

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses dimana siswa memperoleh pengetahuan, mengubah perilaku dan memperoleh pengalaman sebagai bagian dari proses dewasa mereka.¹ Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia dan tidak ada batas usia untuk proses pendidikan.² Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempelajari berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Pembelajaran IPS berperan penting dalam mengembangkan potensi siswa untuk lebih terlibat dalam permasalahan sosial dan mengembangkan sikap mental positif terhadap berbagai bentuk penyimpangan yang terjadi di masyarakat, serta mampu menyelesaikan berbagai permasalahan, baik yang dialami secara pribadi maupun yang muncul di lingkungan masyarakat. Selain itu mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada siswa, dimana siswa dapat memiliki pengetahuan berinteraksi, agar nantinya bisa berbaur di dalam Masyarakat untuk kehidupan sehari-harinya.

Salah satu permasalahan utama dalam pendidikan saat ini adalah rendahnya kualitas pendidikan IPS, yang disebabkan oleh terbatasnya aktivitas belajar siswa, kurangnya sarana dan prasarana, serta dominasi guru yang lebih dominan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mengakibatkan lemahnya proses

¹ Perawati Bte Abustang, Mohamad Syarif Sumantri, dan Nina Nurhasanah, "Analisis Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar" *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 8, no. 1 (2023).

² Waddi Fatimah Perawati Bte Abustang, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips" *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2020).

pembelajaran, pengalaman belajar, dan hasil yang kurang optimal bagi siswa. Proses pembelajaran semacam ini dapat menyebabkan kejenuhan dan kelelahan mental, di mana keterampilan yang diperoleh hanya sebatas penguasaan fakta dan pengetahuan yang bersifat abstrak.³

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu caranya adalah dengan memperkenalkan model pembelajaran yang menarik dan relevan untuk membantu siswa menjadi lebih percaya diri dan aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mendorong aktivitas adalah model pembelajaran kolaboratif tipe permainan tim/turnamen.

Model ini fokus pada pentingnya kerjasama antar siswa dalam kelompok, sehingga tercipta kondisi yang dapat menciptakan kontak dan menciptakan kebiasaan yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama atau mengikuti turnamen akademik⁴, masing-masing peserta didik memegang peranan yang sama pentingnya, tanpa menimbulkan rasa saling mengandalkan. Penggunaan media pembelajaran juga penting, Agar pembelajaran lebih menarik, siswa dapat belajar melalui permainan. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran IPS adalah media *question card* yang dimana dapat membantu menyampaikan informasi dan pesan dari materi pembelajaran dengan cara yang menarik, Penggunaan media pertanyaan kartu dalam

³ Ahmad Susanto, "Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar" (Jakarta: Prenadamedia Group., 2014).

⁴ Sri Damayanti dan M.Tohimin Apriyanto, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3 02, no. 02 (2017).

pembelajaran juga dapat mengajak siswa untuk bermain dan membantu mengurangi rasa bosan selama proses belajar.⁵

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 - 11 Maret 2024 di SMPN 4 Pamekasan, diperoleh informasi bahwa pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh tidak maksimal.⁶ Dikarenakan Model pembelajaran yang paling umum digunakan oleh guru masih tradisional dan meliputi: Ceramah dan diskusi. Guru cenderung mengandalkan ceramah di kelas IPS, sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan saat proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan sulitnya siswa dalam memahami materi IPS, Tercermin dalam perilaku siswa yang cenderung menciptakan kegaduhan di tengah-tengah proses pembelajaran, beberapa di antara mereka terlihat lesu dan bahkan tertidur di dalam kelas. Selain itu, respon siswa terhadap instruksi guru kurang optimal, terlihat dari minimnya partisipasi saat diminta untuk bertanya, jika tidak paham terhadap materi yang disampaikan. Bahkan ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, siswa masih kesulitan menjawab pertanyaan tersebut memberikan jawaban. Selain metode ceramah juga menerapkan metode diskusi, dengan memberikan penugasan sesuai dengan pembagian kelompok *low*, *middle*, dan *upper*. Guru sering meninggalkan kelas dan hanya memberikan penugasan, sehingga pembelajaran tidak berjalan secara optimal.

⁵ Agitha Anggraeni Putri, "Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang," *Borobudur Educational Review* 2, no. 2 (2022).

⁶ Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 9 Maret 2024.

Berdasarkan hasil wawancara guru pengajar IPS, yaitu Ibu Dra, Siti Nurul Hidajati terkait rendahnya hasil belajar IPS dikelas VII. Beliau menyatakan bahwa pencapaian hasil belajar siswa yang diperoleh tidak maksimal, dikarenakan kurangnya semangat belajar siswa disebabkan karena *gadget* yang mengakibatkan waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar malah tercurahkan untuk bermain *game*. Selain itu, beberapa siswa meninggalkan buku pelajaran di sekolah, menghambat mereka untuk belajar di rumah. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara terhadap siswa, Ketidaknyamanan siswa dalam belajar IPS disebabkan karena model pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional, mengakibatkan siswa merasa mengantuk selama proses belajar. Selain itu, keengganan siswa untuk bertanya disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari.⁷

Dari permasalahan dapat dikenali sebagai berikut: Hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran IPS kelas VII tahun ajaran 2023/2024 masih tidak maksimal dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan kurang inovatif, hanya berupa ceramah dan sesekali diskusi, Guru seringkali meninggalkan kelas dan hanya memberikan penugasan, serta kurangnya semangat belajar siswa, karena siswa seringkali menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*.

