

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

UNESCO dalam konteks global memberikan empat (4) pilar pendidikan yang terdiri dari *learning to know*, *learning to do*, *learning to be and live together in peace*. Beberapa kajian, khusus di Indonesia empat pilar tersebut ditambah dengan pilar kelima, yaitu *learning to believe in God*. Penambahan ini didasari oleh kenyataan bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang beragama dan hal itu termuat dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas yang menyatakan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME.

Tuntutan zaman pada abad 21 sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya harus mampu mengembangkan Minat Belajar Belajar Abad 21 yang sudah diadopsi oleh dunia pendidikan Indonesia dengan istilah “4K” yang mencakup: (a). Kecakapan berfikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking*), (b). Kecakapan berkomunikasi (*Communication Skills*), (c). Kreativitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*), dan (d). Kolaborasi (*Collaboration*). Lima pilar pendidikan dan Minat Belajar Belajar Abad-21 menunjukkan bahwa pendidikan diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang pengetahuan, teknologi informasi dan juga aspek kemanusiaan. Hal ini disebabkan pembelajaran Abad 21 lebih mengintegrasikan pengetahuan dan Minat Belajar.

Sejalan dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21, pembelajaran

Geografi tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan semata, tetapi juga mengintegrasikan keterampilan serta minat belajar peserta didik secara holistik. Hal ini sejalan dengan pandangan Dewi, R. P., & Hafida (2023) yang menyatakan bahwa terdapat tiga pilar utama dalam pembelajaran Geografi yang harus menjadi acuan dalam merancang proses pembelajaran yang bermakna. Pilar pertama adalah Geography Content/Essential, yakni materi atau konten Geografi yang dipelajari, yang berfokus pada penguasaan pengetahuan dan konsep-konsep dasar Geografi. Pilar kedua adalah Geography Skill, yang berkaitan langsung dengan minat belajar Geografi karena mencakup aktivitas berpikir kritis dan eksploratif siswa, seperti mengidentifikasi masalah dan merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data melalui pengamatan dan pengukuran, mengolah dan menganalisis data, hingga menjawab dan memecahkan masalah, serta mengkomunikasikan hasil temuannya. Pilar ketiga adalah Geography Perspectives, yakni cara pandang dalam memahami fenomena geosfer melalui tiga pendekatan utama: pendekatan spasial (ruang), ekologis (interaksi manusia dan lingkungan), serta pendekatan kompleks wilayah (hubungan antar wilayah). Ketiga pilar ini saling terintegrasi dan menjadi landasan penting dalam mewujudkan pembelajaran Geografi yang relevan, kontekstual, dan mampu menumbuhkan minat serta kompetensi pengetahuan peserta didik di era modern.

Ketiga pilar utama dalam pembelajaran Geografi menunjukkan cakupannya adalah pengetahuan dan Minat Belajar Geografi serta sudut pandang yang digunakan untuk mengkajinya. Pengetahuan dan Minat Belajar Geografi yang dikembangkan menggunakan tiga perspektif Geografi, yaitu keruangan, kelingkungan, dan kewilayahan, dengan media pjl sebagai penciri utama

pembelajaran Geografi. Pembelajaran Geografi di Indonesia dihadapkan pada berbagai tantangan yang menghambat efektivitas proses belajar mengajar. Meskipun regulasi pendidikan di Indonesia, seperti yang tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menggarisbawahi pentingnya membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan, kenyataannya implementasi ideal ini kerap kali terbentur dengan berbagai kendala.

Regulasi diharapkan mampu menjamin pengembangan potensi peserta didik sesuai dengan pilar-pilar pendidikan yang diusung oleh UNESCO learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together dan ditambah dengan pilar kelima di Indonesia, yaitu learning to believe in God. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa berbagai hambatan, mulai dari sarana dan prasarana yang belum memadai, keterbatasan kemampuan pendidik, hingga perbedaan karakteristik peserta didik, memengaruhi kualitas pembelajaran Geografi secara menyeluruh. Masalah utama yang sering muncul adalah keterbatasan sarana dan prasarana (sarpras) di sekolah-sekolah, terutama di wilayah terpencil. Media pembelajaran seperti peta dan teknologi yang seharusnya menjadi alat bantu utama dalam pengajaran Geografi sering kali tidak tersedia atau tidak memadai. Hal ini menghambat siswa untuk memahami konsep-konsep penting dalam Geografi, termasuk pendekatan spasial, ekologis, dan kewilayahan yang seharusnya diintegrasikan dalam pembelajaran.

