

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Metode pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting untuk dikaji karena metode pembelajaran merupakan sebuah kumpulan prinsip dan menjadi penentu kualitas pembelajaran. Metode pembelajaran juga merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.¹ Pembelajaran sebagai rumusan tentang perilaku hasil belajar (kognitif, psikomotor, dan afektif) untuk dimiliki (dikuasai) oleh siswa setelah siswa mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu.² Dalam upaya pencapaian kualitas pembelajaran, maka diperlukan sebuah metode pembelajaran.³ Metode pembelajaran merupakan suatu bentuk konsep belajar atau kerangka besarnya.⁴ Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa adalah dengan menerapkan metode

¹ Rahmanita, U., & Khairiah, K. Model Pembelajaran Edutainment Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini.

² Akma, A. U., & Salmi, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Metode Ekspositori Pada Peserta Didik Kelas 5 Sd Negeri Pasar Baru Bayang Pesisir Selatan. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 5(1), 1-13.

³ Wahyuni, S. (2022). Kurikulum merdeka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13404-13408.

⁴ Khairiah, K., & Wijiati, M. Model Pembelajaran Multiple Intelegenes dalam Meningkatkan Kinerja Guru PAUD.

pembelajaran kooperatif.⁵ Metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), merupakan model pembelajaran siswa belajar bersama dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga lima orang siswa secara kolaboratif, diantaranya metode pembelajaran dalam model *kooperatif* adalah *Teams Games Tournament* (TGT).⁶

Metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif.⁷ Metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari lima tahap, yaitu tahap penjelasan materi, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok.⁸ Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang di dalamnya terdapat turnamen, kuis-

⁵ Hasja, N. F. B., Hamka, L., & Rahman, S. (2023). Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Metode Collaborative Learning. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 667-675.

⁶ Desky, P. R., Ibrahim, H., & Iswanto, S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ludo dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Darussalam. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(4), 253-258.

⁷ Khosiin, K. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu Kendal. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 143-156.

⁸ Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306.

kuis akademik, dimana siswa-siswa berlomba selaku wakil kelompok mereka dengan wakil kelompok lain.⁹ Kelompok dalam *Teams Games Tournament* terdiri dari empat sampai lima siswa yang bersaing dengan siswa kelompok lain untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak keluar menjadi pemenang.¹⁰

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan kecerdasan intelektual.¹¹ Metode *Teams Games Tournament* (TGT) juga merupakan model pembelajaran yang di dalamnya terdapat turnamen, kuis-kuis akademik, dimana siswa-siswa berlomba selaku wakil kelompok mereka dengan wakil kelompok lain.¹² Metode *Teams Games Tournament* (TGT) terciptanya pembelajaran

⁹ Sitepu, M., Napitupulu, R. P., & Sidabutar, Y. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6599-6606.

¹⁰ Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. *Jpok*, 9(1), 193-203.

¹¹ Khairuddin, S. W., & Julia, A. (2022). Upaya Peningkatan Kecerdasan Intelektual Siswa Melalui Model Pembelajaran Jigsaw Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Siswa Kelas VII MTS Al Amanah Babalan. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 65-76.

¹² Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214-220.

bermakna dan meningkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam belajar memberikan kesempatan yang lebih luas untuk memperoleh dan memahami pengetahuan baru.¹³ Keaktifan yang ditunjukkan oleh siswa dalam pembelajaran mempengaruhi seberapa besar pemahaman kecerdasan intelektual yang diperoleh siswa.¹⁴ Termasuk tingkat keaktifan siswa yang tinggi dalam pembelajaran IPA menyebabkan pemahaman kecerdasan intelektual siswa menjadi lebih luas dan juga meningkat.¹⁵

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) juga menciptakan suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran siswa. Sedangkan situasi belajar siswa berkaitan dengan model pembelajaran yang diterapkan.¹⁶ Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Media Tebak Gambar. Sebagaimana Alamsyah dan Andi Budiman jaya (2020)

¹³ Marlina, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model Guided Discovery dalam Materi Kerja Sama pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1), 53-60.

¹⁴ Fadhilah, N., & Mukhlis, A. M. A. (2021). Hubungan lingkungan keluarga, interaksi teman sebaya dan kecerdasan emosional dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 22(1), 15-31.

