

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam diri seseorang secara pemikiran maupun perbuatan. Dengan demikian diharapkan seseorang mampu mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya agar dapat berguna baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Salah satu tempat untuk mengenyam pendidikan secara formal adalah sekolah. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan, yang menyediakan bermacam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar sehingga para siswa memperoleh pengalaman pendidikan Hamalik (2014).

Untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri, dibutuhkan proses pembelajaran. Sebab, berhasil atau tidaknya pendidikan, dapat dilihat dari keberlangsungan proses pembelajaran itu sendiri. Jika proses pembelajaran berjalan dengan baik, maka kemungkinan keberhasilan Pendidikan itu akan semakin besar, begitupun sebaliknya. Akan tetapi, proses pembelajaran tidak jarang mengalami kendala, tentunya hal ini merupakan pekerjaan rumah bagi guru untuk menemukan solusi yang tepat agar kendala ini dapat diatasi dengan baik.

Pembelajaran sejarah merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan cara menjelaskan kepada peserta didik mengenai kehidupan yang terjadi di masa lalu baik itu mengenai suatu peristiwa atau gambaran kehidupan masyarakat. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan dapat mengetahui peristiwa yang terjadi di masa lalu serta dapat mengambil pelajaran dari peristiwa tersebut. Selain itu, pembelajaran sejarah juga dapat memberikan nilai-nilai kehidupan seperti sikap saling menghormati dan saling menghargai perbedaan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk mencapai indikator pencapaian tadi tentunya setiap guru harus mempunyai model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di dalam kelas.

Metode pembelajaran merupakan alat atau cara yang dipilih dan digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dan pada akhirnya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka dapat dikuasai (Rojuli, 2016). Pemilihan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru selaku pemimpin serta pengarah jalannya pembelajaran harus memilih model pembelajaran yang tepat, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif. Namun, tidak jarang guru memilih metode pembelajaran yang kurang tepat, sehingga pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Masalah yang kerap kali terjadi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya partisipasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga jalannya pembelajaran hanya terfokus kepada guru sebagai pusat kegiatan. Hal ini terlihat dari apa yang peneliti amati ketika melakukan observasi selama satu minggu serta wawancara yang peneliti lakukan terhadap beberapa perwakilan siswa dari empat kelas yakni kelas XII IPS 1 hingga XII IPS 4. Guru cenderung melakukan metode pembelajaran yang sama yakni ceramah, kerja kelompok dan presentasi materi. Metode seperti ini dapat dikatakan sebagai metode pembelajaran yang kurang efektif dan kurang mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran sejarah, menjadikan peserta didik kurang termotivasi untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Metode ceramah hanya berpusat pada guru, sementara peserta didik hanya sebagai pendengar. Demikian juga dengan metode kerja kelompok dan presentasi, ketika jalannya kerja kelompok hanya terlihat beberapa anggota saja yang ikut mengerjakan dan ketika melakukan presentasi. Hal yang sama terjadi ketika tahap penyampaian materi yang cenderung monoton dengan cara membaca, sehingga membuat audiens yakni kelompok lain tidak memerhatikan kelompok yang sedang presentasi.

Pemilihan metode ceramah, kerja kelompok, serta presentasi dianggap merupakan metode yang tepat oleh guru karena dapat mengefisiensi penyampaian materi dalam pembelajaran dengan waktu pembelajaran yang terbatas. Namun, hal ini justru akan membuat peserta didik merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, jika hal ini terjadi secara terus menerus maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran akan menjadi tidak maksimal.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika kegiatan Praktek Keterampilan Mengajar (PKM) selama di SMA Negeri 3 Tangerang di kelas XII IPS 1, 2, 3, dan 4 pada mata pelajaran Sejarah Peminatan menggunakan metode ceramah bervariasi (ceramah, tanya-jawab dan diskusi). Dari empat kelas tersebut, didapatkan data sebagai berikut:

Nilai Tengah Semester (PTS) di bawah KKM, Soal PTS berbentuk pilihan ganda sebanyak 40 butir soal dan pihak sekolah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran sejarah wajib kelas XI adalah 75. Nilai siswa yang di bawah KKM di kelas XII IPS 1 ada 1 siswa. Nilai siswa yang di bawah KKM di kelas XII IPS 2 ada 5 siswa. Nilai siswa yang di bawah KKM di kelas XII IPS 3 ada 8 siswa. Nilai siswa yang di bawah KKM di kelas XII IPS 4 ada 15 siswa. Dalam hal kebiasaan menyontek pada saat mengerjakan tugas 11 dari 36 siswa XII IPS 1 menyontek pada saat mengerjakan tugas, 14 dari 36 siswa di kelas XII IPS 2 menyontek saat mengerjakan tugas, 16 dari 36 siswa di kelas XII IPS 3 menyontek saat mengerjakan tugas, dan 22 dari 36 siswa di kelas XII IPS 4 menyontek saat mengerjakan tugas. Sikap siswa XII IPS 4 ini menunjukkan motivasi belajar sejarah siswa adalah 38,8% atau dalam kategori sedang.

