

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan-perubahan kurikulum yang kerap kali terjadi diharapkan mampu meningkatkan sistem pendidikan sehingga tujuan yang diharapkan juga dapat tercapai. Namun, tidak semua perkembangan dan perubahan yang terjadi mengalami peningkatan.

Menurut Zuhairini (1994: 149) menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah suatu aktivitas untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia yang berjalan seumur hidup. Dengan kata lain pendidikan tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi berlangsung pula di luar kelas. Pendidikan bukan bersifat formal saja, tetapi mencakup pula yang non formal”.

Fenomena yang terjadi saat ini adalah bahwa perkembangan pendidikan tidak secara merata mengalami peningkatan, namun masih ada yang mengalami penurunan. Padahal, sama-sama diketahui perubahan kurikulum yang diberlakukan adalah menuntut kemajuan siswa untuk menjadi insan cendikia yang cerdas dan bijak. Tahapan demi tahapan kurikulum diberlakukan untuk meningkatkan pola pikir siswa tanpa harus dengan sistem pembelajaran yang monoton. Tetapi tidak ada yang bisa disalahkan, banyak faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam ataupun dari luar.

Hampir sebagian besar siswa beranggapan bahwa belajar hanya sebagai suatu kegiatan rutinitas datang kesekolah yang harus dikerjakan setiap 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 terbangun baik moral dan budi pekertinya.

Lembaga pendidikan seperti sekolah-sekolah merupakan wadah untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas serta membangun sumber daya manusia, salah satunya adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) yang merupakan lembaga pendidikan formal. Masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah perubahan kurikulum sebagai upaya peningkatan sumber daya manusia dan ketidaksiapan seorang guru yang terkadang masih menggunakan sistem pendidikan yang lama, seperti guru sejarah yang masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Sehingga ketika diadakan test, tidak semua siswa dapat menuntaskan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan. Pengadaan remedial yang diharapkan mampu membantu menuntaskan KKM pun terkadang tidak bisa diharapkan. Masih banyak siswa yang belum mencapainya, atau bahkan semakin mengalami penurunan. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar sejarah siswa masih rendah. Padahal dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) saat ini menuntut perubahan dari pembelajaran yang berpusat dari seorang guru menjadi berpusat pada siswa.

Trianto (2009 : 8) menyatakan bahwa: “Satu hal lagi bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebagai hasil pembaruan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tersebut menghendaki, bahwa suatu pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mempelajari konsep, teori dan fakta tetapi juga aplikasi dalam kehidupan sehari-hari”. Hal tersebut berarti bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung tidak hanya teori, namun juga praktek sebagai wujud dari teori yang telah di sampaikan.

Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran ditingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) seringkali diabaikan. Persepsi siswa tentang sejarah itu sendiri masih konvensional, mereka menganggap bahwa belajar sejarah 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 strategi, metode, pendekatan, media ataupun pengelolaan kelas, sehingga lebih bervariasi dan menjadikan siswa ikut serta aktif dalam proses pembelajaran. Beragam karakteristik siswa seringkali dijumpai, hal ini juga menjadi pertimbangan seorang guru dalam menerapkan model-model, strategi ataupun metode yang mendukung kemajuan belajar siswa.

Seorang guru sejarah harus mampu memberikan makna dan manfaat dari sejarah itu sendiri. Masa lalu memberikan pengalaman yang berharga untuk kita, sehingga memunculkan gagasan baru agar kita mengetahui apa yang harus di lakukan saat ini dan masa yang akan datang untuk menjadi lebih baik. Sejarah

adalah guru kehidupan. Namun, banyak yang tidak menyadari pentingnya sejarah, dan yang terjadi adalah kemajuan tanpa arah.

Menurut R. Boyce dalam Kochhar (2008 : 397),

“Guru sejarah harus memiliki kemampuan untuk merealisasikan kejadian masa lalu pada masa sekarang, harus memiliki imajinasi yang tinggi serta berbagai jenis pengetahuan yang positif. Sejarah adalah subjek yang sangat sulit untuk diajarkan. Di tangan seorang guru yang berkualitas, seperti semua subjek lainnya, sejarah dapat menjadi alat pendidikan yang nyata”.

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa seorang guru sejarah harus bijak dalam memilih strategi dan metode. 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 strategi dan metode ataupun model 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 itupun 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 satu kelompoknya.

Salah satu satunya adalah Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didalamnya 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. Sehingga lebih meningkatkan proses sosial dan minat siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran sejarah di SMA Negeri I Babalan yang merupakan tempat Program Praktek Lapangan (PPL) penulis. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, menjadi latar belakang penulis untuk melaksanakan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X di SMA Negeri I Babalan T.A 2012/2013”**.

## **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. Perubahan dan perkembangan kurikulum mempengaruhi jalannya sistem pendidikan.
2. Belajar hanya sebagai kegiatan rutinitas datang kesekolah setiap hari.
3. Hasil belajar sejarah masih rendah
4. Model pembelajaran sejarah yang diterapkan guru selama proses pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
5. Pembelajaran sejarah masih konvensional
6. Sejarah sebagai mata pelajaran yang sering diabaikan

7. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah siswa
8. Perbedaan hasil belajar sejarah siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

### **1.3. Pembatasan Masalah**

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

1. Hasil belajar sejarah siswa masih rendah
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
3. Penerapan pembelajaran sejarah masih konvensional.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah berdasarkan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) kelas X di SMA Negeri I Babalan T.A. 2012/ 2013?

2. Bagaimanakah hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional kelas X di SMA Negeri I Babalan T.A. 2012/2013 ?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X di SMA Negeri I Babalan T.A. 2012/2013?

### **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 SMA Negeri I Babalan T.A. 2012/2013.
2. Untuk mengetahui hasil belajar sejarah siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran Konvensional kelas X di SMA Negeri I Babalan T.A. 2012/2013.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X di SMA Negeri I Babalan T.A. 2012/2013.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah :

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