

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek kehidupan yang mendasar dan berperan penting bagi pembangunan bangsa pada saat ini dan masa mendatang. Maju mundurnya suatu bangsa dilihat dari mutu pendidikannya. Karena melalui pendidikan manusia akan tumbuh dan berkembang¹. Pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai upaya guru sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai jika guru mampu mewujudkan kegiatan belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik didalam kelas².

Keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dapat diamati dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Keberhasilan belajar itu dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal diperoleh dari diri sendiri, seperti minat dan kemauan siswa. Sedangkan faktor eksternal dari keberhasilan belajar salah satunya adalah kemampuan guru dalam memilih pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar di dalam kelas³.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sangat diperlukan. Hal tersebut dikarenakan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dan siswa ataupun dengan sesama siswa. Keaktifan siswa menyebabkan

¹ Rahmayani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Konseptual Fisika Siswa", Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 7 No. 1, 2018, hal. 56

² Anna Farhiya U., "Model Kooperatif TGT Dalam Pembelajaran Fisika di MAN 2 Jember (Pokok Bahasan Analisis Gerak Lurus Dua Dimensi)" "Jurnal Edukasi UNEJ, II (2). 2013. Hal. 12

³ Ibid Hal.13

suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin⁴.

Masalah keaktifan siswa juga menjadi hal yang serius dari MTs PSM Tanen. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa kegiatan belajar mengajar berlangsung cukup baik. Namun guru mata pelajaran IPA di MTs PSM Tanen masih menggunakan model konvensional dengan metode ceramah dan penugasan. Siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru, hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Pada MTs PSM Tanen, guru menggunakan media pembelajaran berupa buku modul IPA dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dan hasil belajar siswa berdasarkan penilaian tengah semester banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Siswa dengan nilai dibawah KKM tersebut harus mengerjakan tugas tambahan yang diberikan guru sebagai upaya perbaikan nilai. Tentunya hal ini mengakibatkan proses belajar siswa kurang efektif dan guru terpaksa memberikan tugas tambahan.

Permasalahan yang dialami oleh siswa tersebut bisa diatasi dengan penerapan model pembelajaran yang berbeda. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dimana pemahaman siswa terhadap materi akan lebih meningkat, karena adanya interaksi antar siswa dalam kelompok.

Penerapan model pembelajaran TGT pada penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran berupa *couple card* yang telah dirancang dan dipersiapkan sebelumnya. Peneliti memilih media ini karena media permainan ini bersifat edukatif dan menyenangkan. Diharapkan dengan media pembelajaran *couple card* dan metode

⁴ Winarti. "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Penyusunan Aktiva Tetap Dengan Metode Menjodohkan Kotak" Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan, Vol. VIII, No. 2, Desember 2013, hal. 125

pembelajaran TGT dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang menerapkan model ini salah satunya dilakukan oleh I Wayan Mustika pada tahun 2020. Pada penelitian tersebut diperoleh peningkatan skor rata-rata siswa dari 73,61 menjadi 80,6 dengan ketuntasan bertambah dari 69,44% menjadi 100%.⁵

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Penelitian tersebut berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS VII MTS PSM TANEN MATERI TATA SURYA”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah.
2. Dengan metode ceramah tersebut mengakibatkan tidak adanya keaktifan dari siswa.
3. Guru jarang menggunakan media pembelajaran.
4. Hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM hanya 50 % dari total siswa dikelas

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan pada mata pelajaran IPA materi Tata Surya.
2. Peneliti melakukan pembelajaran dengan model *kooperative learning* yaitu *Teams Games Tournament* untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa.

⁵ I wayan Mustika, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika”, Jurnal IKA Vol. 18, No. 1, 2020, hal. 54

3. Peneliti menggunakan Taksonomi Bloom C1-C4 dalam pembuatan soal di *posttest*.
4. Peneliti menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar dari siswa dan lembar observasi untuk mengetahui keaktifan dari siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh dari model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs PSM Tanen materi Tata Surya?
2. Bagaimana pengaruh dari model *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan siswa kelas VII MTs PSM Tanen materi Tata Surya?
3. Bagaimana pengaruh dari model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VII MTs PSM Tanen materi Tata Surya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs PSM Tanen materi Tata Surya.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari model *Teams Games Tournament* terhadap keaktifan siswa kelas VII MTs PSM Tanen materi Tata Surya.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari model *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VII MTs PSM Tanen materi Tata Surya.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan pembaruan ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai referensi dan dapat berkontribusi dalam bentuk pemikiran secara ilmiah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah dapat memperluas wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk mengatasi permasalahan di atas.

b. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya.

c. Pihak sekolah

Model pembelajaran ini bisa digunakan untuk proses pembelajaran di dalam kelas supaya proses pembelajaran menjadi lebih kondusif.

d. Guru

Model pembelajaran ini bisa digunakan sebagai alternatif guru untuk melakukan proses pembelajaran di dalam kelas, supaya hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan siswa menjadi lebih aktif.

e. Siswa

Dengan model pembelajaran ini siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

F. Penegasan Istilah

1. Penegasan Istilah Konseptual

- a. Pengaruh, Menurut KBBI pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu orang atau benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁶
- b. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan

⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 664

mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Dalam model pembelajaran ini membuat siswa lebih percaya diri dan aktif dalam mengemukakan pendapatnya. Dalam model pembelajaran ini, siswa juga didorong untuk saling bekerja sama dan mempunyai pengetahuan secara merata⁷.

- c. Hasil belajar siswa adalah penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang.⁸
- d. Keaktifan siswa adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran⁹. Sedangkan menurut KBBI aktif adalah giat (bekerja, berusaha). Keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif.
- e. Sistem Tata Surya adalah susunan benda-benda langit yang terdiri atas matahari sebagai pusat tata surya, planet-planet, komet, meteoroid, dan asteroid yang mengelilingi matahari¹⁰.

2. Penegasan Istilah Operasional:

- a. Pengaruh adalah menerapkan model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh dari hasil belajar dan keaktifan siswa.
- b. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan media

⁷ Rahmayani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Konseptual Fisika Siswa", Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 7 No. 1, 2018, hal. 56

⁸ Sulastri, dkk. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya" Jurnal Kreatif Tadulako Online. Vol, 3 No. 1, hal. 92

⁹ Nugroho Wibowo, "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari" Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), Vol.1, No.2, 2016 hal. 129

¹⁰ Wahono Widodo, "Ilmu Pengetahuan Alam" Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017, Hal. 150

couple card untuk mengetahui pengaruh dari hasil belajar dan keaktifan siswa.

- c. Hasil Belajar hasil akhir yang dicapai oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan cara pemberian tes kepada siswa.
- d. Keaktifan siswa adalah kegiatan baik fisik maupun nonfisik yang dilakukan oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung yang dapat menyebabkan kelas menjadi kondusif.
- e. Tata Surya adalah materi yang diajarkan dalam mata pelajaran IPA pada tingkat SMP sederajat. Pada bab ini dijelaskan tentang sistem keplanetan, gerhana, rotasi dan revolusi, dan lain-lain.

Secara operasional penelitian ini adalah penelitian yang meneliti rendahnya hasil belajar siswa dan keaktifan siswa kelas VII MTs PSM Tanen pada materi tata surya yang dapat diperbaiki dengan mengganti model pembelajaran yang selama ini digunakan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal, terdiri dari :

Halaman Sampul Depan, Halaman Sampul Dalam, Lembar Persetujuan, Lembar Pengesahan, Pernyataan Keaslian Tulisan, Motto, Halaman Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran Dan Abstrak.

2. Bagian Utama (Inti), terdiri dari :

- a. BAB I Pendahuluan

Pada bab I pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah yang kemudian dirumuskan secara sistematis mengenai masalah penelitian yang akan dikaji. Kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan hipotesis penelitian untuk

mendefinisikan anggapan sementara pembahasan serta definisi konsep untuk menghindari kerancuan dan mempermudah pembahasan. Kegunaan penelitian, penegasan istilah, kemudian yang terakhir yaitu sistematika pembahasan.

b. BAB II Landasan Teori

Pada bab II landasan teori, yang berisi tentang deskripsi teoritik yang menerangkan tentang variabel yang diteliti yang akan menjadi landasan teori atau kajian teori dalam penelitian yang memuat alasan dan argumen variabel yang akan diteliti.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bab III metode penelitian yang berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab IV hasil penelitian berisi tentang deskripsi data, pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian.

e. BAB V Pembahasan

Pada bab V pembahasan berisi tentang pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, pembahasan rumusan masalah III.

f. BAB VI Penutup

Pada bab VI penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir, terdiri dari :

Daftar Rujukan, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup.