

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dalam dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU No. 20 Tahun 2003) Oleh karena itu pendidikan merupakan suatu komponen yang sangat penting pada pengaplikasian dalam pembelajaran yang dilaksanakan secara tersusun dan terencana. Pendidikan pula merupakan kebutuhan pada hayati karena dengan pendidikan seseorang dapat memiliki tidak hanya pengetahuannya saja melainkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Taraf pendidikan dapat mendeskripsikan suatu kemajuan di negara tersebut. Pada Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia nomor 32 Tahun 2013 perihal Standar Pendidikan Nasional, Pasal 19 Ayat 1 menjelaskan bahwa proses kegiatan mengajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar dapat berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan talenta minat serta pengembangan fisik yang dimiliki siswa tersebut. (Depdikbud, 2013:10)

Adapun tujuan dalam suatu pendidikan diantaranya adalah prestasi belajar, hasil belajar, motivasi belajar, minat belajar, keaktifan belajar, dan lain-lain. Hal-hal tersebut dapat dipengaruhi oleh cara mengajar guru, lingkungan sekolah, dan motivasi dari orang tua yang selalu memberikan dukungan. Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara siswa dengan guru, dan didukung oleh unsur-unsur pembelajaran seperti sarana prasarana, materi pembelajaran, metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan keadaan lingkungan sekolah serta evaluasi yang dibutuhkan oleh guru. Semua unsur tersebut sangat berpengaruh terhadap tingkat

keberhasilan proses pembelajaran. Apabila keseluruhan unsur tersebut dapat digunakan dengan baik dan tepat maka tingkat keberhasilannya pun tinggi. Pada kenyataannya masih banyak guru yang menerapkan metode konvensional atau ceramah pada saat pembelajaran dan kurangnya inovasi untuk menerapkan model, metode dan media yang lebih modern dan menarik. (Aini, 2018:249)

Hanafiah (dalam Aini, 2018:250) menjelaskan bahwa pembelajaran bisa dikatakan unggul, maka pada proses pembelajaran tersebut dibutuhkan seseorang pendidik yang profesional pada mengajar. Selain pengajar, siswa pula wajib terlibat pada proses pembelajaran supaya pembelajaran bisa berjalan semestinya serta sebagai akibatnya terdapat interaksi antara pengajar dan peserta didik. Pembelajaran sejarah adalah bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap siswa dapat menciptakan kesadaran pada dirinya tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah peristiwa pada masa lampau, masa sekarang dan masa depan. Sehingga siswa sadar bahwa dirinya adalah bagian dari bangsa yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang bisa diimplementasikan pada berbagai kehidupan. (Widja, 1989:30)

Kasmadi (1996:13) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran merupakan upaya untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara. Pada pembelajaran sejarah ini mampu mengembangkann potensi peserta didik untuk lebih mengenal serta menanamkan nilai-nilai bangsa yang telah diperjuangkan dimasa lampau, dipertahankan dan diadaptasi dimasa kini.

Pada awal pembelajaran semester genap bertepatan diawal tahun 2022 siswa sudah diperbolehkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka 100% dengan syarat untuk tetap mematuhi protokol kesehatan. Salah satu dampak yang dialami oleh siswa dengan kebijakan ini adalah kejenuhan dalam belajar sehingga dapat menurunkan minat belajar atau motivasi belajar siswa. Sementara itu siswa juga harus memerlukan kemampuan adaptasi belajar dengan cepat. Maka dari itu diperlukan model atau metode

pembelajaran yang tepat supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Pada dasarnya pendidikan sejarah merupakan penanaman rasa waktu (time sense) yang tanpanya akan kehilangan orientasi temporal, I Gede Wijaya (dalam Susanto, 2014:42) menyatakan bahwa mempelajari sejarah adalah bagaimana kita menghargai waktu, peristiwa-peristiwa, yang telah terjadi sehingga dijadikan sebagai bahan pelajaran dimasa yang akan datang yang akan dijalani. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran sejarah sangat penting untuk dipelajari karena dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang kuat, mampu membangkitkan hasrat untuk memiliki kesadaran dan kepedulian sejarah serta sebagai pendukung terhadap terwujudnya pendidikan karakter.

Adapun sistem pembelajaran sejarah yang sudah berkembang sebenarnya tidak lepas dari pengaruh budaya yang telah mengakar dimana penggunaan model pembelajaran yang bersifat satu arah dimana guru atau pengajar sebagai sumber pengetahuan utama pada aktivitas kegiatan pembelajaran sehingga menjadi sangat sulit untuk dirubah. Pembelajaran sejarah saat ini mengakibatkan peran siswa sebagai pelaku sejarah pada zamannya menjadi terabaikan. Pengalaman-pengalaman yang sudah dimiliki oleh siswa sebelumnya atau lingkungan sosialnya tak dijadikan bahan pelajaran di kelas, sehingga menempatkan siswa sebagai peserta pembelajaran sejarah yang pasif. (Martanto, dkk, 2009:10) Oleh karena itu, pencapaian tujuan pengajaran itu sendiri akan berakibat fatal apabila pemilihan strategi mengajar yang kurang tepat. (Widja, 1989 : 13) Minat belajar sangat diperlukan pada proses pembelajaran agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Tingkat minat belajar yang dimiliki siswa berbeda di masing-masing siswa hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya, seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang sudah dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2022 di SMA Negeri 3 Tasikmalaya, peneliti mendapatkan informasi yang

diperoleh dari Bapak Dadan Romansyah S.Pd, M.Pd., selaku guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Tasikmalaya dan melakukan pengamatan secara langsung dikelas pada saat kegiatan pembelajaran sejarah berlangsung siswa kurang antusias dalam memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung banyak yang mengantuk, bosan, mengobrol, main hp dan lain-lain. Kemudian siswa juga kurang atau tidak aktif untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahaminya atau tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi yang telah disampaikan. Hal itu dikarenakan belum digunakannya variasi metode atau model pembelajaran secara maksimal sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah yang kurang memadai juga menjadi salah satu permasalahan sehingga membuat guru mau tidak mau menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran yang mana guru menyampaikan materi dan murid mendengarkan penjelasan dari guru tersebut. Sehingga siswa hanya fokus pada materi yang tersedia pada buku cetak serta guru sebagai pengajar dikelas hanya menggunakan spidol dan papan tulis dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa hanya menyalin tulisan yang ada dipapan tulis tanpa mengerti maksud dari tulisan tersebut, serta lingkungan sekolah berada tepat dekat dengan rel kereta yang menyebabkan pada saat kereta lewat dimana menimbulkan suara yang cukup keras sehingga membuat siswa tidak fokus dalam memperhatikan pembelajaran dan malah terfokus pada kereta yang lewat.

Permasalahan lainnya adalah siswa juga harus beradaptasi dengan cepat pada pembelajaran tatap muka yang pada mulanya dua tahun ke belakang ini siswa terbiasa melaksanakan pembelajaran secara daring yang mana pembelajaran ini dapat dilakukan secara santai dirumah. Hal ini mengakibatkan siswa sulit berkonsentrasi dan fokus dalam pembelajaran sehingga menurunkan minat dalam belajar siswa. Beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah kebiasaan belajar siswa, kurangnya

