BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tuntutan pendidikan saat ini menghendaki siswa mampu berpikir tingkat tinggi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri dengan perubahan yang berlangsung cepat. Karena itu, kegiatan belajar di kelas tidak cukup diisi dengan guru menyampaikan materi; siswa perlu dilibatkan secara aktif untuk menemukan, memahami, dan menerapkan konsep yang mereka pelajari. Di sinilah guru berperan sebagai fasilitator yang menghadirkan suasana belajar interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

Di jenjang SMP, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting dalam membentuk karakter siswa sekaligus membangun pemahaman mereka mengenai gejala sosial, ekonomi, dan geografis di sekitarnya. Meski demikian, pelaksanaan pembelajaran IPS belum lepas dari kendala. (Rifqi et al., 2022) mencatat bahwa di sejumlah sekolah guru masih mengandalkan ceramah dan menjadi pusat kegiatan belajar, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah.

(Wahyuni et al., 2024) mengatakan bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar menyebabkan sedikitnya interaksi dan kreativitas di dalam kelas. Proses pembelajaran yang membosankan membuat siswa mudah merasa jenuh, tidak berkonsentrasi, dan sulit untuk memahami konsep-konsep IPS dengan baik. Situasi ini juga berpengaruh pada prestasi belajar siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan yang diharapkan.

Temuan serupa juga disampaikan oleh (Permadi et al., 2023) yang mengungkapkan bahwa selama pembelajaran IPS, banyak siswa menunjukkan

kurangnya minat untuk belajar dan cenderung berperan sebagai penerima pasif informasi. Hal ini berdampak pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama mereka yang masih belum optimal. (Nuswantari et al., 2025) menekankan bahwa minimnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengakibatkan pemahaman konsep yang lemah, terutama pada materi Geografi yang memerlukan pemikiran spasial.

Gejala pembelajaran IPS yang pasif tersebut juga dijumpai di lapangan. Dari observasi awal peneliti di SMP Negeri 32 Kota Bekasi, hanya sekitar 5–10 dari 44 siswa dalam satu kelas (kurang dari 25%) yang terlihat aktif, misalnya berani bertanya atau menanggapi pertanyaan guru. Lebih dari 75% siswa lainnya lebih banyak diam. Interaksi yang terjadi pun cenderung semu: saat guru menanyakan "Apakah sudah paham?", sebagian besar siswa serentak menjawab "Paham" atau tidak merespons sama sekali, meskipun belum tentu mereka benar-benar menguasai materinya.

Rendahnya partisipasi tersebut tampak berpengaruh pada capaian belajar siswa. Nilai Penilaian Sumatif Tengah Semester (PSTS) ganjil tahun ajaran 2026/2027 di kelas VII-H (44 siswa) menunjukkan rata-rata IPS sebesar 62,73, lebih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Dari jumlah tersebut, hanya 11 siswa (25%) yang tuntas, sedangkan 33 siswa (75%) lainnya belum tuntas. Data ini memperkuat dugaan bahwa minimnya keaktifan siswa, seperti ragu mengemukakan pendapat dan jarang terlibat dalam diskusi kelompok, berkaitan erat dengan rendahnya hasil belajar IPS, khususnya pada materi bermuatan Geografi.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model yang berpotensi menjawab persoalan tersebut. TGT tergolong pembelajaran kooperatif; model ini pertama kali dikembangkan oleh DeVries dan Edwards (1973), lalu diperkenalkan secara luas oleh Slavin (1995). Perpaduan kerja sama dalam tim dan persaingan akademik dalam bentuk permainan membuat suasana belajar lebih menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk lebih banyak berpartisipasi. Menurut (Rifqi et al., 2022), TGT membuat siswa saling membantu memahami materi karena keberhasilan tim bergantung pada sumbangan setiap anggotanya.

