

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usaha perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti sampai saat ini. Peningkatan kualitas ini perlu dilakukan dalam dunia pendidikan untuk memenuhi tuntutan perkembangan teknologi yang sangat cepat. Usaha tersebut terlihat jelas dengan perubahan kurikulum yang terjadi sejak tahun 1974 hingga saat ini dikenal dengan kurikulum 2013 (K13) revisi 2017 yang mengedepankan pada pendekatan saintifik. Sejak perubahan kurikulum, seorang guru idealnya harus mampu mengelola proses pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik, kreatif dan selalu berinovasi untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang baik untuk peserta didik (Zakaria, dkk, 2015).

Pendidikan merupakan usaha sengaja dan terencana untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi bagi manusia, pendidikan itu sendiri tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari (Ziliwu, 2019:13). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin hari semakin maju (Purnamasari, 2019:23-30). Sehingga pendidikan harus mampu menghasilkan manusia yang berkualitas (Puspita dan Dewi, 2021:86-96).

Tujuan pendidikan sejarah menurut (Bourdilh, 1994) idealnya adalah membantu peserta didik meraih kemampuan sebagai berikut: Memahami masalah dalam konteks masa kini, membangkitkan terhadap masalah yang bermakna, membantu memahami akar budaya dan interelasinya dengan sebagai aspek kehidupan nyata, memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang negara dan budaya bangsa lain diberbagai belahan dunia, melatih berinkuiri dan memecahkan masalah, memperkenalkan pola pikir ilmiah dari para ilmuwan sejarah, mempersiapkan peserta didik untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Pokok-pokokpemekiran tentang tujuan pendidikan sejarah tersebut diatas juga terkadang didalam rumusan, tujuan pendidikan sejarah, yang menyatakan bahwa pendidikan sejarah bertujuan untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan

masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun prespektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami dan menjelaskan jati diri bangsa dimasa lalu, masa kini, dan masa depan ditengah-tengah perubahan. Maka dari itu sekolah harus menyiapkan dan mengembangkan sumber belajar siswa dalam proses belajar dan mengajar di sekolah (Samsinar, 2020:194-205).

Proses belajar mengajar atau pembelajaran merupakan kegiatan mengimplementasikan inti dari pendidikan dan kurikulum pada suatu lembaga pendidikan (Fadillah, 2021). Salah satu hakikat penting dari proses belajar mengajar adalah cara penyampaian materi dari guru secara efektif agar siswa mampu memahami pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan (Samsinar, 2020:194-205). Dalam kegiatan belajar mengajar, diperlukan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran (Soesilo dan Munthe, 2020:231-243). Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran yaitu pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki makna yang mendasar berkaitan dengan pengembangan nilai-nilai kesejarahan kepada siswa agar siswa dapat memahami dengan baik identitas bangsanya dan dapat menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Mempelajari sejarah juga mempunyai kontribusi yang sangat besar karena dengan mempelajari sejarah dapat mengembangkan kesadaran sejarah, sehingga nilai-nilai yang ada di dalam sebuah peristiwa sejarah dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan mendapatkan pemahaman akan pentingnya masa lalu demi masa depan. Kesadaran sejarah juga merupakan bagian dari pendidikan karakter karena siswa sudah dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari nilai-nilai atau karakter yang ada pada materi sejarah. Misalnya, siswa dapat mengaplikasikan bentuk cinta tanah air, rasa tanggung jawab dan semangat kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari (Sirnayatin, 2017). Maka, siswa harus menanamkan minat yang tinggi pada dirinya masing-masing.

Minat Belajar adalah Untuk dapat melihat keberhasilan proses kegiatan pembelajaran, seluruh faktor-faktor yang berhubungan dengan guru dan siswa harus dapat diperhatikan, Mulai dari perilaku guru dalam mengajar sampai dengan tingkah laku siswa sebagai timbal balik dari hasil sebuah pengajaran (Charli dkk, 2019:52-60). Minat belajar yaitu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, minat belajar pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menjadikan minat belajar sejarah yang menarik bagi siswa yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran di kelas, seperti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah di lakukan peneliti di SMA Bina Utama Pontianak, terutama di kelas XI IPS diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih rendah. Hal ini di sebabkan peserta didik merasa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran. Karena proses belajar mengajar yang masih monoton dan hanya berfokus pada guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa menganggap pelajaran sejarah adalah pelajaran yang menjenuhkan dan membosankan, sehingga minat belajar siswa berkurang dan rendah.

Penyebab lain dari rendahnya minat belajar siswa dapat berasal seperti dari diri siswa itu sendiri. Materi mata pelajaran sejarah sebagian besar adalah teori, sedangkan siswa cenderung akan cepat merasa bosan dengan materi teori. Hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik untuk mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru di dalam kelas. Masalah lain yang terjadi di dalam kelas adalah kebanyakan siswa cenderung lebih asik berbicara dengan teman lain ketika diberi materi oleh guru dari pada mendengarkan penjelasan guru. Terkadang siswa juga membuat celotehan-celotehan di tengah-tengah penjelasan guru sehingga membuat kelas menjadi tidak kondusif.

Selain dari siswa, penyebab rendahnya minat belajar juga dari guru. Guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran yang lama, dan guru masih kurang dalam menggunakan model atau media pembelajaran.

Meskipun dalam prakteknya, guru selalu menyelingi kegiatan pembelajaran dengan tanya jawab, akan tetapi hal ini kurang menarik minat siswa untuk belajar dan mendengarkan penjelasan guru di kelas. Terkadang siswa hanya mengandalkan bantuan dari teman lain ketika dirinya mendapat giliran pertanyaan dari guru sehingga suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka untuk mengatasi hal tersebut guru diharapkan dapat menerapkan suatu model pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok dengan poin tertinggi. Pemilihan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) pada penelitian ini juga di dasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Hidayatul Fadilla dan Saiful Bachr, 2017) dan (Hendrawan Rizza Prasetya dan Nur Rokhman, 2017) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan model *Teams Games Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti merasa bahwa menggunakan model pembelajaran TGT dapat membuat minat belajar siswa menjadi meningkat. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI SMA Bina Utama Pontianak***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan diatas akan difokuskan pada:

1. Bagaimanakah minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Bina Utama Pontianak?
2. Bagaimana pelaksanaan model *cooperative learning tipe teams games tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA Bina Utama Pontianak?
3. Apakah ada peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* dengan *tipe teams games tournament* pada pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA Bina Utama Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah dan sub masalah yang telah di rumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “ Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas XI SMA Bina Utama Pontianak”.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan kejelasan tentang:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Bina Utama Pontianak?
2. Untuk mengetahui pelaksanaan model *cooperative learning tipe teams games tournament* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA Bina Utama Pontianak?
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada saat menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* dengan *tipe teams games tournament* pada pembelajaran Sejarah di kelas XI SMA Bina Utama Pontianak?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar mata pelajaran sejarah dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini sebagai wahana menimba pengalaman meneliti dan sebagai pemikiran awal guna untuk melakukan penelitian lanjutan.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi untuk menyampaikan pelajaran, agar tercapai hasil belajar yang diharapkan, serta memperbaiki suasana kelas yang kurang kondusif.

c. Bagi Siswa

Membangkitkan motivasi dan rasa semangat, dan semakin memahami materi Sejarah dan mendapatkan pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk mengevaluasi dan menginput minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Suatu penelitian ilmiah diperlukan adanya suatu kejelasan ruang lingkup penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut maka dalam penelitian ini akan diuraikan tentang variabel penelitian dan definisi operasional dari variabel yang akan diteliti.

1. Variabel penelitian

Variabel adalah komponen utama dalam penelitian, oleh sebab itu penelitian tidak akan berjalan tanpa ada variabel yang diteliti. Karena

variabel merupakan objek utama dalam penelitian untuk menentukan variabel tentu harus dengan dukungan teoritis yang diperjelas melalui hipotesis penelitian (Syafrida Hafni Sahir, 2021 : 16).

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan muncul akibat dari adanya masalah dalam pembelajaran, tujuan dilakukan tindakan adalah untuk melakukan perbaikan belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*.

b. Variabel Masalah

Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa tindakan yang dilakukan adalah dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*. Jadi variabel masalah dari tindakan adalah minat belajar sejarah siswa yang rendah.

F. Definisi Operasional

Penelitian ini tetap terfokus pada pengamatan dalam penelitian, maka peneliti menguraikan definisi operasional yang meliputi:

a. Minat Belajar Siswa

Minat pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Siswa yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Simbolon, 2014).

b. Cooperative Learning

Cooperative Learning adalah teknik pengelompokan yang didalamnya anak bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 anak , yang mana kelompok ini ditentukan berdasarkan minat, bakat dan latar belakang kemampuan anak yang bersifat heterogen. (Sukmady. F. W, 2017).

c. Teams Games Tournament

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik dengan tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Andi Sulistio, Nik Haryanti, 2022: 38).

G. Hipotesis Tindakan

hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kesimpulan ini diperoleh dari jawaban yang diberikan berdasarkan fakta-fakta empiris didasarkan pada teori yang relevan. Rumusan hipotesis dalam penelitian tindakan meliputi tindakan yang diusulkan untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian tersebut (Aulia Nisa Khusnia, 2021: 71).

Berdasarkan teori diatas dapat dipahami bahwa hipotesis tindakan adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, yang ditunjang oleh kajian pustaka atau teori-teori yang relevan, tetapi belum didasarkan pada data-data yang diperoleh melalui pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti. Jadi hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “ Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas XI SMA Bina Utama Pontianak”.