

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara dan sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta jalannya pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Horne dalam Rahman, dkk (2022: 4) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan tahapan yang berlangsung secara berkelanjutan dari tahapan adaptasi tingkat lanjut pada individu yang telah mengalami perkembangan fisik dan mental, yang bebas dan sadar akan Tuhan, tercermin dalam dimensi intelektual, emosional, dan kemanusiaan manusia yang terwujud dalam lingkungan sekitarnya.

Pendidikan memiliki sasaran yang ingin diraih, seperti prestasi belajar, hasil belajar, motivasi belajar, keaktifan belajar, minat belajar, dan berbagai aspek lainnya yang berkaitan dengan perkembangan siswa dalam proses pendidikan. Semua faktor tersebut salah satunya adalah lingkungan sekolah, teknik pengajaran guru, dan motivasi dari orang tua yang konsisten memberikan dukungan dalam pendidikan anaknya untuk mendapatkan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dan menciptakan suatu sistem yang berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan yang optimal (Aini, 2018: 249).

Salah satu aspek penting dalam pencapaian tujuan pendidikan adalah efektivitas pembelajaran di setiap mata pelajaran, termasuk pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, untuk mendukung perkembangan siswa secara optimal, pembelajaran sejarah juga perlu didesain secara menarik dan relevan agar mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Pembelajaran sejarah dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai sarana strategis dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia agar mampu mengembangkan diri, melestarikan alam, dan memajukan masyarakat (Purni, 2023: 196). Siswa dalam pembelajaran sejarah diarahkan untuk mengkaji hubungan antara kehidupan yang dialami diri sendiri, masyarakat, serta bangsa, sehingga menumbuhkan kesadaran sejarah pada generasi muda. Proses pembelajaran sejarah di sekolah masih bersifat monoton, dan peserta didik belum sepenuhnya memahami pentingnya mempelajari sejarah. Guru sebagai pendidik pembelajaran sejarah dituntut mampu menemukan pendekatan inovatif dalam hal model, strategi, metode, atau media pembelajaran yang sesuai agar pelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa (Asmara, 2019: 106-107).

Siswa dianggap berhasil dalam pembelajaran apabila memiliki wawasan yang komprehensif mengenai materi dan memperlihatkan prestasi belajar yang memuaskan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Keaktifan menurut Wahyuningsih (2020: 49) merupakan Partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung siswa aktif terlibat dalam interaksi baik dengan guru maupun dengan rekan sebaya. Siswa sebagai individu diharapkan aktif dalam proses mencari, memproses, dan mengolah

informasi ketika proses pembelajaran. Keaktifan siswa sangatlah penting untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang keaktifan belajar siswanya rendah, beberapa faktor turut memengaruhi hal tersebut, di antaranya adalah faktor internal dan eksternal siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMAN 1 Dayeuhluhur dengan guru sejarah, menunjukkan bahwa rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran sejarah di kelas X-2, X-3, X-4, X-5, dan X-7. Keaktifan belajar siswa dapat diukur melalui aktivitas siswa yang terjadi selama pembelajaran dengan terpenuhinya indikator-indikator tertentu. Menurut Sinar (2018: 18), terdapat tiga indikator dari keaktifan yaitu keterlibatan siswa, interaksi belajar, dan proses pemecahan masalah.

Indikator keaktifan belajar siswa belum tercapai di kelas X-3. Pertama, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat terlihat dengan kurangnya partisipasi dalam merespon pertanyaan guru. Siswa cenderung pasif ketika pembelajaran dan cenderung malu untuk bertanya kepada guru. Indikator keaktifan yang kedua yaitu interaksi belajar siswa. Permasalahan yang terjadi yaitu ketika siswa diminta untuk diskusi, ada beberapa siswa yang memainkan ponselnya. Beberapa siswa tidak berani untuk mengemukakan pendapat ketika diskusi.

Indikator keaktifan yang ketiga, yaitu proses pemecahan masalah. Peran serta siswa saat proses pemecahan masalah masih kurang, terlihat melalui usaha ketika siswa mencari informasi tambahan. Siswa hanya menerima informasi atau materi dari guru saja. Hal tersebut membuat siswa ketergantungan pada informasi

dari guru tanpa adanya usaha untuk mencari sumber lain, meskipun terdapat banyak buku di perpustakaan namun siswa cenderung masih malas dalam berliterasi. Hal tersebut juga dapat membuat siswa kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Kesimpulan yang dapat ditarik dari masalah yang terjadi dengan tidak tercapainya indikator-indikator dari keaktifan, maka hasilnya yaitu keaktifan belajar siswanya rendah.

Upaya pemecahan yang dapat dibuat untuk menangani isu kurangnya keaktifan yakni melalui diterapkannya model pembelajaran yang menyenangkan dan menstimulus partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran yang cocok untuk diimplementasikan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions*. Model pembelajaran ini akan menggabungkan elemen permainan dan kompetisi antartim. Sehingga, siswa dalam pembelajaran akan berperan lebih aktif. Harapan dari dimanfaatkannya *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions* dapat mengatasi permasalahan kurangnya keaktifan belajar siswa.

