

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah suatu proses yang dirancang secara terencana dan sistematis. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana dan proses belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik dapat memperoleh landasan spiritual yang kuat sekaligus mampu meningkatkan kemampuan dalam mengendalikan diri. Selain itu, pendidikan juga memiliki peran penting dalam pembentukan karakter, peningkatan kecerdasan, dan penanaman nilai-nilai moral. Dengan demikian, pendidikan sejatinya merupakan sarana memanusiakan manusia, yakni upaya mengembangkan segenap potensi individu agar terbentuk pribadi ideal sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila (Moh, 2020:45).

Proses pendidikan merupakan upaya yang dilakukan sebuah negara untuk membekali generasi muda agar mampu melaksanakan dan meraih tujuan hidup secara efektif dan efisien. Pendidikan tidak hanya tentang pengajaran. Pada kenyataannya, pendidikan merupakan sebuah proses yang dilaksanakan oleh suatu bangsa untuk memperkuat dan meningkatkan kepercayaan diri masing-masing individu. Dengan menyadari hal ini, suatu bangsa dapat mewariskan nilai-nilai budayanya kepada generasi berikutnya. Warisan tersebut menjadi sumber inspirasi dalam berbagai aspek kehidupan (Lundeto et al., 2025:20).

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan penting yang membantu siswa belajar secara efektif dan mengoptimalkan berbagai kemampuan yang terdapat pada setiap peserta didik. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.41 tahun 2007 menegaskan bahwa pendidikan di semua tingkat harus berlangsung secara interaktif dan menarik. Proses ini juga harus mendorong dan membangkitkan motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain

itu, pendidikan perlu menyediakan sumber yang mencerminkan kreativitas, inisiatif, dan kemandirian siswa. Semua aspek ini harus disesuaikan dengan kecenderungan bakat, minat, dan tingkat kematangan fisik dan emosional peserta didik. (Ula & Jamilah, 2023:196).

Keberhasilan pembelajaran bukan sekadar dinilai dari prestasi, tetapi juga dilihat melalui keterlibatan siswa sepanjang proses belajar mengajar. Keterlibatan ini menjadi unsur penting untuk menghasilkan proses yang berarti. Dengan keterlibatan tersebut siswa dapat mengambil bagian secara aktif dalam mencari, memahami dan menganalisis informasi (Siswa, 2025:8). Pembelajaran dinyatakan efektif dan berkualitas ketika sebagian besar atau seluruh peserta didik berpartisipasi pada ranah fisik, kognitif dan sosial dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran aktif memberikan banyak manfaat bagi siswa, misalnya pengalaman belajar, peningkatan kemampuan kerja sama antar peserta didik, serta perkembangan aspek dan keterampilan. Selain itu siswa memiliki peluang untuk belajar sesuai minat dan kemampuan mereka (Parhusip et al., 2023:294).

Keaktifan peserta didik merupakan aspek yang sangat krusial dalam proses pembelajaran, karena melalui proses yang aktif mereka dapat mengeksplorasi dan memperdalam materi yang dipelajari. Pada dasarnya pembelajaran adalah kegiatan yang membawa perubahan dalam pengetahuan, sikap dan kemampuan. Setiap pengalaman yang didapat selama pembelajaran ini dikonversi menjadi ilmu yang kemudian berkembang menjadi pengalaman yang lebih luas, membentuk kearifan dan pada akhirnya tercermin dalam tindakan nyata. Dengan demikian, keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya mendorong berkembangnya potensi dan bakat yang dimiliki, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan mempersiapkan mereka untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Pranilsa & Hidayat, 2025:30).

Menurut Alawiyah sebagaimana dikutip oleh parphusip, kegiatan peserta didik di kelas meliputi keterlibatan secara fisik dan mental. Keterlibatan ini sangat berpengaruh dalam membentuk pola pikir baru bagi siswa. Proses belajar bersifat menyeluruh, sehingga tindakan nyata dan proses berpikir memiliki keterikatan. Contoh kegiatan fisik meliputi menggerakkan tubuh, menyelesaikan tugas, bekerja

sama dalam kelompok atau secara individu, dan ikut dalam permainan edukatif. Sementara itu aktivitas mental terlihat dari kemampuan mereka berinteraksi dengan teman sekelas dan guru saat proses belajar berlangsung (Parhusip et al., 2023:55). Menurut Sudjana sebagaimana dikutip oleh Nur Wahidah, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat diukur berdasarkan partisipasi selama menyelesaikan tugas, adanya keinginan untuk terlibat dalam proses penyelesaian masalah, serta keinginan untuk mencari informasi yang dibutuhkan untuk menemukan solusi yang tepat. Peserta didik juga menunjukkan keterlibatan melalui partisipasi dalam diskusi kelompok sesuai bimbingan guru, kemampuan untuk melakukan penilaian diri, mengevaluasi hasil belajar yang didapat, dan dedikasi untuk berlatih dalam menjawab pertanyaan. Semua aspek ini menyediakan peluang bagi peserta didik guna memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki dalam menyelesaikan berbagai persoalan atau tugas pembelajaran (Nur Wahidah & Kristin, 2023:381).