minat dan kemauan belajar siswa, serta kurangnya minat baca siswa sehingga menyebabkan siswa sangat kurang dalam minat belajar.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa terdapat masalah terhadap minat belajar siswa di kelas XI MIPA 7 SMAN 3 Tasikmalaya pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dikarenakan kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan disekolah tersebut sehingga kurang menarik perhatian siswa. Minat belajar siswa juga tidak selalu bergantung pada mata pelajaran tetapi bergantung pada strategi guru saat mengajar. Salah satu masalah penting dalam pembelajaran Sejarah adalah dengan memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan. Sehingga yang dirasa siswa belajar seperti tidak belajar namun materi tetap dapat tersampaikan. Setelah melihat masalah tersebut, solusi yang dilakukan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Contoh model pembelajaran yang cocok digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Ranking 1. Model pembelajaran ini dirasa cocok jika diterapkan dalam pembelajaran sejarah, karena dalam penggunaan model ini aktivitas yang dilakukan sangat melibatkan peran siswa dengan mengandung unsur permainan sehingga model pembelajaran ini paling tepat dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan unsur permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online maupun di dalam kelas. Maka dari itu peneliti memilih SMAN 3 Tasikmalaya sebagai tempat penelitian karena pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis Ranking 1 belum pernah diwujudkan di sekolah tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini menciptakan suasana yang menyenangkan namun menegangkan karena mereka dituntut adanya kerjasama antar sesama tim. Sedangkan permainan ranking satu sendiri terinspirasi dari salah satu acara di stasiun televisi nasional namun

pada penelitian ini permainan dilakukan secara berkelompok sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Bahan atau materi diambil dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu siswa di sana mempunyai minat belajar yang berbeda-beda. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi maka akan mampu untuk mengarahkan tingkah lakunya dalam belajar sehingga terhindar dari permasalahan belajar yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS *RANKING 1* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA POKOK BAHASAN ORGANISASI PERGERAKAN MASA PENDUDUKAN JEPANG DI KELAS XI MIPA-7 SMA NEGERI 3 TASIKMALAYA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2021/2022”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh positif yang signifikan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis ranking 1 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang terbit di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022?. Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis ranking 1 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya?
- 1.2.2 Bagaimana penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis ranking 1 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan Organisasi Pergerakan

Masa Pendudukan Jepang dikelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan dalam penelitian ini adalah supaya tidak menimbulkan salah pengertian, maka penulis mencoba menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1.3.1 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model Pembelajaran *Team games Turnament* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif tanpa melihat perbedaan status sosial dengan menggunakan strategi berkelompok dengan menerapkan unsur permainan untuk memperoleh skor didalam tim. Permainan yang digunakan pada penelitian ini adalah permainan Ranking 1 yang mana permainan ini diadaptasi dari acara yang pernah ditayangkan disalah satu stasiun televisi nasional yang dikolaborasikan dengan kegiatan cerdas cermat atau cepat tepat yang sering dilaksanakan atau sering dilombakan sehingga permainan ini bersifat kompetitif.

1.3.2 Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa adalah suatu ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut. Minat belajar berkaitan dengan perasaan tertarik dan senang dalam proses pembelajaran, adanya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki kemauan belajar yang terus meningkat sehingga mencapai hasil belajar yang baik. Minat belajar sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan belajar karena apabila pelajaran tidak menarik minat individu, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena kurangnya daya tarik untuk mengikuti pelajaran tersebut. Maka diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat supaya supaya siswa lebih mudah memahami dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan pertanyaan dari rumusan masalah yang berkaitan dengan Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis Ranking 1 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang dikelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022. Adapun, secara khusus tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

- 1.4.1 Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Ranking 1 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang dikelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022.
- 1.4.2 Mengetahui penerapan dari Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Ranking 1 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia pokok bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang dikelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021/2022.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan memiliki kegunaan bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mengembangkan pengetahuan didalam dunia pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar

1.5.2 Kegunaan Praktis

1.5.2.1 Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah sehingga belajar dapat terasa menyenangkan.

1.5.2.2 Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Ranking 1 didalam kegiatan belajar mengajar.

1.5.2.3 Bagi Sekolah

Mendapat informasi dan referensi tentang model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Ranking 1 untuk diterapkan disekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

1.5.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi atau masukan bagi ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis Ranking 1 yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah pokok bahasan Organisasi Pergerakan masa pendudukan Jepang

1.5.2.5 Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan juga sebagai referensi dalam melakukan penelitian.