

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Rahman dkk., 2022).

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20/2003, pasal 1 ayat 1) (Pristiwanti dkk., 2022)

Landasan pendidikan adalah humanisasi, yaitu paham yang bertujuan menghidupkan rasa prikemanusiaan dan mencita-citakan pergaulan hidup yang

Bagaimanapun hebatnya teknologi, peran guru tetap diperlukan dalam hal ini teknologi tidak mungkin bisa menggantikan peran guru. Guru diperlukan untuk membantu peserta didik agar mampu melakukan adaptasi terhadap berbagai tantangan kehidupan yang berkembang dalam dirinya. Guru hadir untuk membelajarkan peserta didik, yaitu mengkondisikan peserta didik agar belajar aktif sehingga potensi dirinya dapat berkembang dengan optimal. Agar hal tersebut dapat terwujud, maka guru seharusnya mengetahui bagaimana cara peserta didik belajar dan menguasai berbagai cara membelajarkan peserta didik. Pemberdayaan peserta didik meliputi aspek-aspek kepribadian terutama aspek intelektual, sosial, emosional, dan keterampilan (Sutikno., 2021).

Artinya: "Musa berkata kepadanya, "Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?"

Berdasarkan beberapa ayat di atas, dapat di pahami bahwa ilmu itu penting di ajarkan kepada orang lain dan dapat mengangkat martabat manusia. Di dalam islam, menuntut ilmu juga merupakan suatu ibadah kepada Allah dan terdapat beberapa maklumat tertentu dalam proses menuntut ilmu. Pentingnya mempunyai ilmu adalah untuk membuktikan kekuasaan Allah SWT.

Kualitas tenaga pendidik atau guru di Indonesia saat ini masih rendah, peringkat pendidikan Indonesia pun masih rendah di dunia. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya kualitas kinerja guru di Indonesia. Seperti banyak guru yang kurang update dengan teknologi. Sekarang adalah era Revolusi Industri 4.0, yang mana mengharuskan dunia pendidikan untuk ikut memutakhirkan sarana prasarana, metode dan strategi belajar agar sesuai dengan zaman. Keberadaan guru yang gagap teknologi ini, membuat para guru sulit untuk berpikir lebih maju karena teknologi saat ini dapat menunjang kinerja seorang guru (Mansir, 2020).

Seorang guru perlu menguasai berbagai bidang, mahir dalam hal pedagogik termasuk inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran, memahami psikologi pembelajaran dan memiliki keterampilan konseling, mengikuti perkembangan tentang kebijakan kurikulum dan isu pendidikan, mampu mendesain pembelajaran, mampu memanfaatkan media dan teknologi baru dalam pembelajaran, dan tetap menerapkan nilai-nilai untuk pembentukan kepribadian dan akhlak yang baik (Tarihoran, 2024).

Dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah, tidak dapat

dipungkiri bahwa adakalanya siswa mengalami kejenuhan. Kejenuhan siswa dalam memperoleh pelajaran dapat diamati selama proses belajar mengajar berlangsung seperti kurang perhatian, mengantuk, mengobrol dengan sesama teman hanya untuk menghindari kejenuhan. Hal ini tentu menjadi problem bagi tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi kejenuhan itu perlu diciptakan situasi dan kondisi belajar mengajar yang bervariasi. Karena salah satu faktor yang menjadi penyebab kejenuhan siswa adalah guru memakai metode yang kurang bervariasi, sehingga siswa menjadi jenuh (Adawiyah, 2021).

Belajar sebagai suatu proses akan memberikan pengalaman yang nantinya akan mempengaruhi atau mengubah kemampuan anak baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada hakikatnya belajar merupakan salah satu kegiatan individu dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan. Tujuan dari setiap belajar mengajar adalah untuk memperoleh hasil yang optimal. Fungsi guru adalah menciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik berkembang secara optimal. Pembelajaran ini dilakukan agar kelak siswa yang mendapatkan pendidikan dapat bersaing di tingkat lokal, nasional maupun internasional (Kusuma & Khoirunnisa, 2018).

