

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar serta terencana pada proses belajar mengajar, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Tujuan tersebut mencakup pengembangan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan kemampuan yang diperlukan baik untuk dirinya sendiri, maupun untuk masyarakat serta Negara. Sebagaimana tertulis di (UU SISDIKNAS NO.20 Tahun 2003,dalam Utami 2015). Pendidikan formal melibatkan tingkat pendidikan seperti Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Pendidikan tidak terlepas dari peranan guru yang sangat penting, sebab guru harus mempunyai kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, serta inovatif dalam proses pendidikan di sekolah. Hal yang paling mendasar dalam pendidikan yaitu kegiatan belajar, yang menunjukkan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat tergantung pada pengalaman belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik.

Belajar adalah upaya yang dilaksanakan seorang individu guna mencapai perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, yang didapatkan melalui pengalaman dalam melakukan interaksi dengan lingkungan, baik di sekolah maupun di keluarga., dari yang semula tidak paham menjadi paham (Thursan, 2000). Belajar merupakan faktor yang sangat penting karena melalui proses belajar, seseorang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan yang

dimilikinya. Dalam belajar, siswa memiliki kesempatan untuk mencapai prestasi, namun untuk mencapai hasil yang diharapkan, diperlukan usaha dan kerja keras. Meskipun demikian, tidak jarang siswa menghadapi kendala untuk mencapai prestasi belajar.

Sesuai dengan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada SMA Negeri 8 terutama di kelas XI IPS-2 pada tanggal 19 Mei 2022 melalui Daftar Cek Masalah (DCM) siswa SMAN 8 Medan adalah masalah remaja 15%, penyesuaian terhadap sekolah 15%, kebiasaan belajar 30%, agama dan moral 10%, hubungan pribadi 10%, masa depan dan cita-cita 10%, kehidupan siswa 10%. Saat kegiatan pembelajaran, didapati banyaknya peserta didik yang kurang memberi perhatian pada pelajaran serta mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus karena kehilangan konsentrasi. Mereka sering melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman sekelas, menggambar, dan mengganggu teman lainnya. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dan observasi, di mana siswa mengeluh merasa bosan karena kegiatan belajar mengajar yang monoton atau tidak menarik, merasa lelah karena durasi pembelajaran yang panjang, beban tugas yang banyak, serta ketidakaktifan siswa saat melakukan kegiatan kelompok di dalam kelas. Hal ini terlihat dari kegaduhan yang terjadi saat diskusi kelompok, serta perbedaan kemampuan siswa yang beragam. Fenomena ini, jika dibiarkan terus-menerus, dapat berdampak negatif pada prestasi belajar siswa.

Sesuai dengan hasil wawancara bersama guru BK 19 Mei 2022 di SMAN 8 Medan Terkhususnya kelas XI IPS-1. Beliau mengatakan sebagian siswa memiliki sikap belajar yang rendah seperti tidak semangat belajar, sering permisi

ke kamar mandi, mengeluh banyaknya tugas, kurang disiplin serta kurang focus dalam belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, perlu diperhatikan berbagai unsur penting pada kegiatan belajar mengajar, satu diantaranya yaitu model pembelajaran. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu perencanaan yang mengandung rangkaian aktivitas yang dirancang guna mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sanjaya, 2011). Selain itu, menurut Trianto (2015), model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan ataupun pola yang dimanfaatkan menjadi panduan pada pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran merupakan suatu cara yang dimanfaatkan dalam memenuhi tujuan pembelajaran dengan melibatkan langkah-langkah tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tugas guru adalah menciptakan suasana belajar yang menarik. Namun, menciptakan suasana belajar yang menarik tidaklah mudah karena ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari internal (diri sendiri), yang cenderung pasif, dan eksternal (guru), yang kurang inovatif yang menyebabkan aktivitas belajar mengajar menjadi monoton. Faktor-faktor ini saling terkait serta saling memberikan pengaruh satu dengan yang lainnya. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan untuk belajar, maka dari itu siswa sering mengalami perasaan jenuh saat belajar. Jenuh saat belajar merupakan keadaan mental di mana seorang individu merasa bosan, lelah, serta kehilangan semangat yang signifikan oleh sebab itu berdampak pada kurangnya motivasi ataupun kegairahan dalam melaksanakan aktivitas belajar (Chaplin, dalam Syah, 2015).

