

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya perkembangan zaman, hal yang penting untuk menghadapi perkembangan di era globalisasi saat ini adalah pendidikan. Dunia pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu sehingga menyebabkan banyak perubahan pola pikir guru, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern.

Menurut Suryosubroto (2010:2) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memilih isi (materi), strategi kegiatan, dan teknik penilaian yang sesuai. (Pitriya Ningtiyas, dkk., 2012:51)

Kebanyakan hampir sebagian besar siswa beranggapan bahwa belajar hanya sebagai suatu kegiatan rutinitas datang ke sekolah yang harus dikerjakan tiap hari. Hal ini bisa saja disebabkan karena masih kurangnya pemahaman siswa tentang tujuan pendidikan itu sendiri, sehingga mampu bersaing di era global. Disinilah peranan guru sangat diharapkan, guna meningkatkan keaktifan dan partisipasi dalam proses pembelajaran dan merubah pemahaman-pemahaman siswa bahwa pendidikan yang dijalani dapat bermanfaat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping menyampaikan materi pembelajaran, seorang

guru juga harus mampu membangun karakter siswa, sehingga para siswa mempunyai moral dan budi pekerti yang baik.

“Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal”. (Aunurrahman, 2012:140)

Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Persepsi siswa tentang sejarah itu sendiri masih konvensional, mereka menganggap bahwa belajar sejarah itu membosankan dikarenakan hanya belajar masa lalu, yang tidak berguna untuk saat ini apalagi masa depan, yang lalu biarkan berlalu. Adanya anggapan seperti ini menyebabkan tidak terwujudnya tujuan dari pendidikan. Untuk itu seorang guru harus bijaksana dalam mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada siswanya agar tercapai tujuan pembelajaran. Baik dari segi model, strategi, metode, pendekatan, media ataupun pengelolaan kelas, sehingga lebih bervariasi dan menjadikan siswa ikut serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Kekurangaktifan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat terjadi karena model pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan siswa secara langsung. Pembelajaran di kelas masih banyak didominasi oleh guru sehingga kurang membangun persepsi, minat/motivasi, dan sikap siswa yang lebih baik. Kebanyakan siswa mengalami kebosanan dikarenakan model pengajaran yang berpusat pada guru sehingga kurangnya sikap perhatian siswa tersebut berdampak terhadap prestasi belajar yang secara umum kurang memuaskan. (Nuzul Rakhmadhani, dkk., 2013;190-191)

Pernyataan tersebut mengaskan bahwa seorang guru sejarah harus bijak dalam memilih model ataupun strategi dalam belajar. Permasalahan-permasalahan

yang mempengaruhi penurunan hasil belajar siswa seperti guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, harus segera diselesaikan dengan model pembelajaran yang lebih bervariasi, inovatif dan kreatif. Banyak model ataupun strategi dalam pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Model pembelajaran sendiri sudah merangkum strategi metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Model-model pembelajaran itu pun banyak macamnya. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif yang berarti kerjasama. Model pembelajaran kooperatif juga bermanfaat untuk meningkatkan proses interaksi siswa dalam bersosialisasi dengan teman sekelompoknya.

Berdasarkan hasil observasi di SMK SWASTA DWIWARNA MEDAN pada saat melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) diperoleh keterangan bahwa hasil belajar sejarah kelas X tergolong masih rendah. Sementara kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam pembelajaran sejarah di SMK SWASTA DWIWARNA MEDAN menetapkan KKM 75. Dapat saya simpulkan bahwa ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih rendah, keterlibatan siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung masih rendah. Hal ini disebabkan oleh cara mengajar guru yang kurang bervariasi, meskipun sebenarnya pembelajaran yang diterapkan sudah menerapkan multistrategi, namun metode yang paling sering digunakan adalah ceramah dan Tanya jawab, sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah hasil belajar, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran yaitu dengan menggunakan salah satu model pembelajaran. Menurut

Aunurrahman (2012:143) Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Oleh karena itu perlu digunakan Model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang di dalamnya terdapat permainan-permainan kuis dalam kelompok belajar, namun hal ini tidak terlepas dari materi yang disampaikan. Oleh sebab itu, penulis tertarik pada model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang sepertinya dapat mempengaruhi dan mengembangkan pola pembelajaran sejarah terkhusus pada penelitian di kelas X. Sehingga lebih meningkatkan proses sosial dan minat siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran sejarah di SMK SWASTA DWIWARNA MEDAN yang merupakan tempat program praktek lapangan penulis. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, menjadi latar belakang penulis untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMK SWASTA DWIWARNA MEDAN”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat guru yang mengajar mata pelajaran sejarah tidak signifikan dengan pendidikannya
2. Model pembelajaran yang diterapkan disekolah masih menggunakan model konvensional
3. Dalam mata pelajaran sejarah di SMK Dwi Warna dianggap tidak penting
4. Terdapat siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran sejarah
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan terbatasnya kemampuan penulis, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMK Dwi warna masih rendah
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT)

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) kelas X SMK SWASTA DWIWARNA MEDAN akan meningkat?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X DI SMK SWASTA DWIWARNA MEDAN?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar sejarah siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) kelas X Di SMK SWASTA DWIWARNA MEDAN
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X D SMK SWASTA DWIWARNA MEDAN

1.6. Manfaat Penelitian

1. Menambah pengetahuan terhadap penulis mengenai model pembelajaran kooperatif
2. Sebagai bahan masukan untuk guru agar menerapkan model pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakter siswa
3. Model kooperatif yang di terapkan dapat menambah rasa sosial antar siswa
4. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian di bidang pendidikan.

THE
Character Building
UNIVERSITY