

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya yang dipikirkan dan diorganisasikan secara cermat untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses belajar dimana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan dirinya untuk memilih berbagai pengetahuan dan kemampuan. Nurkholis (2013:24) berpendapat bahwa pendidikan adalah proses yang mencakup semua aspek realitas material dan spiritual, serta individu, masyarakat, atau kelompok bangsa. Sujana (2019:29) menegaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk memberantas segala sumber kesengsaraan akibat kebodohan dan keterbelakangan. Langkah awal dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan Indonesia dan pendidikan nasional berfungsi untuk meningkatkan kompetensi dan membentuk kepribadian peradaban bangsa yang bermartabat.

Pembelajaran sejarah yaitu untuk mengkaji mengenai kehidupan awal mula, perkembangan, serta peran masyarakat pada masa lalu yang memberikan pengaruh pada keberlangsungan hidup manusia. Pembelajaran sejarah memiliki fungsi agar peserta didik belajar mengenai proses perkembangan dan perubahan masyarakat, lalu untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini dan masa depan (Santoso & Hidayat, 2020:98). Widja (1989:9) mengklaim bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang mencoba untuk mengajarkan mereka tentang pentingnya waktu dan tempat, kegiatan masa lalu, sekarang, dan masa depan.

Santoso (2020:95) mengatakan “pandangan masyarakat mengenai mata pelajaran sejarah yang dianggap membosankan memang bukanlah rahasia umum lagi” maka dari itu guru memiliki peran penting untuk meningkatkan minat belajar.

Guru menduduki peran yang penting dalam memberikan materi akademik untuk para siswa karena guru yang mengajarkan dan mengukur kemampuan peserta didik kedepannya. Dalam memberikan materi guru juga yang memantau materi apa yang harus diberikan dan disebarkan kepada peserta didiknya. Biasanya dalam pembelajaran sejarah selalu menggunakan metode ceramah yang dianggap kurang menarik dan bervariasi, maka dari itu guru dapat berinovasi merencanakan proses belajar yang menarik, bervariasi dan menyenangkan, salah satu kegiatan belajar yang menyenangkan dan bervariasi adalah menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan media permainan susun kata. Model kooperatif tipe Team Games tournament yang digunakan guru selama ini selalu sama saja dimana guru menggunakan ceramah dan diskusi saja pada proses mekanisme belajar di ruang kelas, sehingga tidak mencoba model yang lainya. Salah satu strategi pembelajaran yang secara efisien dan efektif digunakan oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah model pembelajaran. Selain itu, kumpulan bahan ajar dan prosedur yang dimanfaatkan secara bersama-sama untuk menghasilkan *output* belajar siswa yang baik.

Minat belajar sangat penting bagi siswa, Achru (2019:207), mengatakan bahwa memiliki minat terhadap sesuatu sangat penting bagi seseorang untuk mengikuti suatu kegiatan. Orang dapat mencoba mencapai tujuan mereka ketika

mereka tertarik. Adanya Minat belajar siswa akan lebih bisa bergerak untuk melakukan kegiatan belajar yang akan meningkatkan keterampilan dan hasil belajarnya.

Menurut Lestari dan Mokhammad (dalam Nurhana & Winata, 2019:7) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar siswa seperti perasaan senang, tertarik, dan perhatian siswa. Pertama, perasaan senang, siswa akan tertarik terhadap pelajaran bila memiliki perasaan yang senang saat pembelajaran serta tidak merasa terpaksa untuk mengikuti pembelajaran. Kedua, ketertarikan, siswa yang berminat terhadap pembelajaran akan cenderung mempunyai ketertarikan tersendiri. Hal ini bisa ditunjukkan dari sikap siswa saat mengikuti pembelajaran. Ketiga, perhatian, siswa yang berminat terhadap suatu pembelajaran, selalu memperhatikan dengan serius saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Keempat, keterlibatan dalam belajar, siswa akan terlihat lebih berminat dalam pembelajaran saat siswa tersebut terlibat dalam pembelajaran berlangsung.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu dari banyak tipe dalam model pembelajaran yang kooperatif. Hikmah (2018:48), mengatakan bahwa Team Games Tournament adalah suatu cara belajar di mana siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang terdiri atas lima hingga enam orang dengan kecakapan, gender, ras, atau latar belakang daerah yang berbeda. Siswa berdiskusi dalam kelompoknya yang heterogen. Berdasarkan hasil penelitian, dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament ini dapat meningkatkan keinginan siswa dalam belajar dan menjauhkan rasa jenuh siswa

yang ada di dalam kelas. Permainan yang tidak membosankan akan membuat siswa lebih aktif selama kegiatan belajar di kelas sehingga akan menciptakan pembelajaran yang baik.

