

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi bagian dari faktor yang mendasari berkembangnya sebuah peradaban. Setiap manusia harus terus belajar dalam upaya untuk mencerdaskan bangsa. Pendidikan adalah kebutuhan, bukan pilihan, hal ini diatur dalam pembukaan amanat konstitusi pada alinea keempat yang memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat. Kemudian diatur kembali dalam pasal 31 Undang-undang dasar 1945 yang berbunyi “seluruh warga negara berhak dan wajib memperoleh pendidikan, dan seluruh warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah membiayainya”. Pemerintah dengan ini memiliki asas legalitas dalam kemajuan pendidikan di Indonesia.

Pemerintah terus melakukan upaya peningkatan dan perbaikan dalam sistem Pendidikan nasional sebagai upaya untuk memperoleh Pendidikan yang berkualitas, seperti melakukan perubahan kurikulum Pendidikan yang sesuai, peningkatan kualitas tenaga pendidik dengan dilakukannya berbagai pelatihan, peningkatan dalam sarana dan prasarana untuk menunjang praktik pembelajaran, serta pemilihan metode dan media yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan Peserta Didik. Sistem pendidikan yang berkualitas tentunya bermanfaat bagi bangsa untuk mencapai peradaban yang maju. Pendidikan yang bermutu juga merupakan investasi bangsa dalam mengembangkan sumber daya manusia untuk ikut serta dalam proses membangun bangsa sesuai dengan Undang-undang dasar 1945 karena akan menghasilkan generasi bangsa yang berkualitas untuk melanjutkan cita-cita bangsa dalam mewujudkan negara yang maju. Namun secara umum, proses belajar mengajar yang berkualitas sangat penting untuk terselenggaranya pendidikan yang bermutu. Hasil belajar tidak tergantung pada produk akhir berupa nilai atau angka. Sebaliknya, aspek pembelajaran yang paling signifikan adalah bagaimana pembelajaran itu memberikan kesan dan makna. Berjalanya sebuah pembelajaran yang efektif tidak lepas dari peran seorang tenaga pendidik dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik yang dididiknya.

Tenaga pendidik dalam proses pembelajaran tentunya melakukan berbagai cara guna proses pembelajaran tersebut memberikan makna kepada Peserta Didik agar ilmu yang mereka dapatkan dari hasil proses pembelajaran dapat dimanfaatkan pada kehidupan sehari-hari. Namun, supaya proses pembelajaran tersebut memperoleh makna yang baik membutuhkan sebuah komunikasi yang baik antara pendidik sebagai pemberi materi ajar dan peserta didik sebagai penerima materi. Proses komunikasi yang dilakukan oleh pendidik tentunya harus melihat bagaimana masalah yang terjadi dilapangan sehingga pendidik dapat menyesuaikan metode, model, maupun media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Pemilihan metode, model, maupun media pendukung dalam semua mata pelajaran harusnya menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah adalah studi yang mengkaji mengenai kehidupan, awal mula, perkembangan, serta peran masyarakat pada masa lalu yang memberikan pengaruh pada keberlangsungan hidup manusia, baik itu pada masa sekarang dan masa depan. Pembelajaran sejarah memiliki fungsi agar Peserta Didik dapat berpikir dan belajar mengenai metode perubahan serta bagaimana mengembangkan masyarakat dalam dimensi ruang dan waktu untuk memberikan kesadaran sejarah dalam menyikapi, memahami, meneladani, dan mendeskripsikan terkait jati diri bangsa pada masa lalu, kini, dan yang akan datang (Depdiknas, 2003: 6). Pemilihan metode, model, maupun media dipilih sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar memudahkan dalam pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran sejarah tersebut dapat dicapai.

Pembelajaran sejarah dapat membantu manusia mengembangkan sikap sosial seperti toleransi, kemauan untuk hidup dalam masyarakat multikultural, dan saling menghargai perbedaan. Pelaksanaan proses pembelajaran sejarah harus dilakukan dengan suasana dan kondisi kelas yang menyenangkan. Pendidik memiliki peran penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran sejarah agar minat belajar peserta didik menjadi meningkat dengan pemilihan metode, model, maupun media pembelajaran yang digunakan. Minat belajar merupakan rasa senang maupun perhatian yang lebih terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan dari