Temuan (Nuswantari et al., 2025) memperlihatkan bahwa penerapan TGT mampu menaikkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS; siswa menjadi lebih sering bertanya, menjawab, dan ikut serta dalam kompetisi akademik. Sementara itu, (Permadi et al., 2023) melaporkan pengaruh TGT yang besar terhadap hasil belajar IPS, yang dijelaskan oleh meningkatnya motivasi siswa untuk memahami materi melalui permainan edukatif.

Hasil serupa dilaporkan (Daryani, 2024), yaitu TGT meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa secara signifikan lewat kompetisi antarkelompok. (Setiana et al., 2025) mendapati pengaruh positif TGT terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar, sedangkan (Supriandono et al., 2023) menunjukkan bahwa TGT lebih membantu peningkatan hasil belajar PPKn dibandingkan cara mengajar yang selama ini dipakai.

(Febriani et al., 2022) turut membuktikan bahwa TGT berdampak baik pada keterlibatan dan prestasi akademik siswa karena kompetisinya bersifat mendidik dan menumbuhkan tanggung jawab terhadap kelompok. Selain itu, studi (Dewi et al., 2024) berjudul *Team Game Tournament Cooperative Learning Model Based on*

Problem Solving Impact on Collaboration Ability and Learning Outcomes memperlihatkan bahwa memadukan TGT dengan *problem solving* dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan hasil belajar. Temuan ini menandakan bahwa TGT cukup luwes untuk disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran.

Pada pembelajaran Geografi, (Nurwinda et al., 2024) menemukan bahwa TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa SMA. Akan tetapi, studi tersebut tidak menelaah keaktifan belajar dan tidak dilakukan pada jenjang SMP. Dengan kata lain, bukti mengenai efektivitas TGT terhadap keaktifan sekaligus hasil belajar IPS Geografi di SMP masih terbatas.

Kajian tentang TGT memang sudah banyak (Nuswantari et al., 2025; Permadi et al., 2023; Wahyuni et al., 2024), tetapi bila ditinjau dari gabungan konteks mata pelajaran, jenjang, desain, dan variabel yang diteliti, masih terdapat ruang yang belum terisi. Pertama, studi yang meneliti keaktifan dan hasil belajar secara bersamaan kebanyakan berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tanpa kelas pembanding (Daryani, 2024; Nuswantari et al., 2025), atau dilaksanakan pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda, misalnya pembelajaran sains di pondok pesantren setingkat SMA (Febriani et al., 2022). Kedua, studi TGT pada IPS SMP umumnya hanya melihat hasil belajar, baik melalui desain *one group pretest-posttest* (Permadi et al., 2023) maupun dengan kelas kontrol (Wahyuni et al., 2024), dan belum mengamati keaktifan siswa di kedua kelas dengan instrumen yang seragam. Ketiga, studi (Nurwinda et al., 2024) pada pembelajaran Geografi sudah memakai desain kuasi-eksperimen dengan kelas kontrol, namun subjeknya siswa SMA dan variabelnya terbatas pada hasil belajar, padahal siswa SMP memiliki

karakteristik kognitif dan motivasi yang berbeda. Karena itu, kebaruan penelitian ini ada pada perpaduan ketiga hal tersebut: (1) IPS bermuatan Geografi di SMP, (2) desain kuasi-eksperimen dengan kelas kontrol, dan (3) pengukuran keaktifan serta hasil belajar secara bersamaan dengan instrumen yang sama di kedua kelas. Atas dasar itu, penelitian ini mengkaji pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar IPS Geografi siswa kelas VII SMP Negeri 32 Kota Bekasi. Dengan pendekatan kuantitatif dan desain *nonequivalent control group*, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bukti empiris mengenai efektivitas TGT sekaligus rujukan bagi guru untuk memperbaiki mutu pembelajaran IPS Geografi di SMP.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, permasalahan pembelajaran IPS Geografi di SMP Negeri 32 Kota Bekasi dapat dirinci sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPS Geografi masih didominasi oleh metode konvensional (ceramah) yang mengutamakan guru sebagai pusat pembelajaran, sehingga kurang memberi kesempatan bagi siswa untuk bereksplorasi secara mandiri.
2. Rendahnya keaktifan belajar siswa, terlihat dari minimnya siswa yang berani bertanya atau mengemukakan pendapat (kurang dari 25% siswa aktif).
3. Interaksi di dalam kelas cenderung pasif dan satu arah, di mana mayoritas siswa hanya diam atau memberikan respons semu (“paham”) ketika ditanya.

