

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan kemampuan individu baik jasmani maupun rohani. Sebagaimana tertuang dalam Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha sadar tersebut menurut Edgar Dalle dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran dan latihan baik di sekolah maupun luar sekolah untuk mempersiapkan siswa agar dapat berperan dalam berbagai lingkungan hidup di masa depan (Anwar et al., 2014).

Pendidikan merupakan faktor pendorong yang efektif untuk mempercepat terjadinya perubahan struktur ekonomi dan ketenagakerjaan (Ace, 2014). Produktivitas industri dapat meningkat jika faktor modal, teknologi dan faktor produksi lain dapat dikelola dengan efisien. Untuk itu, sumber daya manusia (SDM) diperlukan untuk mengelola industri sehingga

manusia menjadi faktor penting untuk menggerakkan perubahan. Manusia yang cerdaslah yang dapat memanfaatkan teknologi, mengelola modal dan membuat sebidang tanah menjadi sangat berharga. Hal ini serupa dengan yang dikemukakan Djohar bahwa pendidikan penting untuk dijadikan sebagai bentuk investasi jangka panjang dan kunci terdepan pembangunan bangsa (Moh, 2019). Sebab pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar nilai dan norma masyarakat setempat.

Dalam mencapai tujuan pendidikan, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi proses pendidikan seperti yang dipaparkan Hasbullah (2009) yakni adanya tujuan yang hendak dicapai, adanya manusia sebagai subjek (guru dan siswa) yang melakukan interaksi pembelajaran, hidup dalam lingkungan tertentu dan menggunakan alat-alat pembelajaran (Anwar et al., 2014). Di antara faktor-faktor tersebut, guru menjadi faktor yang berperan penting mendidik siswa di sekolah sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Karena keterbatasan sarana yang diberikan sekolah yakni diantaranya terbatasnya proyektor yang hanya disediakan 3 buah untuk seluruh jenjang dan mata pelajaran di sekolah tersebut, mengakibatkan guru harus berebut dan bergantian memakai sarana tersebut dengan guru lainnya. Keterbatasan ini menyebabkan guru tidak menggunakan model dan metode yang lebih bervariasi yang akhirnya metode ceramah lebih mendominasi. Hal ini membuat siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan

berpengaruh pada hasil belajar mereka. Padahal, pada hakikatnya guru mengajar adalah menyediakan kondisi yang kondusif agar siswa belajar dengan optimal, sehingga terwujud suasana belajar yang menyenangkan (Sadirman, 2014). Sebab pembelajaran adalah proses kolaborasi antara siswa dengan guru secara bersama menjadi satu kegiatan interaksi dan komunikasi di kelas (Parwanti, 2020).

Seperti yang dikemukakan Hasbullah di atas bahwa alat atau sarana pembelajaran juga menjadi faktor dalam pembelajaran. Diperkuat oleh Sanjaya bahwa kelengkapan sarana dan prasarana dapat membangun gairah dan motivasi guru mengajar serta dapat memberikan berbagai pilihan kepada siswa untuk belajar (Wina Sanjaya, 2022). Di SMA Negeri 2 Babelan memiliki keterbatasan dalam menyediakan alat pembelajaran seperti terbatasnya proyektor yang telah dijelaskan di paragraf sebelumnya.

Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan alat yang ada dengan melakukan inovasi model pembelajaran serta metode yang beragam. Metode ceramah memang tidak selamanya tidak baik, namun juga tidak berarti selalu menggunakan metode tersebut karena dikhawatirkan akan membuat siswa jenuh dan tidak bersemangat. Diantaranya model yang dapat guru laksanakan adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Dalam penerapan model pembelajaran TGT ini guru dapat menyiapkan secara mandiri media pembelajarannya berupa permainan menggunakan kertas yakni Teka Teki Silang dan Kartu Domino

Sejarah. Model ini juga dapat memicu semangat belajar siswa karena menggunakan permainan dan pemberian penghargaan di dalamnya. Perilaku siswa terutama ada atau tidaknya motivasi belajar pada siswa menjadi faktor yang paling mempengaruhi efektifitas pembelajaran (Lidia, 2020). Dalam proses belajar, tanpa adanya motivasi siswa akan sulit untuk berhasil (Kompri, 2015). Sebab motivasi dapat membuat siswa bertahan dan berjuang dalam menggunakan kemampuannya untuk belajar dan mencapai tujuan. Motivasi belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik atau motivasi internal karena adanya keinginan sendiri untuk mencapai tujuan dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri siswa seperti adanya stimulus dengan pemberian *reward* atau penghargaan, lingkungan belajar yang menyenangkan, topik yang dibawakan menarik, gurunya berkharisma sehingga dapat menginspirasi dan lainnya (Lidia, 2020).

Lagipula sejak berlaku dan diterapkannya Kurikulum 2013 oleh SMA Negeri 2 Babelan sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 68 tahun 2013 tentang standar proses, pembelajaran itu harus menggunakan pendekatan saintifik yang berpusat pada peserta didik (Agus, 2019). Pendekatan saintifik atau ilmiah merupakan pembelajaran yang terpusat pada siswa, yang mana siswa mencari sendiri materi pada mata pelajaran tersebut sedangkan guru hanya menjadi fasilitator (Muhammad, 2018). Oleh karena itu guru secara sadar harus menyusun

strategi-strategi pembelajaran yang lebih banyak melibatkan interaksi sosial siswa dan kemampuan berpikir serta mencari materi mandiri dengan merancang model pembelajaran yang menarik. Salah satunya menggunakan model pembelajaran TGT yang mana siswa dapat aktif berpikir dan berinteraksi dalam kelompok serta bekerja sama untuk menyelesaikan permainan dan turnamen.

Setiap pembelajaran memang memiliki karakteristik tersendiri. Mata pelajaran sejarah merupakan pengetahuan yang mempelajari peristiwa dan perkembangan masyarakat yang telah terjadi. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, beberapa siswa merasa pembelajaran sejarah kurang menarik karena dipandang hanya berisi cerita-cerita di masa lalu yang dianggap kurang penting terutama bagi siswa yang mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Lalu berdasarkan data yang peneliti dapatkan, hasil Penilaian Akhir Semester mata pelajaran Sejarah Indonesia siswa kelas X IPA banyak yang belum tuntas, seperti kelas X IPA 3 yang tuntas atau di atas KKM hanya 6 dari 36 siswa. Nilai KKM di sekolah tersebut adalah 75. Saat itu model pembelajarannya dominan menerapkan model ekspositori dengan metode ceramah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan sarana yang telah dijelaskan sebelumnya yang membuat guru sejarah di sekolah tersebut yakni Ibu Ariesti dan Bapak Ridwan kesulitan dalam menerapkan model yang lebih bervariasi. Model pembelajaran yang merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir

sangat menentukan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menjadi alternatif pilihan pembelajaran menarik yang menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan interaksi sosial siswa. Model pembelajaran TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status dan mengandung unsur permainan (Agus, 2019). Dalam TGT siswa dikelompokkan dan berkompetisi sehat melawan kelompok lain. Pembelajaran dikemas layaknya pertandingan yang menyenangkan. Kemampuan bekerjasama akan terasah dalam model pembelajaran ini, yang mana siswa mampu membantu siswa lainnya di dalam tim untuk berusaha mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil terbaik (Aris, 2017). Dalam model pembelajaran TGT ini guru dapat merancang dan mempersiapkan sendiri media pembelajarannya dengan mudah sehingga tidak bergantung dengan sarana yang disediakan sekolah. Media permainan seperti TTS dapat dibuat melalui website <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/> dan kartu domino dapat dibuat melalui Microsoft word.

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik dan merasa penting untuk melakukan penelitian eksperimen agar mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Babelan dan seberapa besar pengaruhnya sehingga bisa menjadi inovasi acuan tenaga pendidik dalam pembelajaran sejarah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 2 Babelan?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPA pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 2 Babelan?
3. Bagaimana cara menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Negeri 2 Babelan?

## **C. Pembatasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada permasalahan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X IPA di SMA Negeri 2 Babelan. Peneliti memilih kelas X IPA karena peneliti melihat adanya masalah pada kelas tersebut.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran

*Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 2 Babelan”?*

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **Secara Teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan khasanah dalam penelitian pendidikan sejarah.

##### **Secara Praktis**

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah.
2. Bagi guru sejarah pada umumnya dan guru sejarah SMA Negeri 2 Babelan, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan untuk menjadi kegiatan pembelajaran sejarah yang menarik di sekolah agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.
3. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau referensi bagi yang akan melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran serupa dan dapat menambah wawasan.