Permasalahan mengenai rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran periode waktu antara 2022 hingga tahun 2023 pernah diteliti dalam berbagai penelitian, antara lain oleh Nurhalizah, dkk. (2022); Utami (2022); Abrori, dkk. (2023); Alawiyah, dkk. (2023); dan Fitriana (2023). Penelitian yang akan dilakukan peneliti nantinya akan menggabungkan elemen turnamen dengan permainan *Clash of Champions* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan penelitian sebelumnya, belum ada penelitian yang

menggabungkan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan permainan *Clash of Champions* pada mata pelajaran sejarah di sekolah.

Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, mencakup aktivitas siswa tanpa adanya perbedaan hierarki, mendorong siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya, dan menyertakan elemen permainan. Siswa dikelompokkan dalam tim-tim kecil beranggotakan 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. TGT melibatkan turnamen akademik di mana para siswa akan saling berkompetisi antartim (Shoimin, 2014: 204). Siswa ditempatkan dalam kelompok kecil dan berkompetisi antarkelompok melalui permainan yang dirancang untuk menguji tingkat wawasan siswa perihal materi yang telah diajarkan. Konsep utama dari TGT adalah memberi peluang kepada siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok serta bersaing secara sehat dengan kelompok lain.

Penerapan permainan *Clash of Champions* dalam TGT sangat cocok untuk menangani permasalahan kurangnya keaktifan belajar siswa. Model pembelajaran ini terinspirasi dari reality show *Clash of Champions* di salah satu aplikasi dan youtube channel dari ruangguru. *Clash of Champions* merupakan sebuah tayangan kompetisi antarmahasiswa perguruan tinggi ternama di dalam negeri dan luar negeri.

Clash of Champions merupakan salah satu strategi yang akan diimplementasikan dalam model pembelajaran TGT. Para siswa dalam kelompok akan saling berkompetisi menyelesaikan setiap tantangan berupa permainan untuk mencapai posisi terbaik. Setiap anggota kelompok perlu saling bekerjasama untuk

menyelesaikan setiap tantangan agar terhindar dari babak eliminasi dan mendapat posisi terbaik. Kelompok yang berada di posisi terakhir akan dieliminasi dan kelompok yang tidak tereliminasi akan terus berlanjut untuk menyelesaikan tantangan baru.

Pemilihan model pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi keaktifan belajar didasarkan pada hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Usman, dkk. (2024) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berdampak positif pada keaktifan belajar siswa. Hal tersebut dapat diamati berdasarkan hasil lembar observasi yang menunjukkan adanya perkembangan dari setiap indikator keaktifan. Adanya persamaan tersebut dapat menjadi acuan bahwa model pembelajaran TGT dapat menjadi solusi untuk permasalahan pembelajaran di SMAN 1 Dayeuhluhur.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Permainan *Clash of Champions* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada penjabaran latar belakang masalah, maka peneliti menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

dengan permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025?”.

Rumusan masalah tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025?
2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional dalam kajian ini digunakan agar tidak memicu salah penafsiran. Oleh karena itu, peneliti berusaha mendefinisikan beberapa istilah berikut.

1.3.1 Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions*

Model pembelajaran TGT merupakan Model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat unsur permainan dengan membentuk kelompok berisi 4-5 orang siswa dengan jenis kelamin, kemampuan, ras, dan suku yang majemuk. Pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT merupakan salah satu model

pembelajaran yang mudah diterapkan, siswa dalam model ini berperan aktif dan saling membantu tanpa ada perbedaan status.

Permainan yang diaplikasikan dalam kajian ini adalah permainan *Clash of Champions*. *Clash of Champions* merupakan permainan yang diadaptasi dari acara yang ditayangkan di channel YouTube dan aplikasi Ruangguru. Permainan ini menampilkan kompetisi antarsiswa untuk menyelesaikan setiap tantangan akademik yang diberikan.

1.3.2 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah aktivitas siswa saat proses belajar berlangsung yang melibatkan fisik dan psikis. Belajar yang baik perlu melewati serangkaian aktivitas, baik aktivitas fisik ataupun psikis. Keaktifan ini penting karena dapat mempengaruhi pemahaman dan keterampilan siswa dalam menyerap materi pelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian, tujuan dari kajian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025. Tujuan tersebut dijabarkan menjadi beberapa sub tujuan, yaitu untuk:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan

belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025.

2. Mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah cakrawala pengetahuan dan dijadikan sebagai referensi untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1.5.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dirancang dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif.

2. Bagi Guru

Dapat dipakai sebagai sumber acuan dan dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi Peneliti

Peneliti berharap penelitian dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan referensi terkait dengan model pembelajaran khususnya model pembelajaran TGT dengan permainan *Clash of Champions* yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.