

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.2.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu hal untuk mencapai keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Joice & Weil (dalam Rusman, 2013:132) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Sedangkan menurut Istarani (2011:1) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru serta fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu kegiatan penyajian materi yang direncanakan dengan memperhatikan aspek kebutuhan belajar siswa untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan dengan tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

2.2.2 Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Menurut Slavin (2005:163) model pembelajaran *team games tournament* (TGT) merupakan pembelajaran dimana siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan skor sebagai wakil tim mereka bersama anggota tim lainnya dengan menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran

TGT dilakukan secara berkelompok dengan tujuan mereka dapat bekerja sama dan memiliki rasa tanggung jawab pada diri mereka. Selanjutnya Trianto (2009:83) mengemukakan bahwa TGT merupakan proses pembelajaran dimana siswa bersama-sama memainkan permainan dengan anggota kelompok lainnya dan berlomba-lomba untuk mendapatkan tambahan poin untuk skor tim mereka. Sedangkan menurut Asma (2006:54) berpendapat bahwa Model *team games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dimulai oleh guru dan diakhiri dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa diakhir pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran TGT merupakan suatu pembelajaran yang berupa tim dengan menerapkan unsur permainan didalamnya berupa pertanyaan yang diberikan oleh guru yang bertujuan untuk mendapatkan skor didalam tim.

Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang tidak memerlukan fasilitas pendukung yang khusus seperti ruangan khusus atau peralatan khusus yang digunakan sehingga penggunaan model pembelajaran ini sangat mudah diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa. Model pembelajaran TGT ini pertama kali dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward pada tahun 1972 yang kemudian dikembangkan oleh Devries dan Slavin pada tahun 1978. (Slavin, 2008:13)

Model pembelajaran TGT ini menjadikan siswa menjadi aktif dan interaktif karena model ini harus melibatkan aktivitas seluruh siswa dan juga melibatkan siswa berperan sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Model ini juga memungkinkan siswa belajar dengan rileks disamping itu juga siswa dilatih untuk dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, kejujuran, persaingan secara sehat dan keterlibatan belajar sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Adapun karakteristik *Team games tournament* menurut Slavin (2005:166-167) memiliki lima tahapan yaitu pertama penyajian kelas (*Class Presentation*) yaitu mengenalkan materi pembelajaran, kedua belajar dalam kelompok (*teams*) yaitu membagi siswa yang terdiri 4-5 siswa yang memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, jenis kelamin yang berbeda, ketiga permainan (*games*) yaitu siswa siap bekerja sama bersama anggota timnya dan memastikan semuanya menguasai pelajaran, keempat pertandingan (*tournament*) yaitu salah satu siswa mewakili kelompoknya untuk melakukan pertandingan dengan anggota kelompok yang lain, dan kelima penghargaan (*team recognition*) yaitu memberikan penghargaan terhadap tim yang telah mencapai skor sesuai dengan kriteria.

Permainan yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan permainan yang berbasis Ranking 1 yang mana dilakukan secara berkelompok sesuai dengan model pembelajaran TGT. Permainan ini terinspirasi dari salah satu acara yang pernah ditayangkan di salah satu stasiun televisi nasional dan dikolaborasikan dengan kegiatan cerdas cermat yang sering dimainkan atau dilombakan. Menurut Yetty D Novia (2013) dalam Malinda (2017:9) permainan Rangkaing 1 adalah permainan yang dibuat untuk meningkatkan kualitas siswa dengan cara memberikan soal-soal atau kuis dari yang paling mudah ke yang paling sulit. Permainan ini bersifat kompetisi dimana siswa berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat sehingga menjadi juara satu. Permainan ini dibentuk dalam bentuk turnamen berupa pertanyaan-pertanyaan seputar materi pelajaran yang disampaikan kemudian siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan skor sesuai dengan kriteria sehingga memperoleh juara satu.

