

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah landasan fundamental yang menentukan arah dan kualitas perkembangan sebuah bangsa. Sebagai pilar utama yang mendukung pertumbuhan dan kemajuan, pendidikan berfungsi tidak hanya sebagai medium transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan karakter dan nilai-nilai yang akan membawa bangsa menuju masa depan yang lebih gemilang dan berkelanjutan. Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menekankan pentingnya pendidikan yang berkualitas, yang mencakup pengembangan kurikulum, evaluasi hasil belajar, dan akreditasi lembaga pendidikan. Standar ini dirancang untuk memastikan bahwa setiap individu memiliki akses ke pendidikan yang memenuhi kebutuhan dasar dan mengembangkan potensi mereka sepenuhnya. Tujuan utama dari standar ini adalah untuk memenuhi kebutuhan dasar pendidikan sambil mengembangkan potensi setiap individu sepenuhnya, sehingga menciptakan warga negara yang kompeten dan mampu bersaing di panggung global.

Sebuah upaya dalam mencapai tujuan tersebut, pendidikan di Indonesia berusaha keras untuk inklusif dan merangkul semua lapisan masyarakat. Hal ini tercermin dalam berbagai peraturan yang menjamin hak pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus, memastikan bahwa setiap anak, tanpa terkecuali, mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar. Komitmen ini

menunjukkan bahwa negara berusaha untuk memenuhi hak setiap warga negaranya untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan adil, terlepas dari latar belakang atau kebutuhan khusus mereka.

Pendidikan di Indonesia didorong untuk terus berinovasi dan mengadopsi metode pembelajaran yang efektif, yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi. Hal ini sangat penting untuk mempersiapkan generasi muda yang mampu bersaing dan berkontribusi dalam skala global. Pendidikan yang adaptif dan responsif terhadap perubahan adalah kunci untuk memastikan bahwa siswa dilengkapi dengan keterampilan yang relevan dan diperlukan di pasar kerja yang terus berubah, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang mampu beradaptasi dan berkembang di berbagai situasi.

Konteks pendidikan yang terus berkembang, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran menjadi semakin penting dan kompleks. Guru tidak hanya bertanggung jawab untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka secara optimal (Aulia et al., 2024). Peran ini melibatkan kemampuan guru untuk menyediakan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran, baik dari segi fisik maupun strategis. Fasilitas fisik mencakup infrastruktur kelas yang memadai, sementara fasilitas strategis melibatkan pemilihan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Guru harus menjadi inovator dan motivator, yang mampu menginspirasi siswa untuk mengejar pengetahuan dan mengembangkan keterampilan kritis yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

Suatu upaya untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif, guru dituntut untuk memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif, yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara individu maupun dalam konteks kelompok. Model pembelajaran bukan sekadar metode, tetapi merupakan perencanaan strategis atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan aktivitas pembelajaran yang holistik dan inklusif. menekankan pentingnya pendekatan dan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Model pembelajaran yang efektif memiliki peran signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa maupun guru (Mursalin & Setiaji, 2021).

Metode ceramah yang sering dianggap sebagai metode yang paling mudah diterapkan dalam kelas, namun masih kurang efektif untuk semua materi yang disampaikan, karena metode ini tidak memberikan ruang bagi peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran berakibat pada pemahaman konsep materi yang tidak optimal. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Dalam konteks ini, pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* menjadi sangat relevan. Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil, memungkinkan mereka untuk saling membantu dan belajar satu sama lain (Hasanah & Himami, 2021). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang telah

terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) .

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah suatu metode yang mengutamakan partisipasi aktif siswa melalui serangkaian permainan yang dirancang untuk membangun kerjasama tim (Fauziyah, 2020). Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam berbagai tim yang berkompetisi untuk mendapatkan skor tertinggi bagi kelompok mereka. Proses pembelajaran ini sering kali diorganisir dalam format kuis, yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah metode kooperatif yang mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, biasanya terdiri dari 4 hingga 5 anggota dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, serta latar belakang etnis atau ras. Dalam model ini, guru memainkan peran sebagai fasilitator yang menyampaikan materi pelajaran, dan siswa bekerja sama dalam kelompok mereka untuk memahami dan menguasai materi tersebut. Setelah penyajian materi oleh guru, siswa bersinergi dengan rekan satu timnya untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, yang sering kali berbentuk permainan edukatif. Permainan ini dirancang dengan pertanyaan yang menguji pengetahuan yang telah diperoleh siswa selama sesi kelas dan diskusi kelompok.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman yang mendalam tentang fenomena alam dan proses-proses yang terjadi di alam semesta. Melalui metode ilmiah dan pendekatan interdisipliner, siswa diajak untuk mengeksplorasi dan memahami kompleksitas alam. Tujuan