¹⁵ Swandewi, N. P. P., Ariawan, I. P. W., & Sulindawati, N. L. G. E. (2024). Pengaruh Kepemimpinan Instruksional, Literasi Digital, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Sosial Teknologi*, 4(1), 1-16.

¹⁶ Sari, R. D. K., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 208-220.

menjelaskan media tebak gambar merupakan keterampilan dengan cara menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak didasarkan pada ciri-ciri, kriteria tertentu dimana keberadaanya bersifat belum pasti.¹⁷ Media pembelajaran tersebut dapat dilakukan di rumah, di sekolah, di lingkungan sekitar atau di tempat lain dan dimana saja.¹⁸ Media pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu pintar dalam pembelajaran IPA maka siswa merasakan bahwasanya belajar IPA itu menyenangkan dan diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan intelektual siswa. Sebagaimana hasil penelitian Nur Aini Indah Astuti (2020) menjelaskan bahwa keefektifan metode inkuiri berbantu media *Smart Card* (Kartu Pintar) dapat meningkatkan hasil belajar siswa ditinjau dari motivasi siswa pada pembelajaran tematik.¹⁹ Dengan demikian, metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan strategi tebak gambar klasifikasi hewan dapat meningkatkan kecerdasan intelektual siswa.

Kecerdasan intelektual merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental

¹⁷ Aulia, M. (2023). *Media Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 008 Simpang Gaung Kecamatan Gaung* (Doctoral dissertation, STAI Auliaurasyidin Tembilahan).

¹⁸ Faqih, M. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran mobile learning berbasis android dalam pembelajaran puisi. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 27-34.

¹⁹ Astuti, N. A. I. (2020). Keefektifan Metode Inkuiri Berbantu Media SMART CARD (Kartu Pintar) Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambiyon Pada Pembelajaran Tematik. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 69-75.

berfikir, menalar dan memecahkan masalah.²⁰ Kecerdasan merupakan suatu kemampuan umum yang membedakan kualitas orang satu dengan orang yang lain, kecerdasan intelektual lazim disebut inteligensi. Kecerdasan juga merupakan suatu kemampuan umum yang membedakan kualitas Inteligensi adalah kemampuan kognitif yang dimiliki organisme untuk menyesuaikan diri secara efektif pada lingkungan yang kompleks dan selalu berubah serta di pengaruhi oleh faktor genetic.²¹ Kecerdasan Intelektual adalah kemampuan intelektual, analisa logika dan rasio yang merupakan kecerdasan untuk menerima, menyimpan dalih, mengolah informasi menjadi nyata.²²

Kecerdasan intelektual sebagai kemampuan individu untuk menghadapi tuntutan kehidupan, dan berhubungan dengan keahlian dalam berfikir skala normal dan rasio.²³ kecerdasan intelektual yang baik dan terstandar membuat

²⁰ Dani, M. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menggunakan Model Pembelajaran Melalui Supervisi Klinis di SDN 57/X Kampung Laut Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal on Education*, 4(2), 426-436.

²¹ Hanum, S. (2020). Pendidikan Kecerdasan Intelektual Berbasis Al-Qur'an. *AL-HIKMAH (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)*, 2(1), 98-107.

²² Ramadhani, S. P. (2024). Peran kecerdasan emosional dan kecerdasan intelektual terhadap stres akademik pada siswa SMP di Kabupaten Trenggalek pada masa pandemi covid-19. *Teaching And Learning Journal Of Mandalika (Teacher) e-ISSN 2721-9666*, 4(2), 53-65.

²³ Handriani, N., & Subhan, M. (2020). Hubungan kecerdasan intelektual kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual terhadap prestasi belajar fisika. *Gravity Edu: Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Fisika*, 3(1), 1-4.

masing-masing individu memiliki kemantapan pemahaman tentang potensi diri dan pengembangannya untuk kegiatan-kegiatan yang kreatif dan produktif dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk peranannya sebagai pelaksana atau pelaku profesi karena (rasionalitas) dibutuhkan untuk dapat memahami dan mempertimbangkan hal-hal yang bersifat etis dan tidak etis.²⁴ Kecerdasan intelektual adalah kemampuan intelektual, analisa, logika dan rasio yang merupakan kecerdasan untuk menerima, menyimpan, dan mengolah informasi menjadi fakta secara sistematis dengan melihat kondisi secara menyeluruh yang merupakan manifestasi dari berfikir rasional itu.