Dalam rentang waktu tertentu, perasaan jenuh saat belajar yang dialami peserta didik bisa memberikan dampak terhadap hasil belajar mereka. Namun, dengan menciptakan suasana belajar yang baik dan nyaman, siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal. Ketika peserta didik merasa nyaman dalam proses belajar, mereka akan mampu bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan memiliki kemampuan untuk mencapai apa pun yang mereka inginkan. Tidak bisa di pungkiri bahwa jika peserta didik merasakan kejenuhan belajar siswa akan mencari solusi untuk menghilangkan kejenuhan belajar baik itu hal yang positif maupun hal yang ke negatif contoh hal yang negatif di tempuh siswa dalam menghilangkan rasa kejenuhannya seperti merokok di lingkungan sekolah, bermain game online dan sebagainya (Efendi, A.L 2014). Untuk mengatasi atau mengurangi kejenuhan ketika belajar pada peserta didik, diperlukan upaya dan strategi yang dilakukan oleh sekolah untuk mengoptimalkan peran guru BK dan guru bidang studi. Keberhasilan ini terkait dengan kemampuan guru BK dalam menerapkan teori-teori bimbingan dan konseling untuk menyelesaikan masalah serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa. Dalam rangka mencapai perkembangan diri yang optimal, berbagai layanan disediakan untuk membantu siswa. Salah satu layanan yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mengurangi kejenuhan adalah melalui penggunaan media dengan layanan Penguasaan Konten.

Penelitian Mohammad Umar 2017 sebelumnya membahas tentang meningkatkan hasil pembelajaran di MAN 1 Pekanbaru. Peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas, termasuk cara guru menyampaikan materi

kepada seluruh murid, serta situasi peserta didik ketika pembelajaran dimulai. Selama proses pembelajaran, masih terdapat banyak siswa yang terlibat dalam percakapan, tidak memberikan perhatian kepada guru. Dalam kegiatan belajar kelompok, kurangnya kerja sama antar anggota kelompok terlihat, dan siswa merasa jenuh selama pembelajaran. Ketika tugas dibagikan, siswa mengalami kesulitan dalam menjawab ketika guru meminta penjelasan ulang atau membuat kesimpulan. Banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam hal penilaian sekolah, nilai yang ditetapkan adalah sebesar 70% dari jumlah siswa kelas XI, yaitu 30 orang. Sebanyak 13 siswa (44%) memperoleh nilai di atas rata-rata, sedangkan sisanya, sebanyak 17 siswa (56%), masih mendapatkan nilai di bawah rata-rata.

Salah satu cara untuk mengembangkan kebiasaan belajar yaitu melalui layanan pembelajaran ataupun penguasaan konten pelajaran. Dalam mengatasi masalah kejenuhan belajar, penerapan layanan penguasaan materi dilaksanakan melalui penggunaan model pembelajaran yang menarik, dengan unsur permainan yang disertakan. Tujuan dari penerapan ini tetap berfokus pada hasil belajar siswa, sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh dalam proses belajar mereka (Prayitno, 2017). Layanan ini merupakan salah satu pilihan yang dapat dilakukan oleh konselor dalam kegiatan bimbingan konseling, dengan tujuan membantu siswa menemukan cara-cara efektif dan sesuai bagi diri mereka dalam menjalankan kegiatan belajar.

Ditemukannya cara-cara efektif pada proses pembelajaran dipercaya mampu membentuk persepsi serta sikap positif peserta didik terhadap proses

pembelajaran. Layanan penguasaan konten merupakan bentuk bantuan yang diberikan kepada individu, baik secara mandiri, dalam kelompok, maupun dalam kelas, dengan tujuan untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu. Melalui penerapan layanan penguasaan konten, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan khusus. Dalam hal ini, model belajar yang digunakan adalah *Teams Games Tournament*, di mana peserta didik terlibat dalam permainan tim untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Johnson dan Halubec (2006) menyatakan ada beberapa hal yang penting pembelajaran kooperatif yaitu adanya ketergantungan positif antara siswa dan satu kelompok, terjadinya interaksi antara kelompok, serta kemampuan menilai individu dan kelompok.

Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dapat dimanfaatkan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT). Metode ini menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik pembelajaran apa pun. Permainan dalam metode ini cenderung lebih efektif daripada permainan individu karena memberikan kesempatan bagi rekan satu tim untuk saling membantu. Menurut Slavin (dalam Agus Hariyanto, 2019), TGT juga mendorong sportivitas siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk berusaha lebih baik, baik untuk diri sendiri maupun untuk timnya. Metode TGT awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards pada tahun 1972. Dalam TGT, siswa bersaing dengan tim lain untuk mendapatkan poin bagi skor tim mereka. Melalui turnamen ini, diharapkan siswa dapat menjadi lebih berani dalam menghadapi kompetisi dan selalu berusaha

untuk berada pada posisi yang unggul, sebab memiliki motivasi yang tinggi untuk berprestasi.

Pada model *Teams Games Tournament*, peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari sekitar 5-6 orang. Mereka bekerja sama secara aktif dalam kelompok, saling berdiskusi, dan saling membantu dalam mengerjakan tugas kelompok serta memahami konsep pembelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu, mereka juga saling berkompetisi dengan kelompok lain. Setiap individu dalam kelompok memiliki peran penting dalam memberikan kontribusi untuk pencapaian skor kelompok. Dalam *Teams Games Tournament*, kelompok yang berhasil mencapai nilai tinggi akan mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas kerja keras dan prestasi mereka. Melalui kompetisi yang sehat antara kelompok, siswa terstimulasi untuk memberikan yang terbaik dan mencapai hasil yang optimal. Metode *Teams Games Tournament* memberikan peluang yang sama bagi setiap siswa untuk meraih prestasi baik secara individu maupun dalam kelompok. Tidak ada siswa yang diabaikan atau dikesampingkan dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif, berkontribusi, dan menunjukkan potensi terbaik mereka. Penerapan model *Teams Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk membuat proses belajar mengajar lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Dengan adanya permainan dan kompetisi yang terstruktur, siswa merasa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan memiliki motivasi yang tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini juga membantu mengatasi kejenuhan dalam belajar yang mungkin dialami oleh siswa, karena melalui

suasana yang interaktif dan kompetitif, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menggugah semangat belajar siswa.

Dengan adanya layanan penguasaan konten dengan model *Teams Games Tournament* peserta didik mampu mempunyai kebiasaan belajar yang baik dalam menguasai pengetahuan serta kemampuan dan siap melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi. Berdasarkan fenomena dari permasalahan kejenuhan belajar maka perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh layanan penguasaan konten model *Team Game Tournament* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas XI SMAN 8 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik rendah karena pembelajaran yang monoton
2. Siswa sulit berkonsentrasi, tidak memiliki gairah dalam belajar
3. Siswa jenuh saat pembelajaran berlangsung, mengeluh banyaknya tugas
4. Kurangnya dorongan motivasi belajar pada siswa
5. tidak semangat belajar, kurang disiplin serta kurang focus dalam belajar

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian serta menghindari terlalu luasnya dalam cakupan masalah yang diteliti, oleh sebab itu peneliti memfokuskan pada pengaruh penerapan layanan penguasaan konten dengan model *Teams Games Tournament* dalam mengurangi kejenuhan belajar siswa kelas XI IPS-2 di SMAN 8 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjelasan latar belakang masalah di atas sehingga bisa di rumuskan sebagai berikut” Apakah Ada Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Model *Teams Games Tournament* Untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Siswa kelas XI SMAN 8 Medan”.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data serta menganalisis pengaruh dari penerapan layanan penguasaan konten memanfaatkan model *Teams Games Tournament* dalam mengurangi kejenuhan belajar pada peserta didik kelas XI IPS-2 di SMAN 8 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan motivasi bagi pengembangan ilmu bimbingan konseling kelompok, khususnya bagi konselor atau guru bidang study, dalam mengatasi masalah kejenuhan belajar, khususnya dalam usaha mengurangi kejenuhan belajar peserta didik melalui penerapan layanan penguasaan konten menggunakan model *Teams Games Tournament*..

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat priktis di tunjukan oleh beberapa pihakdi antaranya adalah :

1. Manfaat Kepala Sekolah

Dapat dijadikan informasi untuk mengambil kebijakan dalam penerapan layanan penguasaan konten model *team game tournament* untuk mengurangi kejenuhan belajar siswa di sekolah.

2. Manfaat Bagi Guru BK

Diharapkan menjadi masukan bagi Guru Bk terhadap masalah mengurangi kejenuhan belajar siswa dengan menggunakan layanan penguasaan konten model *team game tournament*.

3. Manfaat Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberi manfaat bagi siswa mengenai permasalahan kejenuhan belajar sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki nilai belajar siswa sendiri.