

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia mempunyai standar pada prosesnya. Hal ini bertujuan agar program pendidikan yang dilaksanakan bisa berhasil. Standar Proses Pendidikan ini diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 (Basri, M & Lestari, 2019:3). Didalamnya mencakup beberapa hal yaitu standar proses pendidikan yang berlaku di seluruh negeri dan berlaku untuk semua lembaga formal. Standar ini berkaitan dengan bagaimana pembelajaran dilakukan.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang memberikan manfaat bagi setiap individu yang ingin mengalami suatu perubahan dalam hidupnya. Sebab, didalamnya terdapat pemerolehan ilmu dan pengetahuan yang dapat membentuk perubahan tingkah laku manusia dengan lingkungannya. Hal ini dijelaskan oleh Djameluddin & Wardana (2019:13), bahwa pembelajaran juga disebut sebagai proses untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, kemampuan yang akan membentuk sikap peserta didik. Maka demikian, pembelajaran merupakan hal yang penting khususnya dalam ruang lingkup pendidikan.

Apabila pembelajaran berjalan dengan pengajaran yang tepat, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai (Cahyo, 2013:19). Dalam konteks pendidikan, pembelajaran dilakukan oleh seorang guru atau pendidik sebagai pengajar kepada siswa untuk menguasai materi pembelajaran yang didasarkan kepada ketentuan aspek diantaranya aspek kognitif, kemahiran atau keterampilan yaitu aspek psikomotor yang akan memberikan dampak kepada perubahan tingkah lakunya yaitu aspek afektif. Interaksi antara pendidik dan siswa yang disebut dengan pengajaran akan muncul apabila ketiga aspek tersebut dapat tercapai dengan baik.

Seiring dengan perkembangan zaman yang berkembang, sistem pendidikan mengalami beberapa perubahan dan berdampak kepada sistem pembelajaran itu sendiri. Adapun sistem pembelajaran terdiri dari kombinasi elemen manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu (Agung & Wahyuni, 2019:33). Perubahan tersebut juga

berdampak pada salah satu elemen yaitu elemen prosedur yaitu prosedur pembelajaran meliputi strategi, model, metode, jadwal pembelajaran dan pelaksanaan evaluasi.

Setiap elemen sangat bergantung dan mempunyai pengaruhnya dan semuanya diarahkan untuk menggapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri, terutama pembelajaran mata pelajaran sejarah di sekolah. Pembelajaran sejarah sendiri bertujuan kepada pemahaman dan pengetahuan mengenai sejarah dan penerapan nilai-nilai kehidupan untuk melatih kecerdasan, membentuk kepribadian, sikap, dan watak siswa hal ini berkaitan dengan perubahan tingkah laku siswa. Agar tujuan itu tercapai, komponen pembelajaran dalam sejarah perlu dimanfaatkan dengan baik. Adapun yang dimaksud komponen ini adalah komponen pembelajaran seperti metode, model, bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan.

Apabila pembelajaran dilaksanakan dengan baik bersamaan dengan penerapan komponennya yang sesuai, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dan kegiatan belajar sejarah menjadi efektif, memberikan kesan yang baik bagi siswa terutama dalam hal motivasi. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat menimbulkan adanya komunikasi antara pendidik dengan siswa. Oleh sebab itu, dalam strategi pembelajaran sejarah perlu diterapkan konsep bahwa sejarah bukan kisah masa lalu, tetapi diskusi intelektual yang kritis dan rasional (Aman, 2011:68).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMA Negeri 2 Ciamis, kegiatan pembelajaran sejarah di dalam kelas memiliki beberapa permasalahan. Pertama, dari keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar sejarah masih pasif dan kurang misalnya ketika guru menerangkan materi masih ada beberapa siswa yang mengobrol, memainkan gadgetnya didalam kelas secara diam-diam diluar konteks pembelajaran.

