

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kunci pokok dalam proses pembangunan sumber daya manusia yang memiliki kualitas di suatu bangsa dan negara. Permasalahan pendidikan kerap kali dijadikan sebagai alat dalam mengukur sejauh mana tingkat kemajuan suatu bangsa, maka dari itu pendidikan menjadi wajar jika mendapat perhatian serius karena menjadi salah satu hal pokok dalam membangun sebuah peradaban yang maju (Tambun, dkk., 2020; 84).

Berpaku pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, terkhusus pada pasal 1 ayat (1) pendidikan ditegaskan sebagai sebuah ikhtiar yang dilakukan secara sadar dan terarah demi mewujudkan kondisi pembelajaran dengan peserta didik yang aktif dalam mengembangkan potensi pribadinya sehingga mempunyai kapasitas spiritual keagamaan, *self-control*, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan juga keahlian sesuai kebutuhan pribadinya sendiri, Masyarakat, bangsa dan negara. Kemajuan sebuah negara sungguh bergantung pada kemajuan di bidang pendidikannya, dan dalam pendidikan tentu erat kaitannya dengan adanya penggunaan pendekatan dan metode yang dimanfaatkan selama proses pembelajaran (Bintank & Maunah, 2022; 41).

Pembelajaran ialah sebuah interaksi, integrasi dan interkoneksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik, dengan proses pelaksanaannya yang mengacu pada adanya suatu instrument yang telah ditetapkan atau dikenal sebagai kurikulum.

Pembelajaran dilakukan memiliki tujuan untuk menghadirkan perubahan pada arah yang lebih positif dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran selanjutnya akan menghasilkan beragam fungsi yang dapat diperoleh, yaitu berupa fungsi psikologis dan fungsi sosiologis. Proses mewujudkan fungsi tersebut, pada kenyataannya tidak bisa dilakukan oleh satu subjek saja namun harus ada konsep *take and give* yang dilakukan melalui penerapan pendekatan, strategi, dan metode dalam pembelajaran antara peserta didik dan pendidik antara peserta didik dan pendidik (Ramdani, dkk., 2023; 21).

Pembelajaran Sejarah merupakan sebuah perpaduan antara aktivitas pembelajaran yang mempelajari tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau dan berkaitan erat dengan masa kini. Pembelajaran Sejarah merupakan proses interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik dan lingkungannya, yang terjadi untuk mencari tahu proses atau serangkaian peristiwa itu bisa terjadi di masa lampau, yang bertujuan yaitu untuk melahirkan sebuah pemahaman mengenai proses terbentuknya suatu bangsa, melalui peristiwa panjang yang terus terjadi hingga saat ini dan bahkan hingga masa selanjutnya, yang diharapkan mampu melahirkan rasa sadar dalam pribadi peserta didik bahwa dirinya merupakan bagian dari bangsa tersebut sehingga mempunyai jiwa kebanggaan dan kecintaan terhadap tanah airnya.

Pembelajaran Sejarah merupakan satu pembelajaran sangat penting dalam mengembangkan kepribadian, baik secara empirik maupun normatif. Pembelajaran Sejarah mempunyai tujuan untuk melahirkan kepribadian, sikap dan mental peserta didik, membangun keinsyafan akan suatu dimensi pokok dalam eksistensi umat

yang terus maju ke arah masa depan, yang jujur, bijaksana dan menanamkan rasa cinta terhadap bangsa dan sikap kemanusiaan (Hartono & Huda, 2019; 3).

Berdasarkan hasil wawancara bersama pendidik mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMAN 1 Cihaurbeuti, yaitu Ibu Ani Yuliantini Dewi didapatkan informasi bahwa beliau sering menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya model *cooperative* tipe TGT dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Beliau memberikan alasan bahwa dengan adanya penggunaan model *cooperative* tipe TGT ini, yaitu karena berkeinginan untuk melakukan inovasi pembelajaran dan meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia melalui adanya proses *games tournament*. Selanjutnya, adanya tambahan media pembelajaran yang digunakan berupa *game* ular tangga siswa ternyata lebih bisa menarik antusiasme dan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia ini.

Game atau lebih dikenal sebagai permainan merupakan satu dari banyak strategi, alat atau cara yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam menciptakan proses belajar yang menarik bagi peserta didik (Arifannisa, dkk., 2023; 117). *Game* dapat dijadikan sebagai alat edukasi dengan dirancang secara khusus memuat pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan lebih rileks namun pasti, serta mampu membawa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta monoton untuk peserta didik (Najuah, dkk., 2022; 9). Fenomena tersebut kemudian menjadi alasan pentingnya penelitian ini dilakukan, yaitu agar jawaban dari penelitian tersebut akan dimanfaatkan sebagai bahan

pengetahuan dan evaluasi oleh sekolah, pendidik, peserta didik dan peneliti mengenai penggunaan model *cooperative* tipe TGT dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.

