

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masih banyak anggapan mata pelajaran sejarah yang kurang menarik, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sejarah di berbagai sekolah lebih menekankan pada fakta sejarah dan hafalan fakta seperti pelaku, tahun kejadian, dan tempat kejadian. Menurut Mulyadi kurangnya motivasi dan rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah salah satunya disebabkan oleh faktor guru yang kurang optimal dalam melibatkan siswa pada kegiatan belajar, sehingga siswa menjadi pasif yaitu hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru (Mulyadi, 2005). Selain itu guru dalam mengajarkan mata pelajaran sejarah langsung kepada materi pelajaran tanpa mengkaitkannya dalam kehidupan sehari-hari terlebih dahulu. Model yang digunakan dalam pembelajaran sejarah kurang bervariasi yang menyebabkan rasa ketertarikan terhadap mata pelajaran sejarah menjadi berkurang sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik dari dalam diri maupun dari luar diri untuk berusaha mendapatkan apa yang diinginkan sehingga suatu tujuan dapat tercapai sesuai keinginan. Dalam hal ini proses belajar sangat berhubungan dengan motivasi belajar. Perubahan suatu motivasi belajar akan merubah pula

wujud, bentuk, dan pemahaman akan suatu hal. Tanpa adanya motivasi belajar baik dari diri sendiri, keluarga, lingkungan, dan sekolah maka tidak akan muncul semangat untuk mencapai suatu tujuan.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dengan ketercapaian siswa dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahannya adalah hampir semua siswa dari suatu sekolah kurang bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal terpenting yang harus dilakukan oleh guru dalam memperbaiki keadaan siswanya sehingga tercapai KKM dimulai dari penerapan metode, pendekatan, atau model yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan selalu berusaha menghadirkan pembelajaran yang menarik dan diminati oleh siswa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ketapang, melalui penggalian sumber data yang diperoleh peneliti dari guru mata pelajaran sejarah peneliti mengetahui bahwa siswa kelas X2 dan X3 memperoleh nilai yang beragam pada mata pelajaran sejarah. Nilai rata-rata uji blok kelas X2 dan X3 pada semester ganjil SMA Negeri 1 Ketapang tahun pelajaran 2012/2013, di kelas X2 siswa yang mendapat nilai 65 ke atas hanya 18 siswa dari 40 siswa, sedangkan untuk kelas X3 siswa yang mendapat nilai 65 ke atas hanya 15 siswa dari 36 siswa. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai target (KKM) yang telah ditetapkan di SMA Negeri 1 Ketapang yaitu sebesar 70,0 % siswa yang harus mencapai ketuntasan minimal dengan nilai ≥ 65 . Selain itu hasil wawancara yang diperoleh melalui siswa terdapat

beberapa faktor utama yang diindikasikan sebagai penyebab rendahnya nilai ujian sejarah siswa semester yang lalu adalah motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran sejarah sangat rendah, sehingga menyebabkan siswa belum mampu menyerap materi dengan baik. Kemudian mata pelajaran sejarah terkesan hanya hafalan sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan hanya membuat siswa merasa terpaksa mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, solusi yang dapat dilakukan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran salah satunya adalah dengan cara membangkitkan motivasi belajar siswa yang masih kurang melalui variasi model pembelajaran. Tidak ada satupun pola model pembelajaran yang dapat dianggap paling baik diantara pola model pembelajaran yang lain, karena masing-masing mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Model pembelajaran tertentu kemungkinan baik untuk materi, situasi, dan kondisi tertentu, namun kemungkinan dapat juga kurang tepat untuk keadaan yang lain.

Dalam proses pembelajaran guru harus memiliki model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST) adalah bagian dari strategi pembelajaran *Cooperative learning*.

Menurut Isjoni:

“...Tujuan utama dalam menerapkan model belajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan

memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok”. (Isjoni, 2007:21).

Cooperative learning merupakan strategi pembelajaran yang cukup berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelompok-kelompok kecil, di mana pada tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa yang heterogen melakukan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Team Games Tournament (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen. Terdapat tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Deutsch:

“... 1). Kooperatif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain. 2). Kompetitif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya. 3). Individualistik, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konskuensi apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya (Deutsch dalam Slavin, 2008:31).”

Model Pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) merupakan pembelajaran untuk melatih siswa agar lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Menurut Bayor, *Snowball Throwing* (ST) merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa (Bayor, 2010).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Model *Snowball Throwing* (ST) dipilih karena diindikasikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang diharapkan mampu membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran Sejarah yang Diajar Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Model *Snowball Throwing* (ST) Terhadap Siswa Kelas X SMA N 1 Ketapang Tahun Pelajaran 2012/2013”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT)?
2. Adakah perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan model *Snowball Throwing* (ST)?
3. Adakah perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah setelah diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model *Snowball Throwing* (ST)?

C. Tujuan, Manfaat, dan Ruang Lingkup

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT)
2. perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan model *Snowball Throwing* (ST)
3. Perbedaan motivasi belajar siswa dalam pelajaran sejarah yang diajar diajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST).

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis hasil penelitian ini diharapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Snowball Throwing* (ST) dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan guru atau calon guru untuk memilih model pembelajaran dalam mengajar sejarah.
- b. Dengan diterapkan model yang sesuai dengan penyusunan materi, siswa dapat memahami materi secara jelas.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran sebagaimana yang telah dirumuskan, maka ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

1. *Pembelajaran Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, tim (kelompok), *game* (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan kelompok) (Slavin, 2008). Langkah-langkah pembelajarannya meliputi para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen, guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai dan *Games Tournament* di masukkan sebagai tahapan review setelah setelah siswa bekerja dalam tim.
2. *Snowball Throwing* (ST) disebut juga model pembelajaran gelundungan bola salju karena model pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih

tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok. Model ini memiliki kelebihan diantaranya ada unsur permainan yang menyebabkan model ini lebih menarik perhatian siswa. Menurut Komalasari model pembelajaran *Snowball Throwing* (ST) menggali potensi kepemimpinan murid dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju (Komalasari, 2010). Langkah-langkahnya meliputi tahapan : pemberian materi, pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok, *games* dan evaluasi.

3. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Definisi motivasi belajar yang dikemukakan Sardiman yaitu keseluruhan daya dan penggerak psikis di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar demi mencapai tujuan (Sardiman, 2012). Menurut Winkel motivasi belajar merupakan faktor psikis, yang bersifat nonintelektual yang berperan dalam hal meningkatkan gairah belajar (Winkel, 1983). Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai dengan lebih baik.

4. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X2 dan X3 semester genap SMA Negeri 1 Ketapang
5. Materi yang akan disampaikan dalam penelitian ini adalah Kebudayaan Bascon-Hoabinh dan Dongson.

REFERENSI

Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raya Grafindo Persada. Halaman 149

Ishaq, Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar. Halaman 21.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktik* . Bandung : Nusa Media. Halaman 31

Salsabila. Fitri. 2011. *Stad And Snowball Throwing*. Diakses Pada Pukul 20:30 Tanggal 20 Februari 2013. [Http://Salsabilafitri.Blogspot. Com /2011_05_01_Archive. Html](http://Salsabilafitri.Blogspot.Com/2011_05_01_Archive.Html). Halaman 1.

Sardiman, A.M. 2012. Op Cit. Halaman 151