Kemampuan berpikir kritis peserta didik menjadi lebih baik sebenarnya tidak datang dengan sendirinya, harus ada upaya-upaya yang sistematis untuk mencapainya. Penggunaan model pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi yang ditetapkan oleh guru di dalam kelas merupakan salah satu solusinya, dalam hal ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran

kooperatif. Pembelajaran kooperatif ini membuat situasi belajar menjadi menarik karena proses belajarnya peserta didik akan berinteraksi satu sama lain. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe (Wati & Anggraini, 2019).

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status. Dalam turnamen siswa akan berkompetensi dengan kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Aktivitas belajar yang sudah dirancang dalam model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa dalam belajar, dengan terciptanya hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang akan meningkat (Permadi dkk., 2023).

Pendidikan tidak hanya melahirkan kecerdasan, tetapi juga harus diimbangi dengan budi pekerti dan nilai-nilai karakter yang baik. Robertson dalam *Globalization* mengatakan bahwa *Social theory and Global Culture*, menyatakan bahwa era globalisasi akan melahirkan *global culture (which) is encompassing the world at the International level* (Sulhan, 2018).

Pendidikan di era sekarang ini menghadapi berbagai tantangan yang menyebabkan kegiatan pembelajaran di kelas terasa kurang efektif. Salah satunya adalah siswa merasa cepat jenuh, bosan, dan tidak nyaman selama

pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang membosankan dan metode mengajar yang mirip dengan ceramah menyebabkan siswa tidak mengerjakan tugas di rumah dan hanya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Zohriah dkk., 2023).

Masalah ini seringkali disebabkan oleh kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran adalah kerangka atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran adalah cara atau metode yang digunakan oleh seorang guru untuk memberikan informasi atau mengajar materi kepada siswa secara teratur dan terstruktur (Ar, 2016).

Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat adalah dengan mempertimbangkan latar belakang dan kondisi siswa di kelas. Ini termasuk mengamati sikap siswa yang kurang, seperti keaktifan, komunikasi, interaksi dengan guru dan siswa lainnya, sikap saat menghadapi permasalahan, serta kejujuran dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan memahami kondisi ini, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih efektif (Nugraha, 2018).

Salah satu model yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter adalah melalui model *team games tournament (tgt)*. Pembelajaran kooperatif dari variasi TGT adalah salah satu yang mudah digunakan, menyenangkan, melibatkan semua siswa terlepas dari statusnya, menggunakan tutor sebaya oleh siswa, dan termasuk komponen bermain dan penguatan, di

mana siswa bersaing dengan anggota tim yang memiliki latar belakang akademis yang sama sebagai perwakilan dari tim mereka. Anak-anak pertama-tama belajar dengan bekerja sama untuk melakukan aktivitas sebagai kelompok, dan kemudian seorang anak bersaing atas nama timnya melawan kelompok lain untuk meningkatkan skor tim mereka sendiri (Khamalah, 2017).

Melalui *Team Games Tournament* (TGT), siswa dapat lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar serta menumbuhkan nilai-nilai karakter. Kata "karakter" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*charassein*" yang berarti "*to mark*" atau menandai, yang memfokuskan pada cara mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku (Khamalah, 2017).

Dalam bahasa Indonesia, karakter merupakan tabiat, perangai, dan sifat-sifat yang mendefinisikan kepribadian seseorang. Karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal mendasar yang ada pada diri seseorang, dimaknai sebagai cara berpikir dan berperilaku khas individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan konsep di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sesuatu yang melekat dalam diri individu yang memunculkan tindakan secara spontan dan mempengaruhi cara berpikirnya. Pendidikan yang ideal adalah pendidikan yang mampu menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik, selain menambah wawasan atau pengetahuan. Dalam dunia pendidikan, terdapat berbagai nilai karakter, di antaranya karakter komunikatif dan

kejujuran yang diterapkan dalam turnamen akademik melalui model TGT yang disesuaikan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di MTs Negeri 12 Pesisir Selatan, ditemukan beberapa masalah, salah satunya adalah masih terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki aspek afektif atau karakter, terutama nilai-nilai karakter kejujuran dan komunikatif dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran, guru hanya terfokus pada aspek kognitif atau pengetahuan saja tanpa memperhatikan secara signifikan bagaimana peningkatan karakter kejujuran dan komunikatif siswa.