Model pembelajaran ialah sebuah prosedur kerja yang menyampaikan gambaran mengenai aktivitas belajar yang dimanfaatkan pendidik sebagai acuan dalam merancang sebuah rancangan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran (Batrisyia & Rizal, 2024; 117). Model pembelajaran yang baik dapat ditandai dengan dimilikinya prosedur sistematis yang menghimpun strategi, teknik, metode, bahan, media, serta alat penilaian pembelajaran, karena jika ada salah satu bagiannya tidak ada, maka hasil pembelajarannya menjadi kurang maksimal. Belajar pada dasarnya adalah suatu kondisi berupa aktivitas yang dilalui seseorang dalam mendapatkan perubahan pada pribadinya melalui berbagai pelatihan atau pengalaman, sehingga dalam proses pembelajarannya peserta didik harus mampu memberikan banyak partisipasinya. Penggunaan model pembelajaran memiliki peran penting menjaminnya kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penggunaan model berperan penting dalam pendidikan, sehingga dalam pelaksanaannya selalu berkaitan dengan adanya kemampuan pendidik dalam melakukan pengembangan model yang dapat mengarah pada peningkatan intensitas partisipasi peserta didik secara efektif pada saat pembelajaran (Abidin, 2017; 232). Pengembangan yang tepat dalam model pembelajaran sebenarnya dibuat bertujuan untuk menghadirkan kondisi pembelajaran yang diorientasikan agar peserta didik dapat berpartisipasi dengan aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih prestasi dan hasil yang optimal. Keberhasilan pengembangan model pembelajaran yang

tepat tidak dapat terlepas dari adanya pemahaman pendidik terhadap potensi peserta didik dan kemampuan pendidik dalam mengembangkan model, maka dari itu pemilihan model oleh pendidik hendaknya mampu membawa peserta didik untuk belajar dengan menyalurkan potensinya secara optimal. Secara simpul peran penting penggunaan model pembelajaran juga dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuannya untuk mengetahui lebih dalam potensi yang dimiliki peserta didik, sehingga pendidik mampu membuat sebuah desain pembelajaran yang dapat membawa peserta didik menjalankan pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Penggunaan model *cooperative* tipe TGT terbukti bermanfaat dalam kegiatan belajar di kelas, hal tersebut dapat dilihat dari adanya penelitian yang dilakukan oleh Nuriziani yang tertuang pada skripsinya. Skripsi yang disusun oleh Nuriziani ini memberikan bukti bahwa adanya penggunaan *cooperative* tipe TGT pada pembelajaran dapat menaikkan tingkat minat belajar dari peserta didik dengan persentase yang sangat tinggi dari presentase awal, yaitu yang sebelumnya hasil pada siklus I yang dilakukan pada penelitian Nurizaini hanya 86%, kemudian setelah diterapkan *cooperative* tipe TGT ini, minat belajar peserta didik naik menjadi 100%. Hasil tersebut membuktikan bahwa adanya penggunaan model *cooperative* tipe TGT ini sangat bermanfaat dan berdampak baik terhadap meningkatnya minat belajar peserta didik.

Bercermin pada adanya hasil penelitian Nurizaini tersebut menarik peneliti untuk melakukan penelitian yang mengambil judul “Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran

Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu bagaimana penggunaan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025?. Rumusan penelitian tersebut kemudian dituangkan dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025?
3. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025?

1.3 Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Cooperative Learning atau pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang digunakan dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk melakukan kolaborasi dengan anggotanya

yang terdiri dari empat sampai lima orang peserta didik dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016; 53).

2. *Team Games Tournament* (TGT)

Team games tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran pada model *cooperative* dengan pertandingan tim yang secara asli dikembangkan oleh Davis de Vries dan Keith Edward (1995). Pertandingan tim ini dilakukan dengan peserta didik memainkan permainan bersama anggota-anggota dari kelompok tim lain untuk mendapatkan tambahan poin untuk skor tim (Afandi dkk., 2013; 77).

3. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan sebuah bidang ilmu yang didalamnya memaparkan tentang bagaimana asal-usul, perkembangan, dan peranan manusia sebagai masyarakat di masa lampau dengan semua aspek kegiatan yang mengandung nilai-nilai kearifan yang bisa dimanfaatkan dalam melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, serta kepribadian peserta didik (Zahro dkk., 2017; 5).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025. Adapun tujuan dari pertanyaan penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025

2. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025
3. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang berjudul “Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025” yakni sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan mampu membantu pihak sekolah dalam mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai dan memenuhi tujuan dan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Penelitian ini diharapkan mampu menginspirasi pendidik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia untuk menerapkan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam bekerja sama pada kegiatan berkelompok.
3. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti berikutnya, terkhusus peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai penggunaan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).