Penggunaan model ini diharapkan dapat memberikan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, santai dan menyenangkan

sehingga dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif, menambah dan memperkuat solidaritas sosial, menambah wawasan siswa dan tentunya meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dan kekurangan dari penggunaan model pembelajaran *team games tournament* menurut Sumarni (2012:63) adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan model pembelajaran *Team games tournament*
 - 1) Siswa berinteraksi dan berperan aktif secara langsung dalam pembelajaran sehingga keterlibatan siswa pun dalam pembelajaran tinggi.
 - 2) Siswa menjadi semangat dalam belajar sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar siswa.
 - 3) Pengetahuan yang diperoleh bukan semata-mata dari guru tetapi dari konstruksi sendiri dari siswa.
 - 4) Menumbuhkan sikap positif siswa seperti kerjasama, tanggung jawab, toleransi, menerima pendapat orang lain, jujur, dan lain-lain.
- b. Kekurangan model pembelajaran *Team games tournament*
 - 1) Waktu yang diperlukan lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya.
 - 2) Memerlukan sarana dan prasarana yang memadai.
 - 3) Menimbulkan suasana gaduh didalam kelas karena pembelajaran terdapat unsur permainan yang membuat siswa berlomba-lomba untuk mengemukakan pendapatnya.
 - 4) Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah.

Penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) ini diharapkan dapat memberikan suatu suasana pembelajaran yang baru, menyenangkan dan santai sehingga siswa belajar namun seperti tidak belajar sehingga menumbuhkan

pembelajaran yang aktif dan interaktif serta membuat siswa belajar namun seperti tidak belajar.

Kegiatan permainan Ranking 1 bertujuan untuk meningkatkan dan menguji kemampuan siswa dalam berbagai aspek baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. Dalam segi kognitif permainan ini bertujuan untuk memperkuat pengetahuan siswa yang telah diperoleh dikelas. Secara afektif bertujuan untuk mendidik siswa supaya dapat menanamkan kebersamaan serta kolektivitas kehidupan nyata nantinya. Terakhir secara psikomotorik permainan ini memberikan keterampilan menulis dengan benar.

2.2.3 Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Adapun pengertian minat menurut KBBI adalah keinginan yang kuat, gairah, kecenderungan hati yang sangat tinggi terhadap sesuatu. Minat adalah Menurut Crow dan Crow bahwa “minat atau interest bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita untuk cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Soraya (dalam Reski, 2021:2485) Minat merupakan suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian yang besar terhadap sesuatu dengan perasaan senang dalam melakukannya.

Muhibin (2013:133) berpendapat “minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap Sesuatu”. Sedangkan menurut Slameto (2013:57), minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Yang dimana perasaan senang yang ada, bermuara pada kepuasan”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan minat adalah rasa ketertarikan, kecenderungan, keinginan yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal tanpa adanya dorongan. Proses kegiatan belajar mengajar minat belajar siswa merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi siswa akan mengarahkan tingkah lakunya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang optimal. Namun realitanya, tidak semua siswa memiliki minat belajar yang tinggi dan cenderung memiliki minat belajar yang rendah sehingga mengakibatkan perilaku dan tingkah mereka menghambat dalam proses pembelajaran.

b. Pengertian Belajar

Menurut Whittaker (dalam Djamarah, 2011:12) “ Belajar merupakan perubahan perilaku yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku (*change in behavior or performance*)”. Demikian menurut Tirtarahaja (dalam Asmaka, 2019:13)“ belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman”. Dalam pengertian ini, belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan hasil atau tujuan.

Menurut Bell-Gledler belajar merupakan proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, skills and attitude. Kemampuan (competencies), keterampilan (skills), dan sikap (attitude) diperoleh oleh setiap orang dengan cara bertahap dan berkelanjutan dimulai dari masa bayi sampai masa tua melalui beberapa rangkaian proses belajar sepanjang hayat (Darmadi, 2017:1)

Sedangkan menurut Musfiqon (2012:5) “Belajar dapat didefinisikan sebagai sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungannya secara terencana untuk mencapai

pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang dari hasil belajar tersebut”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan pengertian belajar merupakan proses interaksi antara manusia dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan sebagai hasil dari pengalamannya. Siswa yang belajar diharapkan dapat mengalami perubahan perilaku dimana perubahan perilaku ini dapat bersifat permanen dan diperoleh pengalaman belajarnya. Pada proses pengalaman belajar terdapat interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Adapun menurut Suhana (2014:15) belajar mempunyai prinsip-prinsip dasar yang menjadi prinsip-prinsip belajar sebagai kegiatan yang sistematis dan kontinyu sebagai berikut:

- 1) Belajar berlangsung seumur hidup
- 2) Proses belajar adalah kompleks namun terorganisir
- 3) Belajar berlangsung dari yang sederhana menuju kompleks
- 4) Belajar mulai dari yang faktual menuju konseptual
- 5) Belajar mulai dari yang konkrit menuju abstrak
- 6) Belajar merupakan bagian dari perkembangan
- 7) Keberhasilan belajar dipengaruhi beberapa faktor
- 8) Belajar mencakup semua aspek kehidupan yang penuh makna
- 9) Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu
- 10) Belajar berlangsung dengan guru atau tanpa guru
- 11) Belajar yang berencana
- 12) Dalam belajar dapat terjadi hambatan-hambatan lingkungan internal
- 13) Kegiatan-kegiatan belajar tertentu diperlukan adanya bimbingan dari orang lain.

c. Pengertian minat belajar

Minat belajar berkaitan dengan perasaan rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tersebut, tanpa adanya menyuruh (Slameto, 2003:180) Minat Belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya partisipasi aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalannya (Reski, 2021:2486)

Minat merupakan rasa ketertarikan, keinginan dan perhatian terhadap suatu hal yang dimiliki oleh seseorang tanpa adanya dorongan. Minat tersebut akan berkembang dalam dirinya dengan cara memperoleh dukungan dari lingkungannya berupa pengalaman. Hal yang diperoleh dari pengalaman yaitu dengan adanya interaksi dengan dunia luar, baik melalui belajar atau melalui latihan. Faktor yang dapat menimbulkan minat belajar seseorang dalam hal ini adalah dorongan dari individu itu sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan minat belajar merupakan ketertarikan atau kecenderungan seseorang untuk memiliki rasa senang tanpa adanya dorongan atau paksaan sehingga menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.

Adapun dalam minat belajar memiliki ciri-ciri tertentu, menurut Elizabeth (dalam Susanto, 2013:62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar

- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Adapun menurut Slameto (2003:57) siswa yang memiliki minat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki rasa kecenderungan, perhatian yang tetap dan mengenang secara terus menerus, senang berpartisipasi dalam pembelajaran, memperoleh kebanggaan dan kepuasan tersendiri terhadap hal yang diminatinya dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya.

Indikator merupakan suatu kegiatan pengukuran keberhasilan dalam pembelajaran. Indikator dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui siswa berminat atau tidak terhadap pembelajaran, dapat dilihat dari beberapa indikator

mengenai minat belajar. Indikator minat belajar disusun berdasarkan aspek minat siswa mengenai kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan, sehingga munculah indikator seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010:180) adalah sebagai berikut:

- 1) Rasa suka atau senang, siswa yang memiliki perasaan senang pada saat belajar atau terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk mempelajari pelajaran tersebut.
- 2) Perhatian siswa, siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran tertentu maka ia akan cenderung memperhatikan saat proses kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung.
- 3) Ketertarikan siswa, siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran tertentu akan cenderung memiliki ketertarikan tersendiri dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini bisa ditunjukkan misalnya dengan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran, atau tidak menunda tugas yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut.
- 4) Aktivitas siswa, siswa yang memiliki minat terhadap pembelajaran tertentu akan cenderung membuat dirinya terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena merasa tertarik untuk melakukan atau mengerjakan aktivitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka indikator yang merupakan variabel untuk mengukur atau mengindikasikan kondisi minat belajar siswa adalah rasa senang, perhatian siswa, ketertarikan dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2.2.4 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar merupakan suatu pembentukan interaksi pembelajaran yang diharapkan dapat membantu proses

pembelajaran dengan penggunaan model, metodologi, pendekatan, atau media yang digunakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori konstruktivisme untuk menunjang penelitian ini. Konstruktivistik merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada proses dan kebebasan untuk menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman atau dengan kata lain teori ini memberikan keaktifan pada siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi dan hal lain yang dapat mengembangkan potensi dalam dirinya sendiri. (Darmadi, 2017:17)

Pada dasarnya teori konstruktivistik ini, pada proses belajar guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menggali potensi pada dirinya untuk bisa mengemukakan gagasannya dengan menggunakan bahasa sendiri dan berfikir tentang pengalamannya, sehingga menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan imajinatif serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Teori ini juga menekankan pada konsep pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat siswa. Jika seseorang aktif dalam mengembangkan pengetahuannya maka pengetahuannya akan sulit berkembang meskipun usianya sudah tua.

