

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk memberikan bantuan, bimbingan, pengajaran dan pelatihan kepada orang lain. Bantuan ini diberikan oleh seseorang yang memiliki kematangan, kemampuan dan pengetahuan yang memadai mengenai perkembangan individu. Tujuannya adalah untuk membantu individu atau kelompok dalam mengembangkan potensi dirinya agar mampu mencapai kedewasaan sesuai dengan tujuan hidupnya. Seseorang dengan pendidikan diharapkan mampu memiliki kecakapan dan keterampilan yang cukup untuk menjalani kehidupan secara mandiri dan bertanggung jawab (Husamah, dkk. 2019). Pengertian pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa pendidikan bukanlah suatu aktivitas yang berlangsung secara kebetulan atau spontan, melainkan merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan kesadaran penuh dan perencanaan yang matang. Tujuan dari pendidikan dalam konteks ini sangat luas dan mencakup berbagai aspek penting dalam kehidupan individu dan sosial. Pendidikan diarahkan untuk membentuk peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek spiritual, emosional, intelektual, moral dan keterampilan (St. Rodliyah, 2021).

Proses pembelajaran di sekolah merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Konteks pendidikan di Indonesia pada mata pelajaran IPS berfungsi untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang lingkungan sosial, budaya, ekonomi dan politik. Mata pelajaran IPS sering dihadapkan pada tantangan metode pengajaran yang menjenuhkan, kurang menarik dan interaktif yang membuat siswa merasa kesulitan dan kurang tertarik terhadap materi IPS sehingga berdampak negatif pada hasil belajar mereka (Hidayat, 2014). Model pembelajaran yang kurang menarik akan berakibat pada rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya kemampuan mereka untuk

berpikir kritis serta memecahkan masalah sehingga menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Kemdikbud, 2016).

Salah satu bentuk model pembelajaran yaitu kooperatif yang terdiri dari berbagai jenis atau tipe antara lain: *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT) dan Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pembentukan kelompok dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kerja sama atau kolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Hariyanto Agus, 2019). *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah metode pembelajaran yang berfokus pada kerja sama antarsiswa dalam tim. Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks mata pelajaran IPS diharapkan mampu memberikan respon positif terhadap pemahaman siswa kelas VIII B di MTs Negeri 5 Cirebon secara signifikan, baik dari segi pemahaman materi maupun kemampuan berkolaborasi dengan tim dalam menyelesaikan tugas belajar.

Pendidikan yang baik akan menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik untuk berkembang secara aktif, bukan pasif. Artinya, peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat menemukan, menggali dan mengembangkan potensi terbaik yang ada dalam diri mereka. Potensi tersebut tidak hanya terbatas pada kemampuan akademik atau kecerdasan intelektual melainkan mencakup kekuatan spiritual keagamaan yang menjadi fondasi moral, pengendalian diri sebagai wujud kedewasaan emosi, kepribadian yang utuh dan berkarakter serta keterampilan praktis yang dibutuhkan untuk menghadapi kehidupan dan berkontribusi di tengah masyarakat.

Pembelajaran merupakan proses krusial bagi setiap individu untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Proses ini perlu diselenggarakan dengan menekankan pada kebermaknaan dan kemanfaatan bagi peserta didik sehingga menciptakan suasana belajar yang merangsang kemampuan mereka untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi secara optimal dengan cara yang

kreatif, inovatif dan menyenangkan. Kunci utama dalam proses pembelajaran adalah membantu peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran secara efektif namun dalam prosesnya juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang dipilih oleh guru. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat akan menghambat kegiatan belajar siswa begitupula sebaliknya jika tepat akan menjadi hal yang sangat penting untuk mencapai kesuksesan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan karena menjadi indikator keberhasilan terhadap proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan seberapa banyak informasi atau pengetahuan yang dikuasai oleh siswa tetapi juga mencakup perubahan sikap, keterampilan dan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran karena siswa berinteraksi dengan berbagai sumber belajar, guru dan lingkungan belajar lainnya. Selama proses tersebut siswa mengalami berbagai bentuk stimulus yang mendorong terjadinya transformasi dalam dirinya, baik dalam cara berpikir, bertindak maupun dalam penguasaan materi pelajaran. Hasil belajar adalah ukuran tingkat penguasaan siswa terhadap sejauh mana dalam memahami materi dilihat pada efek langsung dari kegiatan belajar mengajar yang didesain dan dilaksanakan berdasarkan tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Yusrizal, 2016:39).

Berdasarkan hasil observasi selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di MTs Negeri 5 Cirebon, teridentifikasi beberapa kendala yang menghambat efektivitas proses pembelajaran. Mayoritas siswa yang merupakan santri pondok pesantren mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran secara optimal, hal tersebut ditandai dengan keadaan siswa yang sering mengantuk ketika belajar dan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran yang diterapkan. Model pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif juga menjadi faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa respon siswa dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik pada mata pelajaran IPS kelas VIII masih berada di bawah standar yang diharapkan. Hal ini mengindikasikan rendahnya

tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya motivasi untuk belajar. Kondisi ini juga disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang mampu merangsang minat belajar siswa. Selain itu, meskipun guru telah mencoba menyiapkan model pembelajaran yang menarik, masih sering terjadi kondisi di mana siswa kurang terlibat aktif. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peran baik guru maupun siswa guna menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif yang akan berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan belajar tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul "**Partisipasi dan Pemahaman Siswa dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berkompetisi Cerdas pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri 5 Cirebon**". Peneliti akan melaksanakan kegiatan belajar siswa di kelas VIII B menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mengangkat tema "Kemajemukan Masyarakat Indonesia".

Peneliti mempunyai alasan untuk melakukan penelitian di MTs Negeri 5 Cirebon dikarenakan guru mata pelajaran IPS masih sering menggunakan metode ceramah, menulis dan pemberian tugas yang dilakukan secara terus-menerus pada setiap kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui partisipasi dan pemahaman siswa dalam implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berkompetisi cerdas pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 5 Cirebon yang diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran kooperatif yang lebih efektif dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi, antara lain:

1. Kurangnya inovasi model pembelajaran yang digunakan di MTs Negeri 5 Cirebon.
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam berkompetisi cerdas pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri 5 Cirebon.
3. Rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri 5 Cirebon.

### **C. Fokus Penelitian**

Demi menghindari kesalahpahaman dan meluasnya pembahasan masalah yang diteliti, maka peneliti memfokuskan penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada implementasi *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas VIII MTs Negeri 5 Cirebon.
2. Penelitian ini difokuskan pada partisipasi siswa dalam berkompetisi cerdas pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri 5 Cirebon.
3. Penelitian ini difokuskan pada respon terhadap pemahaman siswa setelah penerapan *Teams Games Tournament* (TGT).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dituliskan di atas, maka penulis membagi dalam beberapa rumusan masalah diantaranya yaitu :

1. Bagaimana implementasi *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 5 Cirebon?
2. Bagaimana partisipasi siswa dalam berkompetisi cerdas pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri 5 Cirebon?
3. Bagaimanakah respon terhadap pemahaman siswa setelah penerapan *Teams Games Tournament* (TGT)?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 5 Cirebon.
2. Mengetahui partisipasi siswa dalam berkompetisi cerdas pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri 5 Cirebon.
3. Mengetahui respon terhadap pemahaman siswa setelah penerapan *Teams Games Tournament* (TGT).

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru: Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa: Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif dengan menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Bagi sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak sekolah dalam meninjau kembali dan mengevaluasi model pembelajaran yang digunakan, serta sebagai acuan dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
4. Bagi seneliti selanjutnya: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam konteks pendidikan.