Minat Belajar pendidik juga menjadi faktor yang krusial. Idealnya, guru Geografi tidak hanya mampu menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga harus memiliki Minat Belajar dalam membimbing siswa untuk berpikir kritis,

memecahkan masalah, dan melakukan analisis data geografi. Namun, banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai terkait dengan penerapan Minat Belajar ini dalam konteks abad 21, seperti kecakapan berpikir kritis dan kolaborasi. Ketimpangan kualitas pendidik di berbagai daerah juga semakin memperparah permasalahan ini. Dari sisi peserta didik, variasi kemampuan dalam menerima materi Geografi juga menjadi tantangan tersendiri. Sebagian siswa mungkin memiliki akses lebih baik terhadap teknologi dan informasi, sementara sebagian lainnya kurang terpapar teknologi dan alat bantu yang diperlukan dalam pembelajaran geografi berbasis Minat Belajar. Ketidaksetaraan ini seringkali membuat sebagian siswa tertinggal dalam pemahaman konsep-konsep penting.

Proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Busungbiu tengah menghadapi tantangan serius dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan geografi siswa, khususnya pada mata pelajaran Geografi. Data yang diperoleh dari hasil Sumatif Akhir Semester menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 45 jauh di bawah standar kelulusan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran dan hasil yang dicapai siswa. Kesenjangan ini tidak hanya mengindikasikan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperlihatkan adanya masalah mendasar dalam metode pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa dan guru, ditemukan bahwa salah satu faktor utama penyebab rendahnya kompetensi pengetahuan geografi adalah kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Geografi. Siswa menganggap Geografi sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Hal ini diperparah dengan metode pembelajaran yang kurang menarik,

yang mengakibatkan minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa berusaha untuk memahami atau mengaplikasikannya.

Metode pembelajaran yang diterapkan di SMA Negeri 1 Busungbiu selama ini cenderung didominasi oleh metode ceramah. Dalam metode ini, guru berperan sebagai penyampai informasi utama, sementara siswa hanya menjadi pendengar. Meskipun metode ceramah dapat menyampaikan banyak informasi dalam waktu singkat, namun metode ini kurang efektif dalam membangun pemahaman mendalam dan keterlibatan aktif siswa. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan sulit untuk berkonsentrasi, sehingga minat mereka terhadap mata pelajaran Geografi semakin menurun. Hasil wawancara dapat diakses pada link berikut. [Klik disini](#)

Metode ceramah yang monoton juga kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan metode ceramah tidak dapat mengakomodasi perbedaan tersebut. Misalnya, siswa yang lebih menyukai pembelajaran visual atau kinestetik akan kesulitan mengikuti pelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan. Tanpa adanya variasi dalam metode pembelajaran, siswa dengan gaya belajar yang berbeda akan semakin tertinggal dan kompetensi pengetahuan geografi mereka akan semakin menurun.

Masalah tersebut mendorong diperlukannya perubahan dalam pendekatan pembelajaran untuk mengatasi masalah ini. Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan

yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan elemen kompetisi (Sholicha et al., 2021). Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari anggota dengan kemampuan yang beragam. Setiap kelompok bekerja sama untuk memahami materi pelajaran, kemudian bersaing dengan kelompok lain dalam bentuk turnamen atau permainan akademik. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sekaligus mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Penelitian oleh Kaspari & Masruroh (2024) menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berhasil meningkatkan minat siswa dalam belajar Geografi. Siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena elemen permainan dalam TGT membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Partisipasi aktif siswa meningkat, yang berdampak positif pada pemahaman konsep Geografi secara lebih mendalam. Hasil penelitian lainnya oleh Aulia & Aji, (2024) mengungkapkan bahwa metode TGT tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Geografi. Dengan adanya kompetisi dalam bentuk turnamen, siswa didorong untuk lebih mempersiapkan diri dan memahami materi agar bisa berkontribusi dalam tim, yang secara langsung memperbaiki daya ingat mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Metode TGT juga efektif dalam mengembangkan Minat Belajar kolaboratif siswa. Pembelajaran dengan TGT melatih siswa untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan baik, dan berbagi tanggung jawab dalam memahami materi Geografi (Fauziah & Afdhal, 2023). Hal ini sesuai dengan tuntutan Minat Belajar abad ke-21 yang menekankan kolaborasi sebagai salah satu kompetensi inti. TGT dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam belajar.

