

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, merupakan upaya yang terencana dan diselenggarakan dengan kesadaran penuh untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan yang diperlukan, dengan tujuan untuk memperoleh kekuatan spiritual dan keagamaan, penguasaan kognitif, pembentukan karakter yang mulia, dan pengembangan keterampilan yang diperlukan oleh peserta didik serta masyarakat secara keseluruhan (UU No. 20, 2003). Pengertian pendidikan menurut Rahman dkk, (2022: 2) adalah suatu usaha yang disadari dan direncanakan secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka. Tujuan dari pendidikan ini adalah agar peserta didik dapat memperoleh kekuatan spiritual yang berlandaskan agama, kemampuan untuk mengendalikan diri, kepribadian yang kuat, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk masyarakat.

Kaitannya dengan pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran, menurut Djamaluddin dan Wardana (2019: 13), pembelajaran dapat dikonseptualisasikan sebagai suatu dinamika interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber pengetahuan dalam suatu lingkungan pembelajaran. Esensi dari pembelajaran adalah proses di mana guru berupaya memfasilitasi untuk

memperoleh pengetahuan dan pemahaman peserta didik, memperkuat penguasaan materi, serta mempromosikan perkembangan sikap dan kepercayaan diri peserta didik.

Pembelajaran sejarah pada nyatanya bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dari peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, dengan harapan dapat mengambil pelajaran berharga dari kesalahan yang terjadi untuk menghindari pengulangan kesalahan tersebut, serta untuk meningkatkan kemampuan dalam pengambilan keputusan. Peran pembelajaran sejarah dalam konteks tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri sangatlah signifikan, yakni dapat membangkitkan kesadaran dan pengetahuan peserta didik akan wawasan pentingnya belajar sejarah bagi kehidupan. Pengembangan pembelajaran sejarah sangat penting agar menarik minat dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam praktiknya, pembelajaran sejarah akan menarik bagi peserta didik jika materinya dapat dihubungkan dengan situasi dunia nyata, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menggambarkan peristiwa masa lalu tersebut (Muis, dkk. 2023: 13487).

Pada lingkungan pendidikan, pembelajaran sejarah diharapkan bisa membentuk karakter dan mentalitas peserta didik, sehingga dapat mengembangkan sifat-sifat kemanusiaan dan kebijaksanaan serta menanamkan rasa cinta tanah air dan kepedulian terhadap kemanusiaan. Dengan demikian, perlu adanya perubahan paradigma dalam penyelenggaraan pembelajaran sejarah di masa kini, di mana guru harus mengubah persepsi bahwa pembelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menarik dan memiliki makna yang besar. Guru memiliki tanggung jawab untuk berupaya sebaik mungkin agar peserta

didik menyukai proses belajar di kelas, sehingga akan memudahkan mereka untuk menerima materi pembelajaran dan pada akhirnya akan berdampak positif pada minat belajar peserta didik.

Minat belajar menurut Effiyati (2020: 173) didefinisikan sebagai kecenderungan individu untuk merasa senang tanpa paksaan, yang pada gilirannya dapat menyebabkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Minat belajar ini berkembang karena adanya keinginan yang kuat untuk memahami dan mengetahui sesuatu, sehingga memotivasi peserta didik untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Secara sederhana, minat belajar dapat diinterpretasikan sebagai kecenderungan peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang didorong oleh keinginan mereka untuk meraih kesuksesan dalam pencapaian hasil belajar.

Peneliti sebelumnya telah melakukan observasi pra penelitian kepada Guru Mata Pelajaran Sejarah Ibu Nining Wahyuningsih, S. Pd. di SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Beliau menuturkan berdasarkan hasil diagnosa kognitif ditemukan bahwa siswa kelas XI-3 masih dikatakan kurang maksimal, sehingga perlu dilakukan variasi model dan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas tersebut. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru sudah menerapkan beberapa model dan metode pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, namun hanya beberapa peserta didik saja yang berhasil meningkatkan minatnya, sedangkan yang lainnya cenderung pasif dan hanya menerima materi pelajaran begitu saja. Hal tersebut dibuktikan dengan kurang terlibatnya peserta didik dalam pembelajaran, serta kurangnya ketertarikan akan materi

pelajaran yang diajarkan. Sebagai mana yang dikemukakan oleh Slameto dalam Karisma, dkk. (2022: 122) bahwa indikator minat belajar meliputi beberapa hal, yaitu: ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, perasaan senang dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa kegiatan belajar dikelas belum memuaskan karena minat belajar peserta didik masih cenderung rendah. Minat belajar sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena berperan aktif terhadap tujuan yang akan dicapainya.