luar. Minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah dapat diukur dari empat indikator minat belajar yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian. Apabila minat belajar sejarah peserta didik baik, maka tujuan dari pembelajaran sejarah tersebut akan mudah tercapai, dan apabila minat belajar sejarah peserta didik kurang, maka tujuan dari pembelajaran sejarah pun menjadi terhambat. Pemilihan metode, model, dan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, serta pembawaan dari pendidik tersebut dalam membawakan metode, model, maupun media menjadi penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Observasi dan wawancara dilakukan di kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Ciamis, untuk mengetahui peserta didik, guru, serta faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Indikator minat belajar peserta didik khususnya di kelas XII MIPA 6 masih belum terpenuhi, dibuktikan saat jalannya pembelajaran, keterlibatan peserta didik masih kurang, seperti pada saat tanya jawab, diskusi, dan presentasi peserta didik yang aktif hanya sedikit. Ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran sejarah terlihat dari antusiasme Peserta Didik dalam pembelajaran masih kurang, seperti pada saat akan dimulai pembelajaran peserta didik masih belum siap dimejanya masing-masing. Perhatian dan perasaan senang peserta didik pun masih kurang, terlihat dengan sikap beberapa peserta didik yang terkesan santai serta acuh, seperti mengobrol dengan teman. Dengan kondisi kelas yang seperti ini tentunya menghambat tercapainya tujuan dari pembelajaran sejarah tersebut.

Berdasarkan masalah tersebut solusi yang diambil adalah dengan melaksanakan pembelajaran dengan model Teams Games Tournament, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Rizki Amalia pada 2017 di Universitas Islam Indonesia, dalam skripsinya dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 4 Sleman”. Hasil dari penelitiannya tersebut mengemukakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model Teams Games Tournament terhadap minat belajar Peserta Didik.

Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran yang menyisipkan turnamen akademik dalam pembelajarannya. Terdapat lima tahapan dalam pelaksanaan model Teams Games Tournament, pertama dimulai dengan pemaparan materi, pembelajaran secara berkelompok, *games*, *competition*, dan *reward* kelompok. Pengelompokan peserta didik mendorong adanya kerjasama dan interaksi yang efektif dari setiap anggotanya, peserta didik akan membuat sebuah strategi dan aktif berdiskusi untuk menyimpulkan jawaban bagi kelompoknya. Dalam pelaksanaannya peserta didik dilatih untuk berani dalam memaparkan pendapatnya, menerima pendapat dari kelompok lain, serta belajar bekerjasama dan berkompetisi secara sehat.

Judul penelitian didasari dari latar belakang, yaitu mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournamnet (TGT) terhadap minat belajar peserta didik (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Ciamis Semester Genap Tahun Ajaran 2022/ 2023).

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan rumusan masalah yang bersumber pada latar belakang yang telah dijelaskan, yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap minat belajar peserta didik kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Ciamis pada mata pelajaran sejarah Indonesia?”. Peneliti mengelaborasi mengenai rumusan masalah tersebut ke dalam beberapa pertanyaan penelitian, diantaranya :

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran sejarah Indonesia pada pokok bahasan Indonesia Masa Reformasi kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Ciamis ?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran sejarah Indonesia pada pokok bahasan Indonesia Masa Reformasi kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Ciamis ?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2015: 38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Definisi operasional adalah komponen penting dari penelitian karena memungkinkan pengaturan dan pembuatan alat pengukuran data yang tepat dan akurat. Peneliti akan lebih mudah menghitung variabel penelitian sebagai hasilnya. Variabel yang didefinisikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Model pembelajaran Teams Games Tournament adalah salah satu tipe *cooperative learning* yang didalamnya mengandung unsur pembelajaran turnamen akademik antar kelompok. Model pembelajaran Teams Games Tournament terdiri atas lima tahap, yaitu pemaparan kelas (*classroom presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognition*).

1.3.1 Minat Belajar

Minat merupakan suatu rasa kesenangan serta adanya perhatian yang lebih terhadap sesuatu hal atau aktivitas yang timbul dari keinginan sendiri. Dan aktivitas atau hal tersebut merupakan suatu yang menyenangkan. Minat belajar adalah aspek penting dalam pembelajaran. Apabila peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi, tentu tujuan dari pembelajaran akan mudah dicapai karena peserta didik memiliki suatu kesenangan atau perhatian yang lebih kepada proses pembelajaran yang sedang dilakukan tanpa adanya paksaan dari siapapun.

1.4 Tujuan Penelitian

Peneliti menyimpulkan tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, yaitu :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran sejarah Indonesia pada materi Indonesia Masa Reformasi kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Ciamis.

2. Untuk mengetahui dan memahami pengaruh ketika menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran sejarah Indonesia materi Indonesia Masa Reformasi kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Ciamis.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan menambah pengetahuan dalam dunia Pendidikan khususnya dalam upaya mengembangkan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament sebagai model pembelajaran sejarah diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik saat proses KBM, dan dapat merangsang keaktifan peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar, bagi guru penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament ini dapat dijadikan referensi oleh guru yang lain khususnya pembelajaran sejarah untuk menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat dicapai, bagi sekolah hasil penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai pedoman bagi keberlangsungan proses pembelajaran disekolah dan menjadi suatu masukan yang dapat dijadikan pedoman lebih lanjut bagi pimpinan sekolah untuk terus berinovasi dalam penerapan model pembelajaran sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik di sekola