Penelitian oleh Yulius Amtiran (2025) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode TGT memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Faktor permainan dan kompetisi dalam TGT membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk berprestasi. Dari kelima tersebut tersebut, jelas bahwa penerapan metode TGT mampu mengubah dinamika pembelajaran Geografi. Dengan menghadirkan suasana yang lebih interaktif dan kompetitif, TGT berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa, serta menjadikan pembelajaran Geografi lebih menarik dan mudah dipahami.

Elemen kompetisi dalam TGT menjadi salah satu aspek penting yang membedakan model ini dari metode pembelajaran tradisional. Kompetisi yang sehat antara kelompok tidak hanya menumbuhkan semangat bersaing, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat. Dengan adanya turnamen atau permainan, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi dengan baik agar dapat memenangkan kompetisi. Hal ini berbeda dengan metode ceramah yang cenderung pasif, di mana siswa hanya menerima informasi tanpa dorongan untuk berkompetisi atau berprestasi lebih baik. Selain itu, model TGT menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk membantu satu sama lain dalam memahami materi. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman individu, tetapi juga mengembangkan Minat Belajar sosial dan kolaboratif. Melalui kerja sama, siswa belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama. Minat Belajar ini sangat penting, tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka di dunia kerja.

Secara keseluruhan, model pembelajaran kooperatif tipe TGT menawarkan pendekatan yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kerja sama, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, model ini dapat menjadi solusi bagi tantangan pembelajaran yang dihadapi di SMA Negeri 1 Busungbiu. Jika diterapkan dengan baik, TGT dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan pada akhirnya, menghasilkan prestasi akademik yang lebih baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas temuan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Rendahnya kompetensi pengetahuan geografi siswa pada mata pelajaran Geografi.
2. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Geografi.
3. Metode pembelajaran yang tidak efektif.
4. Minimnya partisipasi aktif siswa.
5. Metode ceramah yang tidak mengakomodasi gaya belajar beragam.
6. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil dan minat belajar Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Busungbiu. Penelitian ini hanya akan mencakup siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi sebagai subjek penelitian, sehingga hasil penelitian hanya berlaku untuk kelompok tersebut dan tidak dapat digeneralisasi ke mata pelajaran atau kelas lain. Penggunaan model pembelajaran TGT difokuskan sebagai variabel independen, sementara kompetensi pengetahuan geografi dan minat belajar siswa menjadi variabel dependen. Penelitian ini juga dibatasi pada aspek minat dan kompetensi pengetahuan geografi yang diukur melalui tes tertulis dan angket minat belajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament diimplementasikan serta kendalanya dalam pembelajaran Geografi untuk meningkatkan minat dan kompetensi pengetahuan geografi siswa?
2. Bagaimana minat belajar dan kompetensi pengetahuan Geografi siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament diimplementasikan dalam pembelajaran Geografi?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe

Teams Games Turnamen dalam pembelajaran Geografi terhadap minat dan kompetensi pengetahuan geografi siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menguraikan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament diimplementasikan serta kendalanya dalam pembelajaran Geografi untuk meningkatkan minat dan kompetensi pengetahuan geografi siswa.
2. Menganalisis minat belajar dan kompetensi pengetahuan Geografi siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament diimplementasikan dalam pembelajaran Geografi.
3. Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen dalam pembelajaran Geografi terhadap minat dan kompetensi pengetahuan geografi siswa.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan memperkaya literatur tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe TGT, dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa. Hasilnya bisa menjadi acuan bagi pengembangan teori-teori pembelajaran kooperatif lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang dan mengimplementasikan kebijakan yang mendorong penggunaan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan geografi siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong siswa terlibat dalam pembelajaran yang lebih dinamis, kompetitif, dan kolaboratif, yang dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar mereka terhadap mata pelajaran Geografi.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengeksplorasi model pembelajaran kooperatif lainnya, atau untuk membandingkan efektivitas berbagai model pembelajaran terhadap kompetensi pengetahuan geografi siswa.