Adapun prinsip-prinsip teori ini secara garis besar adalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri.
2. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar.
3. Siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep ilmiah.
4. Guru hanya membantu untuk menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar.
5. Menghadapi masalah yang relevan dengan siswa.

6. Struktur pembelajaran seputar konsep utama pentingnya sebuah pernyataan.
7. Mencari dan menilai pendapat siswa.
8. Menyesuaikan kurikulum untuk menanggapi anggapan siswa.

2.2 Hasil penelitian yang Relevan

Penelitian dilakukan tentunya mempertimbangkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun penelitian hasil yang relevan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Innayatul Laili, Umi Dayati dan Nur Wahyu Rochmadi dalam jurnal ilmiah pendidikan pancasila dan kewarganegaraan yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Ranking One Civic Education untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Adapun persamaan penelitian ini adalah penelitian ini sama-sama menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan team games tournament berbasis ranking 1, serta perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berpedoman pada model siklus yang dikembangkan oleh Arikunto (2015), dan sasaran dari penelitian diatas adalah hasil belajar siswa sedangkan penelitian ini terhadap minat belajar siswa. Serta pada penelitian diatas materi yang digunakan adalah mata pelajaran PPKn sedangkan pada penelitian ini adalah mata pelajaran sejarah Indonesia. Adapun hasil dari penelitian diatas dengan penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament Berbasis Ranking One Civic Education telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang didapatkan pada siklus I terdapat peningkatan yang baik dengan kata lain penggunaan model ini baik dilakukan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Hariroh, Sulistyarini, dan Sri Buwono pada jurnal pendidikan yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Pembelajaran Ekonomi”. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT sebagai variabel penelitiannya dan penelitian ini juga dilakukan pada tingkat SMA, serta perbedaan dari penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental Design sehingga memerlukan kelas kontrol dan kelas eksperimen sedangkan pada penelitian ini menggunakan One Group Pretest Posttest yang hanya membutuhkan satu kelas saja untuk dilakukan penelitian. Adapun hasil dari penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif menunjukkan hasil posttest siswa yaitu pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 7,5603 dan presentase ketuntasan sebesar 45,45%, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan perolehan nilai rata-rata yaitu 6,7659 dan presentase ketuntasan sebesar 24,13%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Malinda Situmorang dalam Skripsinya yang berjudul “Pengaruh Permainan Rangking 1 Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2016/2017”. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan rangking 1 sebagai variabel penelitian, jenis desain penelitian yang digunakan juga menggunakan *one group pretest posttest* penelitian dilakukan pada tingkat SMA, kemudian perbedaan dari penelitian ini adalah sasaran dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sedangkan pada penelitian ini adalah terhadap minat belajar siswa, juga materi pelajaran yang digunakan adalah Akuntansi sedangkan penelitian ini adalah pelajaran sejarah. Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebelum penggunaan permainan rangking 1 dengan media kartu memperoleh nilai rata-rata 65,13 dan standar deviasinya adalah 13,022 dan nilai tertinggi adalah 90 dan terendah 35. Sedangkan hasil belajar setelah penggunaan permainan

ranking 1 dengan media kartu memperoleh nilai rata-rata 70,13 dan standar deviasinya 14,658 dan nilai tertinggi adalah 90 nilai terendah 50. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif dengan penggunaan permainan ranking 1 dengan media kartu.