Ketika ditanya mengenai suatu materi siswa hanya diam karena mereka tidak paham apa yang sedang dipelajarinya. Lalu ada beberapa siswa ketika sedang belajar sejarah, mereka dengan santainya mengerjakan tugas mata pelajaran lain didalam kelas. Hal ini merujuk kepada faktor intrinsik dari motivasi belajar. Selain itu, faktor jam belajar sejarah juga menjadi penentu. Apabila jam pelajaran sejarah di pagi hari siswa masih semangat dan fokus. Namun, ketika siang seperti waktu istirahat dan mendekati waktu pulang perhatian siswa menjadi tidak fokus seperti mengantuk bahkan ingin segera pergi meninggalkan kelas. Siswa terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok, dan tanya jawab yang termasuk pada faktor entrinsik dari motivasi belajar.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, akan berdampak kepada aspek kognitif siswa atau kepada pemahamannya terhadap suatu materi sejarah bahkan ketika ditanya oleh guru, masih ada siswa yang tidak tahu dan tidak paham. Selain itu, proses mengantarkan nilai-nilai dalam sejarah menjadi terganggu. Oleh karena itu, perlu adanya pembaruan agar bisa membuat siswa termotivasi untuk belajar sejarah. Motivasi itu merupakan faktor yang penting sebab motivasi itu sendiri keadaan yang ada ditiap individu yaitu dorongan untuk mengerjakan sesuatu hal (Emda, 2018:175).

Motivasi belajar berarti dorongan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yaitu dengan belajar. Apabila siswa mempunyai motivasi belajar sejarah maka akan mudah tercapainya tujuan pembelajaran sejarah yaitu terperolehnya kemampuan berpikir historis kronologis dan pemahaman sejarah berupa proses perubahan dan perkembangan keberlanjutan masyarakat (Agung & Wahyuni, 2019:56).

Upaya untuk membangunkan motivasi siswa terutama untuk belajar sejarah, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang berbeda dan unik yaitu dari media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu sarana yang dimanfaatkan untuk menyalurkan ilmu kepada siswa. Ataupun Basri, M & Lestari (2019:85), menjelaskan bahwa media pembelajaran yaitu alat untuk mendukung belajar dengan menyampaikan makna atau pesan. Dengan demikian, pemilihan media

sangat penting untuk dilakukan diserasikan dengan materi. Tujuannya supaya proses belajar dapat tersampaikan tanpa ada hambatan.

Ketepatan pemilihan media pembelajaran akan memberikan kesan yang baik terutama pada proses belajar sehingga bisa membangkitkan dorongan belajar (motivasi) dan perhatian siswa menjadi terpusat kepada materi pembelajaran yang akan dibahas (Sungkono, 2008:72). Media yang dapat diterapkan yaitu media pembelajaran berbasis permainan. Permainan yaitu media yang mampu mempertajam kemahiran otak untuk mencegah permasalahan pada permainan dan dipecahkan oleh siswa itu sendiri (Wibawa dkk., 2021:20)

Adapun jenis permainan yang diterapkan dalam dalam pembelajaran sejarah adalah Tic Tac Toe. Permainan ini melibatkan dua pemain yang keduanya bersaing untuk memenangkan permainan. Permainan ini terdiri dari 9 kotak kemudian siswa diharuskan membuat 3 petak berurutan (agar menang) baik horizontal (garis mendatar), vertikal (garis menurun), maupun diagonal (garis menyilang) yang biasanya ditandai dengan tanda X dan O.