Berdasarkan uraian tersebut, keaktifan belajar peserta didik memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian guru perlu berusaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, sebab tingkat keterlibatan yang tinggi dalam proses belajar dapat memberikan pengaruh besar pada kesuksesan mereka.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal pada bulan september 2025 saat peneliti menjalani masa praktek ditemukan bahwa tingkat keaktifan peserta didik pada mata pelajaran agama Katolik belum mencapai standar yang memadai. Sebagian besar peserta didik menunjukkan sikap kurang aktif dengan hanya mendengarkan penjelasan tanpa ikut berpartisipasi dalam diskusi, enggan mengajukan pertanyaan dan jarang menyatakan pendapat. Situasi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya cocok dengan kebutuhan dan karakter peserta didik untuk meningkatkan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams games tournament merupakan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Dalam model pembelajaran ini siswa dikelompokkan menjadi tim kecil, dengan setiap kelompok terdiri dari empat hingga enam orang. Setiap anggota dalam kelompok diberi tugas yang berbeda dan berkolaborasi satu sama lain untuk memahami materi atau menyelesaikan masalah serta ikut dalam turnamen antar kelompok. Peran pendidik hanya sebagai fasilitator yang membantu merangkum hasil diskusi. Proses ini secara otomatis menggabungkan keterampilan proses dan keterampilan sosial dalam lingkungan belajar (Mardiana et al., 2025:41).

Adapun beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik antara lain: Pertama, Gristi Damaiyanti Parhusip dkk, dalam artikelnya yang berjudul “*Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*”. Penelitian ini mengkaji penggunaan model pembelajaran TGT untuk keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah metode ini efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan Siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Ngaglik pada materi program linear tahun ajaran 2021/2022. Secara keseluruhan, keaktifan belajar peserta didik meningkat sebesar 36,2% berdasarkan hasil observasi dan 4,8% menurut hasil angket. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran.

Kedua, Penelitian dari Arifah Nur Triyani. Penelitian ini mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi peluang dan statistika, di kelas IXC SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran *teams games*

tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar dalam pelajaran matematika. Rata-rata partisipasi belajar siswa kelas IX C di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta dalam pelajaran matematika, khususnya pada materi probabilitas dan statistika, menunjukkan kemajuan yang signifikan. Hal tersebut tampak dari temuan observasi terhadap tingkat keterlibatan siswa yang menampilkan perkembangan pada setiap siklusnya. Pada siklus 1, tingkat partisipasi belajar peserta didik tercatat sebesar 61,17%. Sementara itu, pada siklus II, angka tersebut meningkat menjadi 71,11%. Di samping itu, data angket yang diisi siswa tentang jalannya pembelajaran juga memperlihatkan adanya kenaikan. Pada Siklus I, persentase yang diperoleh sebesar 63%, lalu naik menjadi 70,11% di siklus II.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis berminat melaksanakan penelitian mengenai “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII PADA MATA PELAJARAN AGAMA KATOLIK DI SMP NEGERI 2 MAUMERE”

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang yang dirancang, pertanyaan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII C pada mata pelajaran Agama Katolik di SMP Negeri 2 Maumere?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran mata pelajaran Agama Katolik. Responden penelitian ini meliputi siswa kelas VII C di SMP Negeri 2 Maumere, dan tidak mengikutsertakan kelas lainnya atau tingkat pendidikan yang berbeda di sekolah tersebut. Aspek yang diteliti hanya pada bertambahnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran bukan dalam hasil akademis (nilai), meskipun partisipasi siswa dapat memberikan dampak terhadap pencapaian belajar. Keaktifan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup kegiatan seperti berpartisipasi dalam diskusi kelompok, memberikan jawaban, bertanya kepada

guru, dan keterlibatan dalam permainan edukatif dan turnamen yang termasuk dalam model TGT. Waktu pelaksanaan penelitian ditentukan dalam satu siklus atau dua siklus pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan selama penelitian tindakan kelas.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan dan efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII C pada mata pelajaran Agama Katolik di SMP Negeri 2 Maumere.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis studi ini diharapkan memberikan kontribusi pada peningkatan teori pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mendorong peningkatan aktivitas belajar siswa dan pemahaman materi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Katolik

2. Manfaat Praktis

- Untuk Guru

Dapat dijadikan sumber acuan dalam menyediakan alternatif model pembelajaran yang kreatif untuk mendorong partisipasi siswa, sekaligus menjadi pijakan dalam merancang strategi pengajaran yang lebih optimal, terutama pada pembelajaran Agama Katolik

- Untuk Peserta Didik

Meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui suasana kompetitif dan menyenangkan dalam pembelajaran. Membiasakan peserta didik untuk aktif bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

- Untuk Sekolah

Mampu mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih bermutu di sekolah, terutama pada mata pelajaran Agama Katolik, sekaligus mendorong terciptanya budaya belajar yang dinamis, inovatif, dan menyenangkan di lingkungan sekolah, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi secara sistematis ke dalam lima bab inti dengan sub-babnya masing-masing. Bab I merupakan pendahuluan. Dalam bab ini penulis menguraikan latar belakang yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Selain itu dalam bab ini juga berisi rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

Bab II merupakan kerangka konseptual. Dalam bab ini terdapat landasan teori mengenai model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran TGT, keaktifan belajar, peserta didik dan mata pelajaran Agama Katolik. Dalam bab ini juga terdapat kajian literatur, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian tindakan.

Bab III merupakan metodologi penelitian. Dalam bab ini terdapat jenis penelitian, desain dan metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, definisi operasional, instrumen penelitian yang digunakan dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan pemaparan data dan hasil temuan. Pada bab ini penulis memaparkan data dan hasil temuan di SMP Negeri 2 Maumere. Bab V merupakan bab penutup. Dalam bab ini, diuraikan tentang kesimpulan berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan usul saran.