Integritas pribadi tercermin dalam karakter jujur, di mana siswa menunjukkan kejujuran dalam bertutur kata dan bertindak. Ini melibatkan sikap terbuka dan ketulusan dalam menyampaikan informasi, tanpa adanya upaya untuk menipu atau menyembunyikan kebenaran. Contoh dari karakter siswa yang jujur di antaranya adalah tidak menyontek saat ujian atau tugas sekolah, berbicara dengan jujur kepada guru, orang tua, atau teman mengenai hal-hal yang terjadi di sekolah atau dalam kehidupan pribadi, serta mengakui kesalahan dan mengambil tanggung jawab atas tindakan yang dilakukan.

Nilai-nilai karakter kejujuran dan komunikatif sangat penting untuk dimiliki oleh siswa karena memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semangat belajar di kelas. Jika siswa memiliki karakter kejujuran dan komunikatif yang kuat, akan tercipta suasana belajar yang kondusif, bersahabat, dan saling mendukung. Sebaliknya, jika nilai-nilai karakter

kejujuran dan komunikatif kurang ada dalam diri siswa, hal ini akan berdampak negatif pada suasana kelas dan dapat mempengaruhi siswa lainnya. Oleh karena itu, penulis tertarik meneliti bagaimana penanaman nilai-nilai karakter melalui *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran ilmu Pengetahuan sosial di madrasah Tsanawiyah negeri 12 Pesisir selatan

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis tertarik meneliti tentang Penanaman nilai-nilai karakter melalui *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas dapat ditemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Guru IPS belum optimal memposisikan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT).
2. Guru IPS menekankan aspek kognitif tanpa memperhatikan pengembangan nilai karakter kejujuran dan komunikatif yang menjadi tujuan utama..
3. Guru IPS masih kekurangan dalam ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan *Team Games Tournament* (TGT).
4. Siswa merasa cepat jenuh, bosan, kurang bersemangat, dan tidak nyaman selama pembelajaran berlangsung, ini berarti bahwa *Team Games Tournament* (TGT) sebagai alat pembelajaran belum sepenuhnya digunakan.

C. Fokus Penelitian

Untuk menghindari kesimpangsiuran dalam pembahasan masalah ini, maka masalah pokok dalam penelitian ini dibatasi pada bagaimana pengembangan nilai-nilai karakter kejujuran dan komunikatif, menggunakan strategi *Team Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran. Efektivitas model pembelajaran TGT diukur melalui observasi, kuesioner, dan wawancara dengan siswa dan guru.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan?
2. Bagaimana Dampak dari Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mendeskripsikan Bagaimana Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan.
2. Untuk Mendeskripsikan Bagaimana Dampak Penanaman dalam Pelaksanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Kelas VIII di

Madrasah Tsanawiyah Negeri 12 Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang ilmu Pendidikan. Manfaat teoritis penulisan ini adalah :

- a) Memberikan masukan untuk guru kelas terkait strategi guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS.
- b) Memberikan sumbangan teoritis dalam rangka meningkatkan kualitas proses menanamkan nilai-nilai karakter melalui model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Hasil penulisan diharapkan mempunyai nilai praktis untuk guru, dan calon guru, siswa, orang tua, sekolah, peneliti, dan masyarakat. Manfaat praktis penulisan ini adalah :

- a. Pendidik dan calon pendidik

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk peserta didik dalam meningkatkan karakter bersahabat atau komunikatif siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan karakter siswa. Menambah wawasan peserta didik berkaitan dengan tipe *Team Games Tournament* yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang penuh

semangat, aktif, kreatif, dan menyenangkan.

b. Peserta didik

Penerapan tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat membantu peserta didik dalam peningkatan nilai karakter jujur dan komunikatif. Selain itu dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas karena tercipta suasana kelas yang menyenangkan dari karakter jujur dan komunikatif.

c. Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sarana peningkatan mutu pembelajaran karakter dengan menyediakan tipe yang beragam. Penelitian ini juga dapat menyempurnakan hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh pendidik dan meningkatkan kualitas Pendidikan terutama Pendidikan karakter jujur dan komunikatif di sekolah.

d. Peneliti

Bagi peneliti, hasil penulisan ini bisa menunjukkan strategi penyampaian pembelajaran anak yang lambat belajar yang dirancang dan diterapkan oleh guru.