4. Nilai rata-rata siswa pada pelajaran IPS Geografi dalam PSTS masih rendah, yaitu 62,73 di kelas VII-H, yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
5. Adanya anggapan bahwa IPS Geografi adalah mata pelajaran hafalan yang membosankan dan kurang menantang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

C. Rumusan dan Batasan Masalah

a. Rumusan Masalah

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa masih menghambat tercapainya tujuan pembelajaran IPS Geografi di SMP Negeri 32 Kota Bekasi. Pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa pasif, sehingga diperlukan model pembelajaran lain yang mampu mendorong partisipasi dan pemahaman konsep siswa, salah satunya *Team Games Tournament* (TGT).

Bertolak dari latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi kelas VII SMP Negeri 32 Kota Bekasi?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi kelas VII SMP Negeri 32 Kota Bekasi?

3. Apakah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi kelas VII SMP Negeri 32 Kota Bekasi?

b. Batasan Masalah

Agar kajian lebih fokus, mendalam, dan tidak melebar, penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Kajian dipusatkan pada pengaruh dan efektivitas model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS Geografi, tepatnya pada materi Keragaman Sosial Budaya.
2. Keaktifan belajar yang diamati terbatas pada lima aspek dari klasifikasi Paul B. Diedrich, yakni kegiatan visual, lisan, mendengarkan, mental, dan emosional.
3. Hasil belajar yang diukur hanya mencakup ranah kognitif tingkat C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis) menurut Taksonomi Bloom Revisi. Ranah afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) berada di luar cakupan pengukuran.
4. Faktor-faktor eksternal di luar perlakuan yang mungkin memengaruhi pembelajaran siswa, seperti lingkungan keluarga maupun fasilitas belajar di rumah, tidak ikut diteliti.
5. Subjek penelitian hanya siswa kelas VII SMP Negeri 32 Kota Bekasi pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027.

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi kelas VII SMP Negeri 32 Kota Bekasi.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS Geografi kelas VII SMP Negeri 32 Kota Bekasi.
3. Mengetahui tingkat efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Geografi kelas VII SMP Negeri 32 Kota Bekasi.

E. Manfaat Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan, baik dalam tataran teoretis maupun aplikasi praktis, bagi upaya pengembangan kualitas pendidikan khususnya pada pembelajaran IPS Geografi.

1. Manfaat Teoretis

   Dari sisi teori, penelitian ini diharapkan menambah kajian pendidikan geografi tentang penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Bukti empiris yang dihasilkan mengenai pengaruh TGT terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa juga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan teori pembelajaran interaktif yang bertumpu pada kerja sama tim.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang teruji untuk mengatasi masalah rendahnya partisipasi serta keaktifan siswa di dalam kelas. Melalui penerapan sintaks TGT, guru dapat menciptakan atmosfer kelas yang lebih kompetitif namun tetap menjunjung tinggi nilai kolaborasi.

b. Bagi Siswa

Melalui TGT, siswa diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) sehingga tidak mudah bosan dan lebih termotivasi untuk ikut aktif dalam kegiatan belajar. Pada akhirnya, siswa diharapkan lebih memahami konsep dan memperoleh hasil belajar kognitif yang lebih baik pada materi IPS Geografi.

c. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menyusun kebijakan atau program peningkatan mutu pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka. Kegiatan turnamen tim dalam TGT juga sejalan dengan penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila, terutama bernalar kritis dan bergotong royong.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti lain yang tertarik pada topik serupa dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai rujukan atau pembanding. Penelitian lanjutan dapat menerapkan TGT pada jenjang dan materi yang berbeda, atau

menambahkan variabel terikat lain seperti minat belajar dan daya ingat (retensi) siswa.