTs Nu Al hidayah “**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran IPS sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas VII di MTs NU Al Hidayah?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran IPS sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas VII di MTs NU Al Hidayah?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa sebelum dan sesudah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas VII di MTs Nu Al hidayah?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPS sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas VII di MTs NU Al Hidayah
2. Untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPS sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas VII di MTs NU Al Hidayah
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas VII di MTS NU Al Hidayah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritisnya

Melalui teoritisnya, memiliki harapan agar pihak yang membaca bisa mendapatkan pengetahuan secara teoritis mengenai pengaruh pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS di MTs Nu Al hidayah. Dengan ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk mengembangkan keilmuan serta menambah pengetahuan para pembaca mengenai pembahasan yang di sajikan.

2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi madrasah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan dimana tempat penelitian ini berlangsung, mengenai pengaruh pembelajaran *teams games tournament* ( TGT) terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di MTs Nu Al hidayah

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran cooperative Learning tipe TGT dan diharapkan guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi untuk tercapainya tujuan dan kualitas belajar.

c. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan kemudahan belajar bagi para peserta didik dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

**E. Sistematika Penulisan**

Supaya tercapainya suatu karya ilmiah yang disertai cara penulisan dengan tersistematis, dengan demikian dilakukan pembagian karya ilmiah ini agar tersistematis antara lain:

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teoritis. Pada bab ini berisi mengenai landasan teori tentang model pembelajaran cooperative, pembelajaran team games tournament, hasil belajar, mata pelajaran IPS, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian, kerangka berfikir mengenai penelitian, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini berisi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional, variabel, kisi – kisi instrument penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi klasik, analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan pembahasan. pada bab ini berisi tentang objek penelitian, analisis data dan pembahasan.

BAB V Penutup. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran sebagai bentuk pembahasan akhir dari skripsi ini secara keseluruhan.