2.3 Kerangka Konseptual

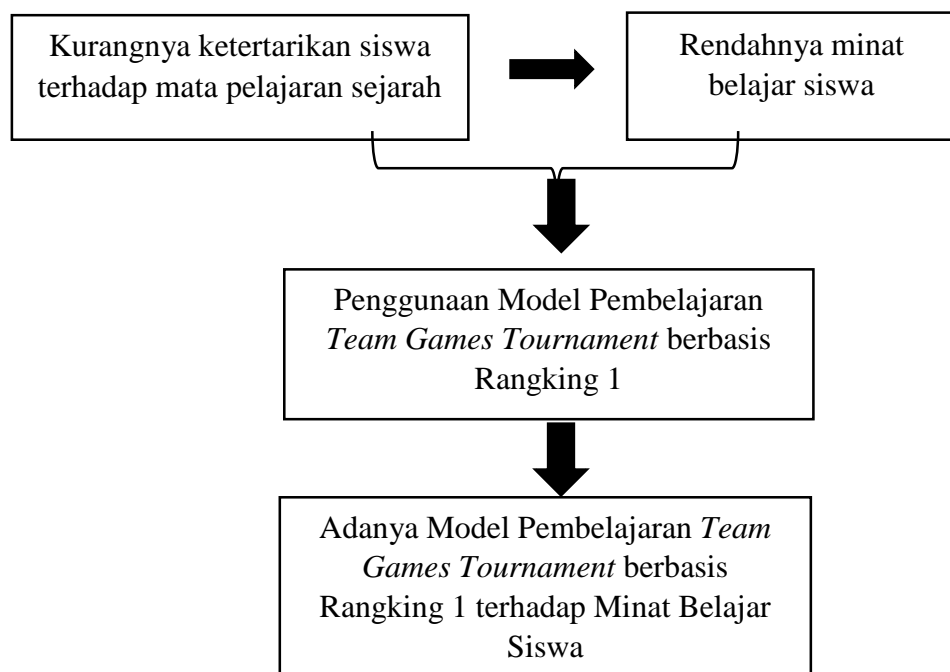
Pendidikan sejarah merupakan salah satu hal yang sangat penting dan sangat dibutuhkan untuk menghasilkan siswa yang memiliki kepribadian, karakter serta ilmu yang baik. Pendidikan sejarah oleh sebagian orang dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Salah satu faktor yang menyebabkan hal itu terjadi adalah penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru yang kurang inovatif.

Pada proses belajar terkadang guru sulit untuk menentukan harus menggunakan metode dan model pembelajaran apa yang cocok untuk diterapkan pada siswa. Selama ini model pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional dimana saat proses pembelajaran berpusat satu arah yaitu hanya kepada guru sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung pasif. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa terlibat aktif untuk mengemukakan apa yang dipahami. Proses pembelajaran ini dirasa kurang efektif siswa hanya mencatat hal-hal yang penting dari apa yang telah disampaikan oleh guru. Beberapa siswa yang aktif akan mengikuti pembelajaran dengan aktif dan juga aktif untuk berpendapat sedangkan siswa yang pasif selalu diam dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh temannya.

Model pembelajaran konvensional perlu diganti dengan model pembelajaran yang melibatkan siswa agar berperan aktif. Model pembelajaran tersebut harus membuat siswa menjadi mudah memahami materi dan meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang tepat adalah dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis ranking 1 karena dalam model ini siswa diajak untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Serta penggunaan

model pembelajaran ini tidak memerlukan sarana dan prasarana yang khusus sehingga dapat memudahkan guru untuk menggunakannya.

Model pembelajaran *team games tournament* berbasis ranking 1 adalah model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar dengan berperan aktif dan dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang dengan mengandung unsur permainan ranking 1. Siswa akan diajak bermain sambil belajar sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan semakin kreatif dalam menyaring materi yang telah disampaikan oleh guru selain itu model pembelajaran ini juga menimbulkan rasa senang dan bahagia karena siswa diajak untuk bermain sambil belajar. Maka dari itu dapat diperkirakan dengan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* berbasis ranking 1 ini dampak dari rasa senang dan bahagianya siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran sejarah khususnya materi Organisasi Pergerakan masa pendudukan Jepang. Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka konseptual dalam pemikiran ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1

Skema Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah tersebut sudah dibentuk dalam bentuk sebuah pertanyaan. (Sugiyono, 2019:115) Hal ini dikatakan sementara karena jawaban masih berdasarkan teori belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh dalam pengumpulan data. Hipotesis merupakan kesimpulan sementara berdasarkan kajian teori yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan pada rumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis ranking 1 terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia pokok bahasan Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang di kelas XI MIPA 7 SMA Negeri 3 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022.