Observasi yang dilakukan di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Ciamis, peserta didik menunjukkan kurangnya minat belajar seperti kurangnya bertanya dimana hal itu merupakan salah satu indikator dari minat belajar yaitu ketertarikan. Ketika guru menjelaskan juga masih banyak yang kurang memperhatikan. Kurangnya konsentrasi dan fokus belajar siswa pada saat kegiatan pembelajaran juga menunjukkan kurangnya minat belajar. Hal ini dapat dibuktikan melalui persiapan siswa di mana ketika akan memulai pembelajaran masih banyak yang tidak dalam posisi siap untuk mengikuti pembelajaran yang akan diberikan oleh guru seperti siswa masih ada beberapa yang tidur sehingga tidak memperhatikan guru pada saat pembelajaran. Terdapat lebih dari satu siswa yang berbicara, lalu siswa yang memainkan *handphone* pada saat jam pelajaran, serta saat sesi pertanyaan, respon hanya diberikan oleh beberapa siswa saja. Perilaku siswa yang demikian, dapat dikategorikan sebagai indikator kurangnya minat belajar sejarah. Siswa yang tidak memiliki perasaan senang akan merasa terpaksa dalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan kurangnya minat belajar.

Idealnya dengan adanya minat belajar siswa yang baik akan berdampak pada proses pembelajaran. Beberapa indikator minat belajar seperti perasaan senang akan membuat pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa belajar sambil menikmati pembelajaran sehingga akan munculnya ketertarikan belajar. Siswa yang aktif akan berkontribusi dalam pembelajaran seperti bertanya, dan

berdiskusi. Proses pembelajaran yang efektif akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan.

Hal ini menunjukkan adanya *Research gap*, Karena pembelajaran yang efektif harusnya dapat mempengaruhi minat belajar sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tersampaikan, namun berdasarkan hasil observasi minat belajar yang ditunjukkan masih kurang sehingga pembelajaran dirasa kurang efektif.

Berdasarkan masalah tersebut dibutuhkan hal yang dapat meningkatkan fokus siswa pada saat jam pelajaran sehingga mempengaruhi minat siswa. Pemilihan tipe pembelajaran kooperatif TGT yang didukung media permainan susun kata diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan menghilangkan rasa jenuh, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hendrawan Rizza Prasetya yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIPA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017” dilakukan pada tahun 2018 ini memperlihatkan terdapat pengaruh dari penggunaan model Team Games Tournament terhadap minat belajar.

Judul penelitian didasari dari latar belakang masalah dan upaya mengatasi permasalahan diatas, yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Susun Kata Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS DI SMA Negeri 3 Ciamis”

## **1.2. Rumusan Masalah**

Mengacu pada masalah yang penulis kemukakan di latar belakang dalam penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Susun Kata Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA NEGERI 3 Ciamis”. Rumusan masalah tersebut dapat diuraikan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- 1.2.1.** Bagaimana penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan permainan susun kata pada pembelajaran sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Ciamis?
- 1.2.2.** Apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan permainan susun kata terhadap Minat belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Ciamis?

## **1.3. Definisi Operasional**

Sugiyono (2013:59), mendefinisikan sebagai “suatu atribut, ciri, atau nilai dari suatu objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” dalam konteks variabel penelitian. Jadi definisi operasional ini merupakan komponen penting dari penelitian karena memungkinkan peneliti untuk menyusun dan merancang alat ukur data dengan tepat. Lalu variabel yang dibahas oleh penulis didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

### **1.3.1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team games tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Susun Kata**

Model kooperatif tipe Team games tournament menawarkan pembelajaran yang menarik. Terlepas dari perbedaan status antara siswa yang satu dengan yang lainnya, semua siswa harus berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan termasuk pula komponen permainan dan penguatan (Gayatri, 2009:60).

### **1.3.2. Minat Belajar**

Minat adalah kecenderungan yang membutuhkan ketekunan, usaha, energi, pengetahuan, dan kompetensi. Nurhasanah & Sobandi (2016:130) menegaskan bahwa minat seseorang memiliki efek menguntungkan pada pembelajaran akademik, pengetahuan, dan topik studi tertentu. Empat faktor, meliputi minat belajar, perhatian belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan dapat digunakan untuk menilai minat belajar seseorang (Slameto, 2010:180).

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai tujuan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1.4.1.** Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan permainan susun kata pada pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA Negeri 3 Ciamis.
- 1.4.2.** Untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan permainan susun kata terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA Negeri 3 Ciamis.

## **1.5. Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1. Kegunaan Teoritis**

Observasi ini diupayakan dapat menjadi sumbangsih ilmiah dalam pembelajaran sejarah untuk SMA yaitu Model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) berbantuan media permainan susun kata dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

### **1.5.2. Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini merupakan solusi bagi guru yang mengalami permasalahan terkait minat belajar sejarah siswa.

#### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk pembelajaran agar dapat memahami materi dengan mudah dan meningkatkan minat siswa.

#### **c. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diupayakan melahirkan literatur untuk penelitian lain dalam penelitian selanjutnya semoga dapat diteliti lebih lanjut untuk mendapatkan temuan baru dalam bidang pendidikan.