Berdasarkan dari Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara guru, guru IPS SMPN 4 Pamekasan belum pernah menggunakan model

⁷ Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 11 Maret 2024.

pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*, dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif TGT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 4 Pamekasan.”

Penelitian menggunakan model TGT diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian Supiani (2022), Fitri Yulianti, Eny Enawaty, Husna Amalya Melati (2016), dan Apriza (2017), diharapkan aktivitas belajar siswa akan meningkat setelah penerapan model pembelajaran TGT. Penerapan pembelajaran aktif yang lebih besar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan yang digunakan dalam penelitian sebelumnya; dalam penelitian ini, kartu soal digunakan sebagai pengganti PowerPoint dan permainan konsentrasi. Lebih lanjut, penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada aktivitas belajar siswa. Ada tiga tujuan utama penelitian ini: Pertama, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 4 Pamekasan tahun pelajaran 2024/2025; kedua, untuk mengetahui rata-rata nilai *pre test* dan *post test* pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 4 Pamekasan tahun pelajaran 2024/2025; ketiga, untuk mengetahui rata-rata nilai *pre test* dan

post test pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pertanyaan yang akan dijawab dengan mengumpulkan informasi.⁸ Mengingat konteks topik, rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa dan sejauh mana penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan?
2. Bagaimana nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan tahun ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan tahun ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan uraian masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa dan mengukur sejauh mana penerapan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan.

⁸ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D" 2017, 35.

2. Untuk mengetahui nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dalam mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dalam mata pelajaran IPS di kelas VIII SMPN 4 Pamekasan tahun ajaran 2024/2025.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian adalah anggapan mendasar mengenai aspek-aspek yang berkaitan dengan masalah penelitian, yang diterima oleh peneliti sebagai kebenaran.⁹ Berdasarkan pengertian dari asumsi diatas, Asumsi-asumsi yang dikemukakan dalam penelitian “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif TGT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 4 Pamekasan” adalah sebagai berikut:

1. Model TGT mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga menentukan hasil yang memuaskan.
2. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran.
3. Variasi aktivitas dalam TGT seperti permainan dan diskusi, akan memenuhi kebutuhan belajar yang beragam di antara siswa.

⁹ Kosim Mohammad, “Pedoman Karya Tulis Ilmiah,” *Institut Agama Islam Negeri Madura*, 2020, 17.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawabann sementara untuk suatu masalah yang harus diuji secara empiris. Menurut teori, hipotesis ini adalah jawaban yang paling masuk akal dan mungkin akurat. Bergantung pada jenisnya, hipotesis dibagi menjadi dua kelompok: hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0).

1. Hipotesis nol (H_0)

Tidak ada pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 4 Pamekasan.

2. Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 4 Pamekasan.

F. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi sejumlah pihak yang berkepentingan, termasuk:

1. Bagi peneliti

Memberikan informasi kepada peneliti sebagi calon guru tentang bagaimana model pembelajaran kooperatif dari turnamen permainan tim dapat mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar mereka, penelitian ini dapat membantu dalam mengidentifikasi model pembelajaran terbaik bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan meningkatkan minat dan antusiasme mereka dalam belajar.

3. Bagi guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam memilih metode yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

3. Bagi sekolah

Pendekatan pembelajaran kooperatif turnamen permainan tim dapat terbukti berhasil bila digunakan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi Siswa.

5. Prodi TIPS

Bagi Prodi TIPS semoga bisa menjadi penunjang untuk menambah sumber rujukan, terutama yang bersangkutan dengan pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul, penelitian ini mencakup hal-hal yang perlu dibahas terkait dengan variabel yang diteliti, populasi atau subjek yang diteliti, serta lokasi penelitian. Untuk mempersempit ruang lingkup agar pembahasannya Peneliti memberikan batasan-batasan agar tidak terlalu luas. Cakupan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Batasan Variabel

Dua variabel yang menjadi subjek penelitian ini adalah variabel X1 dan X2. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran team games tournament berhubungan dengan variabel X1, sedangkan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut berhubungan dengan variabel X2.

2. Subjek Penelitian

Siswa kelas VIII B dan C berperan sebagai subjek penelitian.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Pamekasan.

H. Definisi Istilah

1. Dengan model pembelajaran kooperatif, siswa berkolaborasi dan belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima orang dengan berbagai komposisi kelompok.
2. Team Game Tournaments (TGT) adalah metode pembelajaran kolaboratif yang melibatkan kuis, skor, dan kompetisi akademis di mana siswa mewakili tim mereka dan bersaing dengan anggota tim lain.¹⁰

¹⁰ Mohamad Sumantri, "*Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*" (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2015), 56.