pembelajaran IPA di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak hanya terfokus pada pengetahuan faktual, tetapi juga pada pengembangan sikap positif terhadap IPA, memupuk sikap ilmiah, mengembangkan pengalaman proses ilmiah, meningkatkan kemampuan bernalar, serta memperluas pengetahuan dan penerapan teknologi (Riswakhyuningsih, 2022). Siswa diajak untuk menjadi peneliti muda yang ingin tahu, yang mampu mengajukan pertanyaan, melakukan eksperimen, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti.

Usaha dalam rangka mencapai tujuan tersebut, mata pelajaran IPA harus terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Hal ini menuntut kreativitas dan peningkatan kualitas sumber daya manusia, yang dapat dicapai melalui pendidikan yang berkualitas. Pendidikan IPA yang efektif akan menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta membuka prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran IPA harus dirancang sedemikian rupa agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk menjadi pembelajar seumur hidup yang mampu beradaptasi dengan perubahan dan tantangan di masa depan. Ini memerlukan pendekatan yang holistik dan terintegrasi, menggabungkan teori dengan praktik, dan pengetahuan dengan aplikasi, untuk mempersiapkan siswa menjadi pemikir kritis dan inovatif yang siap untuk masa depan yang tidak dapat diprediksi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di sekolah SMP Negeri 1 Rantepao kabupaten Toraja Utara yang beralamat di Jalan. Emi Saelan No.1, Malango', Kecamatan. Rantepao, Kabupaten Toraja Utara, Pada tanggal 5 April

2024. Tujuan observasi awal yang dilakukan peneliti adalah untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang dihadapi sekolah. Sumber Data dan informasi yang didapatkan peneliti berasal dari kepala sekolah dan guru. Berdasarkan informasi yang didapatkan sekolah tersebut adalah salah satu sekolah unggulan dan sekolah penggerak di Toraja Utara. Di sekolah tersebut sendiri terdiri dari 11 kelas VIII dengan keseluruhan jumlah siswa sebanyak 1202 siswa dan guru 77 orang.

Informasi lain yang diperoleh peneliti dari kepala sekolah dan guru di SMP Negeri 1 Rantepao, yang menunjukkan bahwa masih kurang optimal dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu penyebab dari kurangnya peran aktif dan minat siswa dalam pembelajaran, disebabkan oleh beberapa alasan diantaranya penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centred*), masih kurang mengarah pada asiswa (*student oriented*), sehingga interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa masih kurang dan belum mampu menciptakan suasana yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang dalam memahami materi dan kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan diskusi terutama pada diskusi kelompok. Hal tersebut dapat menyebabkan kurang maksimalnya capaian materi dan hal tersebut juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kegiatan observasi awal yang dilakukan, peneliti mendapatkan saran untuk melakukan penelitian di kelas VIII pada mata pelajaran IPA pokok materi Sel MakhluK Hidup. Model pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kerjasama antar siswa adalah pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan salah

satunya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam proses belajar. Melalui belajar kelompok diharapkan peran aktif siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar lebih maksimal dan mengalami peningkatan. Guru memegang peran yang sangat penting, salah satu peran utama guru adalah bagaimana bahan pelajaran yang diajarkan disampaikan dapat dikuasai dan dipahami oleh siswa secara tuntas, dengan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif dan kreatif.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan guru di SMP Negeri 1 Rantepao untuk mengatasi permasalahan yang ada khususnya pada mata Pelajaran IPA materi Sel Makhluk Hidup. Berdasarkan uraian hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dan informasi dari pihak sekolah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantepao”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengambil rumusan masalah yaitu “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Group Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Rantepao?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa berpengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Group Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Rantepao.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, terutama dalam konteks model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Dengan mengamati efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini dapat memperkaya literatur pendidikan dengan bukti empiris tentang strategi pembelajaran kooperatif.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini

- a. Bagi siswa, model pembelajaran TGT dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga sangat diharapkan mampu melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berkerja sama.
- b. Bagi guru, di harapkan model pembelajaran TGT digunakan sebagai alternatif dalam memberikan variasi dala proses pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti, memberikan wawasan dan pengalaman kepada peneliti sebagai calon pendidik yang profesional, terutama dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran.