

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses dari sebuah pembelajaran secara formal untuk mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan dalam spiritual, pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, yang akan diperlukan dalam tatanan masyarakat. Dalam kemajuan suatu negara, Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting karena akan menghasilkan generasi baru yang memiliki sumber daya manusia yang layak, sehingga diperlukannya pendidikan yang memiliki kualitas yang bagus. Kualitas pendidikan yang bagus salah satunya ditentukan oleh tenaga pendidik, karena tenaga pendidik berinteraksi secara langsung dengan siswa dan menjadi contoh untuk siswa. Dengan begitu, maka guru harus memiliki kualitas yang baik karena guru berperan dan berkontribusi dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, tenaga pendidik adalah salah satu komponen yang mempunyai peran yang sangat penting (Hikmah dkk., 2018: 47).

Guru dan siswa memiliki ikatan dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya, pembelajaran di suatu lembaga pendidikan adalah proses interaksi secara langsung yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan begitu, maka guru memiliki tanggung jawab dalam menentukan strategi pembelajaran didalam kelas maupun di luar kelas

dengan tujuan mendapat perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Guru harus mampu menyusun strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, fasilitas sekolah, dan tujuan pembelajaran. Dalam menyusun strategi pembelajaran, guru harus mampu mengorganisasikan mengorganisasikan yang dapat mengaktifkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas (Badar & Bakri, 2022: 4).

Siswa dikatakan berhasil jika dalam proses pembelajaran memiliki tingkat pemahaman materi dan prestasi belajar siswa bagus. Dalam mencapai keberhasilan tersebut, tentunya siswa harus terlibat mengikuti pembelajaran. Makadari itu, kelas yang aktif dan tidak pasif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena akan berpengaruh pada pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang baik salah satunya dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Sinar, 2018: 8-11).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SMA Negeri 7 Tasikmalaya tepatnya di kelas XI IPS 1, permasalahan yang ditemukan saat proses pembelajaran yaitu rendahnya keaktifan siswa. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dan diamati dari aktivitas belajar siswa di kelas, hal ini dibuktikan dengan tidak terpenuhinya indikator keaktifan belajar menurut Sinar (2018: 12) yaitu keterlibatan siswa, interaksi belajar, dan proses pemecahan masalah.

Indikator keaktifan belajar siswa tidak terpenuhi di kelas XI IPS 1 dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa. Pertama, kurangnya keterlibatan belajar siswa untuk berperan aktif pada saat kegiatan belajar mengajar melalui, permasalahan

tersebut dibuktikan dengan adanya siswa yang duduk di belakang cenderung tidak peduli dengan aktivitas belajarnya di kelas dan tidak mau berpartisipasi dalam merespon pertanyaan dari guru atau berpendapat, siswa cenderung tidak memperhatikan guru, siswa tidur saat pembelajaran, siswa berbisik-bisik dengan temannya, dan siswa bermain handphone saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang memperhatikan pembelajaran hanya yang duduk di bagian depan saja.

Aktivitas belajar siswa selanjutnya dilihat dari interaksi belajar siswa. Kurangnya interaksi belajar ditandai dengan dari kegiatan kelompok siswa cenderung diam dan tidak bekerjasama dengan teman kelompok lainnya dalam memahami dan mencari informasi mengenai pemecahan masalah yang mereka hadapi, didalam satu kelompok hanya satu atau dua siswa saja yang mengerjakan tugas kelompoknya. Sebagian siswa lainnya hanya mengandalkan temannya saja dalam mengerjakan tugas kelompok sehingga tidak terciptanya diskusi dan interaksi belajar diantara siswa.

Aktivitas belajar siswa selanjutnya dilihat dari proses pemecahan masalah. kurangnya partisipasi siswa dalam proses pemecahan masalah terbukti dari banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas, sesuai dengan rekapan nilai tugas dari guru mata pelajaran sejarah peminatan di SMA Negeri 7 Tasikmalaya hanya sekitar kurang lebih 15 orang siswa dari 35 siswa yang rajin mengerjakan tugas. Selain itu, banyak siswa yang tidak mencatat materi, banyak siswa yang tidak terlibat dalam mengikuti diskusi, kurangnya usaha siswa dalam mencari informasi dari berbagai siswa, siswa hanya menerima materi yang diberikan dan dijelaskan oleh guru saja

dan tidak memanfaatkan buku paket dan internet dalam mengeksplorasi materi pembelajaran sehingga siswa kurang keinginan untuk memperdalam materi pembelajaran sehingga dalam pembelajaran siswa sepenuhnya bergantung kepada guru.

Rendahnya keaktifan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Selain itu, terdapat faktor internal yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu diantaranya kesiapan belajar siswa rendah sehingga adanya ketakutan dan tidak adanya keberanian siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat, siswa belum mengerti mengenai materi pembahasan, bahkan ada yang sama sekali tidak mengerti mengenai materi pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, siswa yang seperti itu biasanya hanya memilih untuk diam dan tidak memberikan respon apapun pada saat mengikuti proses pembelajaran (Wibowo, 2016: 128). Dari permasalahan yang muncul dengan tidak terpenuhinya indikator keaktifan siswa, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Tasikmalaya rendah.

Rendahnya keaktifan belajar siswa disebabkan oleh rendahnya minat belajar, jadi siswa hanya menyukai mata pelajaran tertentu sehingga menyebabkan siswa tidak peduli dengan mata pelajaran yang tidak disukainya sehingga mereka bersikap pasif pada saat mengikuti pembelajaran. Sedangkan Faktor eksternal seperti kondisi kelas yang kurang mendukung untuk dilakukannya pembelajaran, metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bisa meningkatkan interaksi pembelajaran siswa di kelas, penggunaan media pembelajaran yang belum sesuai

dengan materi yang diberikan, fasilitas sekolah yang belum mendukung dalam proses pembelajaran, dan waktu pembelajaran pada jam tenaga sisa sehingga siswa merasa lelah dalam mengikuti pembelajaran (Wibowo, 2016: 129-131).

Siswa merupakan faktor penentu keberhasilan pendidikan, maka perlu adanya upaya dalam membenahan berbagai hal yang berkaitan dengan optimalisasi aktivitas belajar siswa. Dalam upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa diperlukannya evaluasi pembelajaran dalam pemilihan metode, model, dan teknik pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan penuh gairah dan aktif sehingga pembelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Proses penyusunan dalam pembelajaran adalah hal yang cukup penting untuk diperhitungkan dengan melihat interaksi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa maupun guru. Dalam menyusun konsep pembelajaran, guru harus menentukan model pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan. Model pembelajaran dapat disusun yang didasari oleh berbagai prinsip dan teori yang ada. Guru dapat menentukan dan memilih model pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Khoerunnisa & Aqwal, 2020: 2).

Alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa diharuskan untuk berperan aktif, bekerja sama, diskusi, belajar mandiri, serta

kemampuan memecahkan masalah. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak macam metode, salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (Fathurrohman, 2017: 45).

Model *Teams Games Tournament* dapat dijadikan pilihan oleh guru sebagai salah satu upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam kegiatannya siswa dapat terlibat aktif dalam proses diskusi, belajar kelompok, dan permainan tournament dengan kelompok lainnya. Menurut Eddy dalam Suwarno (2019: 112) pembelajaran kooperatif dengan model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model yang dapat menjadi pilihan dan digunakan oleh guru karena mudah diterapkan, dan juga melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, persaingan yang sehat, keterlibatan belajar antara semua anggota kelompok, dan kerjasama. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengandung unsur permainan dan penghargaan yang dapat menambah semangat siswa ikut berperan aktif di kelas. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih rileks dan menyenangkan.

Kirana Wati dalam Widhiastuti & Fachrurrozie (2014: 49-50) mengemukakan bahwa dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mudah diterapkan, serta melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan mengandung unsur permainan sehingga dirasa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menumbuhkan kerjasama, tanggung jawab, kompetisi, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* akan merangsang keaktifan belajar siswa karena dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengharuskan siswa untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu dengan bekerjasama dengan kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diarahkan oleh guru mulai dari belajar bersama kelompok, menjadi perwakilan kelompok dalam mengikuti *tournament*. Dari hal tersebut, maka dapat diperkirakan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengharuskan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Penggunaan model pembelajaran tidak terlepas dari bantuan media pembelajaran. media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan semangat belajar siswa, dapat merangsang siswa dalam mengikuti pembelajaran, membangkitkan keinginan berpartisipasi siswa. Dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, peneliti memilih media pembelajaran *Question-Answer Card* sebagai alat bantu (Gunarta, 2018: 113-114).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan, serta model pembelajaran yang dianggap tepat untuk menjadi solusi, maka peneliti mengangkat judul dalam penelitian skripsi ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Question-Answer Card* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Quasi-Experimen Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi

Pendekatan dan Strategi Pergerakan Nasional Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini peneliti menentukan rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Tasikmalaya?”

Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana desain penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Tasikmalaya?
2. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Tasikmalaya?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini menggunakan definisi operasional supaya tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam pengertian, maka peneliti mencoba mendefinisikan istilah-istilah dari variabel penelitian sebagai berikut.

1.3.1 Keaktifan Belajar

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kata aktif memiliki arti yaitu giat, bekerja, atau berusaha. Menurut Sudirman dalam Sinar (2018: 8-10) keaktifan belajar memiliki pengertian yaitu aktifitas fisik maupun non fisik yang didalamnya melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga kondisi kelas dapat tercipta dengan kondusif dan aktif. Keaktifan belajar dapat dilihat dari kegiatan siswa yang memiliki kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar dapat dipengaruhi salah satunya yaitu upaya guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif sehingga tercipta suasana belajar yang dapat mendorong siswa aktif.

Aspek yang dapat dilihat keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu: (1) siswa ikut turut serta dalam menjalankan dan mengerjakan tugas sesuai dengan arahan dari guru, (2) siswa dapat memecahkan suatu permasalahan, (3) adanya aktivitas tanya jawab jika siswa tidak memahami persoalan, (4) siswa ada kemauan untuk berusaha mencari informasi dalam memecahkan suatu permasalahan, (5) adanya aktivitas diskusi kelompok antar siswa sesuai dengan arahan guru, (6) adanya tanggung jawab dan kerjasama yang terjadi antara siswa (Sinar, 2018: 10).

1.3.1 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu macam pembelajaran kooperatif. Sesuai dengan konsep model *kooperatif leaning* yaitu belajar dengan berkelompok, sehingga dalam penerapan model *Teams Games Tournament* maka siswa dibagi kedalam beberapa kelompok belajar yang didalamnya berjumlah 5 sampai 6 siswa secara heterogen yang berarti setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki perbedaan dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, suku, dan lain sebagainya. Setiap kelompok akan bekerja sama dan berdiskusi dalam mengerjakan tugas-tugas sesuai dengan arahan dari guru. Siswa diharuskan saling membantu antar anggota kelompoknya bila terdapat siswa yang kesulitan dalam belajar. Terdapat tahapan dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat 5 komponen yaitu pemaparan materi di kelas oleh guru, bekerja tim, game, tournament, dan penghargaan tim (Hikmah dkk, 2018: 48-49).

1.3.3 Media *Question-Answer Card*

Nurul Laila (2019: 63-64) mengemukakan *Question Card-Answer* adalah sebuah media pembelajaran berupa *card* atau kartu yang berisikan pertanyaan dan jawaban tentang materi pembelajaran yang sudah dipelajari bersama kelompok belajar. Kemudian kartu tersebut digunakan dalam sebuah permainan dalam tahap tournament yang harus diikuti oleh semua siswa sebagai perwakilan dari kelompoknya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menjawab rumusan pertanyaan dari rumusan masalah berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan peneliti ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 7 Tasikmalaya. Adapun secara khusus tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui desain penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Tasikmalaya.
2. Mengetahui penggunaan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Tasikmalaya.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 7 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan memiliki kegunaan bagi semua pihak yang terkait dalam penelitiann ini. Adapun kegunaan dalam penelitian ini yaitu:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mendapatkan hasil yang dapat menambah wawasan di dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran yang berbasis

games. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau kajian lebih lanjut yang berkaitan dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1) Bagi Sekolah

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card* untuk diterapkan di sekolah dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran sejarah peminatan.

1) Bagi Pendidik dan calon pendidik

Peneliti berharap penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan saran bagi pendidik dan calon pendidik dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question-Answer Card*.

2) Bagi Siswa

Peneliti berharap penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif.

3) Bagi Peneliti

Peneliti berharap penelitian dapat menambah ilmu pengetahuan, referensi, mengenai model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Teams Games*

Tournament berbantuan media *Question-Answer Card* yang bermanfaat dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

1.5.3 Kegunaan Empiris

Penelitian ini harapannya dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.