3. Hasil belajar merujuk pada pencapaian nilai siswa selama seluruh proses pembelajaran, yang diperoleh melalui ujian dan tes, dan kesimpulan penilaian tersebut tercermin pada skor akhir di rapor.¹¹

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian terdahulu berfungsi untuk menentukan persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Selain itu, penelitian terdahulu juga dapat membantu menemukan wawasan baru untuk penelitian selanjutnya. Adapun penelitian terdahulu yang dipaparkan dalam penelitian ini yang meliputi 1 skripsi dan 2 jurnal, yaitu:

1. "Pengaruh Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan Media *Microsoft PowerPoint* terhadap Aktivitas Belajar Aktif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang" merupakan penelitian Supiani yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Pada penelitian ini, kelas kontrol (VIII B) menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional, sedangkan kelas eksperimen (VIII A) menggunakan *PowerPoint* dan teknik TGT. Masing-masing kelas berjumlah dua puluh delapan siswa. Dengan nilai signifikansi 0,047 yang lebih kecil dari 0,05, hasil uji *Paired Sample T-test* menunjukkan bahwa penggunaan teknik TGT dengan media

¹¹ Khoirun Lila Prihandini dan Lifa Farida Panduwinata, "Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kepegawaian Di Smk Negeri 2 Buduran Sidoarjo," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022).

PowerPoint memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas eksperimen.

2. Penelitian "Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Multimedia terhadap Hasil Belajar IPA Siswa MTs" oleh Fitri Yulianti, Eny Enawaty, dan Husna Amalya Melati menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental non-equivalent control group design. Kelas VIII A berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol, yang menjadi sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model TGT kolaboratif berbantuan multimedia dan mereka yang menggunakan teknik pengajaran konvensional memiliki hasil belajar yang berbeda. Siswa yang menggunakan pendekatan kooperatif TGT berbantuan multimedia mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 26,73%.
3. Apriza, dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Konsentrasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Kelas V" menggunakan desain penelitian quasi eksperimen dan metodologi kuantitatif. Kelas eksperimen berjumlah dua puluh dua siswa dan kelas kontrol berjumlah dua puluh satu siswa. Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas belajar kelas eksperimen menghasilkan skor rata-rata *post-test* sebesar 76,06, dibandingkan dengan 64,42 untuk kelas kontrol, yang menunjukkan perbedaan sebesar 11,65 poin. H_0 ditolak sedangkan H_a

diterima berdasarkan nilai t-test sebesar 4,626 (df 41) > t-table 2,020 (df 41) dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05.

Tabel 1.1

Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Supiani / 2022 (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang)	Pengaruh metode pembelajaran <i>Teams</i> <i>Games</i> <i>Tournament</i> (TGT) dengan media <i>Microsoft</i> <i>Powerpoint</i> terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media Microsoft PowerPoint memberikan pengaruh signifikan	a.) Keduanya menggunakan model pembelajaran TGT b.) Penelitian ini dilakukan dengan mapel yang sama.	a.) Penelitian ini terfokus pada keaktifan belajar siswa sedangkan penelitian saya terfokus pada hasil belajar siswa. b.) Media yang digunakan pada penelitian ini berupa

		kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.	terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang.		<i>Microsoft Powerpoint</i> sedangkan media yang saya gunakan berupa <i>Question Card.</i> c.) Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket sedangkan penelitian saya menggunakan uji test.
2.	Fitri Yulianti, Eny Enawaty, Husna Amalya	Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan	Hasil pembahasan dari jurnal tersebut menunjukkan	a.) Sama-sama menggunakan Model pembelajaran TGT.	a.) Dalam penelitian ini menggunakan multimedia berupa

	Melati / 2016 (Universitas Tanjungpura)	Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Mts	bahwa penggunaan model kooperatif TGT berbantuan multimedia dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam materi bahan kimia rumah tangga.	b.) Sama-sama meneliti pengaruh hasil belajar siswa.	<i>powerpoint</i> dan kartu pintar sedangkan media yang saya gunakan hanya <i>question</i> <i>card.</i> b.) Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPA.
3.	Apriza / 2017 (Universitas Negeri Surabaya)	Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams</i>	Ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif	a.)Mengguna- kan model pembelajaran yang sama. b.) Sama-sama dilakukan pada	a.) Dalam penelitian ini menggunakan media permainan konsentrasi

		<p><i>Games Tournament</i> (TGT) dengan media permainan konsentrasi signifikan meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar IPS siswa IPS kelas V.</p>	<p>tipe TGT dengan media permainan konsentrasi signifikan meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas V.</p>	<p>mata pelajaran yang sama.</p>	<p>yang dimodifikasi dari media komputer yang diteruskan dengan LCD sedangkan penelitian saya menggunakan media <i>question card</i>. b.) Penelitian ini terfokus pada aktivitas belajar dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian saya hanya</p>
--	--	--	---	----------------------------------	--

					terfokus pada hasil belajar siswa.
--	--	--	--	--	------------------------------------