Namun, fakta yang ada dilapangan menunjukkan hal yang berbeda bahwa proses pembelajaran di sekolah kurang menyenangkan. Sebagaimana hasil penelitian AGIL, A. (2023) menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah menjadi sesuatu yang menyiksa. Terutama bagi mereka yang memiliki minat setengah-setengah untuk belajar, sehingga ketika proses belajar mengajar sedang atau akan berlangsung, sebagian siswa mencari seribu satu alasan untuk dia bisa keluar dari kelas dan menyelamatkan diri ketempat lain yang dianggapnya aman untuk dirinya dari pantauan guru atau

²⁴ Fajar, S. (2021). *Strategi Kepala Sekolah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Di Masa Pandemi Covid-19 Studi Kasus Di Sdit Al Ummah Ciputat-Tangerang Selatan* (Doctoral dissertation, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta).

kepala sekolah.²⁵ Didukung pula hasil onservasi awal yang telah peneliti lakukan di sekolah MTs Hidayatul Qomariah menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran masih terbatas, proses pembelajaran masih menggunakan bahan ajar berupa buku cetak seperti LKS, berakibat siswa menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar, proses pembelajaran tidak dapat berjalan sebagai mana mestinya. Pemandangan semacam ini di sekolah bukanlah sesuatu yang baru bagi guru tetapi telah menjadi kebiasaan tersendiri, sehingga tidak heran jika dalam kasus tertentu pada jam-jam sekolah formal siswa terlihat nongkrong di jalan-jalan dan parahnya lagi berujung pada tawuran antar pelajar sebagaimana yang disaksikan sekaligus menjadi keprihatinan bagi guru, orangtua, dan semua unsur kalangan tokoh masyarakat.²⁶

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengkaji lebih dalam tentang pentingnya penggunaan metode pembelajaran untuk membentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian harga diri, minat, watak, penyesuaian diri siswa dalam belajar, serta dalam upaya meningkatkan kecerdasan intelektual siswa, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Strategi Tebak Gambar Klasifikasi Hewan Dengan Metode *Teams*

²⁵ AGIL, A. (2023). *Analisis Konsep Guru Profesional Dalam Buku Gurunya Manusia Karya Munif Chatib Dan Relevansinya Terhadap Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri).

²⁶ Observasi lapangan. 16 Juli 2024

Games Tournament Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Siswa kelas VII MTS Hidayatul Qomariah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif di sekolah menyebabkan rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi klasifikasi hewan.
2. Kurangnya penerapan metode pembelajaran yang diajarkan guru dalam proses pembelajaran IPA
3. Siswa merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran.
4. Siswa tidak bisa mengasah pemahamannya untuk meningkatkan kecerdasan intelektual

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperlukan agar penelitian lebih optimal dengan mengawasi permasalahan yang telah diidentifikasi, yaitu penelitian ini terpusat pada Penerapan Strategi Tebak Gambar Klasifikasi Hewan Dengan Metode *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Siswa Kelas VII MTS Hidayatul Qomariah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada materi Klasifikasi hewan?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada materi klasifikasi hewan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penerapan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada materi Klasifikasi Hewan.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan strategi tebak gambar dengan metode *teams games tournament* untuk meningkatkan kecerdasan intelektual pada materi Klasifikasi Hewan.

F. Kegunaan penelitian

1. Bagi Siswa

- a) Sebagai bahan ajar pendukung dalam kegiatan pembelajaran untuk bisa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
- b) Melatih pola berpikir untuk meningkatkan kecerdasan intelektual dan membuat siswa lebih aktif di dalam kelas

2. Bagi Peneliti

- a) Peneliti mengetahui apakah dengan adanya model pembelajaran *teams games tournament* dengan menggunakan teknik permainan tebak gambar ini mempengaruhi peningkatan kecerdasan intelektual siswa.
- b) Mendapatkan pengalaman dan juga menambah wawasan untuk bekal pada saat terjun di dalam dunia pendidikan.