Peneliti dalam hal ini bermaksud untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menerapkan salah satu model pembelajaran, dengan tujuan agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran sejarah. Keberhasilan seorang guru dalam menggerakkan peserta didiknya dalam proses belajar yaitu mampu untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik untuk belajar secara optimal. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, diharapkan guru dapat dengan lebih mudah dalam menjelaskan materi sehingga peserta didik akan lebih menyukai pembelajaran sejarah. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah adalah model *cooperative learning* tipe *make a match*.

Model *cooperative learning* tipe *make a match* menurut Ramli (2017: 21) merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mencari jawaban terhadap pasangan atau pertanyaan suatu konsep melalui permainan kartu pasangan. Dalam model ini, setiap peserta didik memegang kartu soal dan kartu jawaban. Peserta didik diharuskan bekerja sama dengan peserta didik lain untuk menemukan pasangan kartu jawaban atau kartu soal yang sesuai dalam batas waktu

tertentu. Metode ini dirancang untuk merangsang pemikiran dan menumbuhkan semangat kerja sama di antara peserta didik. Model *cooperative learning* tipe *make a match* memadukan unsur permainan yang berpotensi meningkatkan partisipasi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model *cooperative learning* tipe *make a match* tidak hanya dapat mengurangi rasa jenuh dan kebosanan dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga mampu merangsang keaktifan, kegembiraan, dan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat berpengaruh terhadap minat belajar mereka.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Menta Uli Purba, dkk. pada tahun 2023, ditemukan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* memiliki dampak positif terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini menghasilkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kesenangan dalam suasana belajar, serta memungkinkan pendidik untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan kepada peserta didik. Adapun berdasarkan penelitian Hardiyansyah pada tahun 2016 menunjukkan bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* memiliki efek positif pada minat belajar peserta didik. Model ini membuat peserta didik merasa tertarik dan antusias dengan pelajaran tanpa didorong oleh pihak lain.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model *Cooperative Tipe Make a Match* terhadap Minat Belajar Sejarah Kelas XI-3 SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian adalah “Apakah terdapat pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap minat belajar sejarah kelas XI-3 SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024?”

Rumusan masalah tersebut diuraikan dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-3 SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024?
2. Apakah terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap minat belajar sejarah kelas XI-3 SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024?
3. Apakah terdapat pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI-3 SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024?

## 1.3. Definisi Operasional

Untuk memahami judul dalam penelitian, berikut paparan dari peneliti beberapa batasan dari operasional yang dianggap perlu. Adapun variabel yang dibahas dalam judul tersebut, yaitu:

### 3.1 Model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match*

Model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang melibatkan dua anggota dalam setiap kelompoknya, yang mana kedua anggota tersebut tidak dipilih sebelumnya tetapi dipasangkan

berdasarkan kesamaan, seperti pasangan antara pertanyaan dan jawaban. Model ini disusun sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menyenangkan, sehingga terjadi interaksi antar peserta didik yang memungkinkan terjadinya *sharing* pengetahuan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi sehingga pembelajaran terasa menyenangkan.

### **3.2 Minat Belajar**

Minat belajar adalah motivasi individu untuk mengakuisisi pengetahuan dan keterampilan baru. Tingkat minat yang tinggi berpotensi meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran serta hasil belajar secara keseluruhan. Secara esensial, minat belajar mencerminkan dorongan internal yang menggerakkan individu untuk melakukan upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belajar, pada dasarnya, mencakup dorongan yang kuat atau keinginan yang besar untuk mencapai suatu target pembelajaran.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah indikasi kearah penelitian tersebut dilakukan, yaitu sesuatu yang akan diperoleh setelah penelitian selesai. Tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran sejarah di kelas XI-3 SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024;
2. Mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *make a match* terhadap minat belajar sejarah kelas XI-3 SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024;

3. Mengetahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI-3 SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

### **1.5. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai peran model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memicu semangat untuk meningkatkan kapasitas dalam merancang berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dan beragam, serta untuk menyempurnakan struktur pembelajaran yang telah ada. Lebih lanjut, temuan dari penelitian ini dapat menjadi arahan dalam mendorong partisipasi aktif dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam mencerna suatu materi, memiliki kesempatan dalam mengutarakan pendapat, serta meningkatkan keaktifan dalam bekerja sama dengan rekan satu kelasnya.
4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan masukan bagi peningkatan minat dan prestasi peserta didik.