Penerapan permainan Tic Tac Toe ini akan di kolaborasikan dengan model pembelajaran TGT dimana siswa secara berkelompok membuat pertanyaan mengenai materi pembelajaran. Setelahnya, pertanyaan tersebut dimasukkan ke kolom permainan Tic Tac Toe yang terdiri dari 9 petak. Perwakilan kelompok harus menjawab beberapa pertanyaan yang dibuat oleh kelompok lain dengan menandai petak tersebut dengan tanda X atau O. Apabila berhasil membuat garis lurus dengan tanda X atau O baik vertikal, horizontal, diagonal atau jika berhasil menjawab pertanyaan maka mendapatkan poin. Permainan ini akan mengasah kemampuan kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan mencari strategi untuk menang. Dengan digunakannya media Tic Tac Toe ini diharapkan mampu memotivasi siswa dan memberikan kesan menyenangkan untuk mempelajari sejarah.

Pembelajaran media Tic Tac Toe bersamaan dengan model pembelajaran TGT secara tidak langsung akan menimbulkan suatu kesadaran bagi siswa untuk bersaing dan harus memenangkan permainan. Maka ia akan mencoba memenangkan permainan dengan kemampuan dan pengetahuan sejarah yang ia

miliki. Jika ia menang maka dinyatakan berhasil dalam melawan tim lain atau temannya. Hal ini menunjukkan kepada indikator motivasi belajar yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil. Sedangkan, untuk indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dapat ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, dapat memberikan kesan yang menarik bagi siswa yang nantinya akan membangunkan motivasi siswa terutama untuk belajar sejarah. Wibawa (2021:20), menyatakan bahwa permainan atau permainan memberikan dampak yang signifikan untuk membangun motivasi belajar. Sebab siswa akan menggunakan kemampuannya misalnya kemampuan kognitif untuk menyelesaikan masalah kemudian kemampuan emosional seperti mempunyai sifat ambisius untuk memenangkan suatu permainan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan meneliti “Pengaruh Penggunaan Media Tic Tac Toe Terhadap Motivasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Belajar di kelas Kelas XI A di SMA Negeri 2 Ciamis Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024”

1.2 Rumusan Masalah

Sugiyono (2006:38), menyatakan bahwa melalui pengumpulan data dapat diketahui jawaban dari sebuah rumusan masalah. berdasarkan latar belakang, dapat diketahui permasalahan pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Tic Tac Toe pada mata pelajaran sejarah indonesia terhadap motivasi belajar siswa kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024?”. Rumusan masalah ini diuraikan kembali menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian agar fokus dan mampu untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan. Adapun pertanyaan penelitian berdasarkan rumusan masalah diantaranya :

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan diterapkannya media Tic Tac Toe terhadap Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Tic Tac Toe terhadap Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1. Media Tic Tac Toe

Tic Tac Toe merupakan permainan papan yang terdiri dari 9 kotak dimainkan oleh satu atau dua pemain dan bersaing untuk membuat tiga simbol yang sama yaitu simbol X dan O membentuk garis vertikal, horizontal, diagonal dan apabila berhasil maka dikatakan menang.

1.3.2. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan sebuah sifat psikis yang dimiliki seseorang berupa tenaga dorongan atau pendorong untuk mengerjakan sesuatu. Belajar merupakan proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan. Maka motivasi belajar berarti dorongan untuk melaksanakan aktivitas belajar untuk mencapai tujuannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui “pengaruh penggunaan media Tic Tac Toe terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024?”. Adapun tujuan penelitian yang dijabarkan secara rinci yaitu :

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menerapkan media *Tic Tac Toe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Tic Tac Toe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI A SMA Negeri 2 Ciamis semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

1. Memberikan informasi dan gambaran berkenaan dengan penggunaan media Tic Tac Toe sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI A 2 SMA Negeri 2 Ciamis

2. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber atau rujukan akademik untuk memberikan pengetahuan keilmuan dan juga wawasan.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Membantu peserta didik untuk memotivasi dan menguasai materi pada mata pelajaran sejarah Indonesia.
2. Memberikan referensi kepada guru mengenai media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran sejarah agar materi yang diajarkan memberikan kesan yang menyenangkan dan inovatif sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran.
3. Memberikan sumbangan dan referensi kepada sekolah berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.