Dalam hal keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, berdasarkan respon dari kuesioner yang disebar di empat kelas menunjukkan bahwa terdapat 8 dari 36 siswa di kelas XII IPS 1 terlambat mengumpulkan tugas, 12 dari 36 siswa di kelas XII IPS 2 terlambat mengumpulkan tugas, 15 dari 36 siswa di kelas XII IPS 3 terlambat mengumpulkan tugas, dan 23 dari 36 siswa kelas XII IPS 4 terlambat mengumpulkan tugas. Sikap siswa XII IPS 4 ini menunjukkan motivasi belajar sejarah siswa adalah 41,6% atau dalam kategori sedang.

Hal yang sama juga terjadi dalam hal semangat dalam mengerjakan tugas, 5 dari 36 siswa di kelas XII IPS 1 mengeluh saat mengerjakan tugas, 7 dari 36 siswa, di kelas XII IPS 2 mengeluh saat mengerjakan tugas, 9 dari 35 siswa, di kelas XII IPS 3 mengeluh saat mengerjakan tugas, dan 22 dari 36 siswa kelas XII IPS 4 mengeluh saat mengerjakan tugas, Sikap siswa XII IPS 4 ini menunjukkan motivasi belajar sejarah siswa adalah 38,8% atau dalam kategori sedang.

Sementara itu, mengenai kebosanan terhadap tugas yang berulang terdapat data sebagai berikut 9 dari 36 siswa di kelas XII IPS 1 tidak bosan pada tugas yang berulang, 8 dari 36 siswa di kelas XII IPS 2 tidak bosan pada tugas yang berulang, 12 dari 36 siswa di kelas XII IPS 3 tidak bosan pada tugas yang berulang, dan 23 dari 36 siswa kelas XII IPS 4 tidak bosan pada tugas yang berulang, Sikap siswa XII IPS 4 ini menunjukkan motivasi belajar sejarah siswa adalah 36,6% atau dalam kategori sedang.

Dalam hal semangat pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, 7 dari 36 siswa di kelas XII IPS 1 tidak bersemangat dalam memecahkan masalah yang ada dalam tugas, 10 dari 36 siswa di kelas XII IPS 2 tidak bersemangat dalam memecahkan masalah yang ada dalam tugas, 9 dari 36 siswa di kelas XII IPS 3 tidak bersemangat dalam memecahkan masalah yang ada dalam tugas, dan 25 dari 36 siswa kelas XII IPS 4 tidak bersemangat dalam memecahkan masalah yang ada dalam tugas, Sikap siswa XII IPS 4 ini menunjukkan motivasi belajar sejarah siswa adalah 30,5% atau dalam kategori sedang.

Tingkat keyakinan siswa terhadap pendapatnya mempunyai data sebagai berikut 10 dari 36 siswa di kelas XII IPS 1 tidak yakin dengan pendapatnya, 11 dari 36 siswa di kelas XII IPS 3 tidak yakin dengan pendapatnya, 13 dari 36 siswa di kelas XI MIPA 3 tidak yakin dengan pendapatnya dan 23 dari 36 siswa kelas XII IPS 4 tidak yakin dengan pendapatnya, Sikap siswa XI ips 4 ini menunjukkan motivasi belajar sejarah siswa adalah 36,1% atau dalam kategori sedang.

Keyakinan siswa yang rendah dalam mengemukakan pendapat berpengaruh terhadap keberanian mereka dalam menyuarakan pendapatnya. Hal ini dibuktikan dalam jawaban kuesioner yang menyatakan bahwa 9 dari 36 siswa di kelas XII IPS 1 tidak berani mengemukakan pendapat, 11 dari 36 siswa di kelas XII IPS 2 tidak

berani mengemukakan pendapat, 12 dari 36 siswa di kelas XII IPS 3 tidak berani mengemukakan pendapat, dan 24 dari 36 siswa kelas XII IPS 4 tidak berani mengemukakan pendapat, Sikap siswa XII IPS 4 ini menunjukkan motivasi belajar sejarah siswa adalah 33,3% atau dalam kategori sedang.

Berdasarkan data tersebut maka kelas yang memiliki persentase motivasi belajar paling rendah adalah kelas XII IPS 4 dengan persentase motivasi belajar sebesar 36,812% tergolong kedalam kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat kita nyatakan bahwa penggunaan metode ceramah bervariasi di kelas XII IPS 4 belum berhasil meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa. Guru masih berperan dominan, minat dan respon peserta didik dalam mengikuti pelajaran yang masih kurang. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang lebih banyak diam dan ramai tanpa memperhatikan dan bila diberi pertanyaan masih kesulitan dalam menjawab.

Selain itu, siswa juga tidak mempunyai keinginan untuk memecahkan masalah, serta tidak mempunyai keberanian untuk mengemukakan pendapatnya. Faktor yang mempengaruhi dua hal tersebut adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga ia tidak merasa mempunyai tanggung jawab untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan peneliti ketika melakukan observasi selama satu minggu terhadap empat kelas yakni kelas XII IPS 1 hingga kelas XII IPS 4, serta wawancara yang peneliti lakukan kepada perwakilan dari setiap kelas didapatkan hasil bahwa mayoritas siswa merasa bahwa mereka belum merasa diikutsertakan dalam proses pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran seperti kerja kelompok dan presentasi hanya membuat siswa terbebani untuk mengerjakan tugas tersebut. Banyak dari mereka yang merasa jika tugas presentasi merupakan tugas yang seringkali mereka kerjakan dengan asal-asalan, jadi ketika menyampaikan materi di depan kelas, mereka menyampaikan materi yang sebenarnya mereka pun tidak memahaminya. Hal ini tentu membuat tujuan dari pembelajaran tidak dapat tercapai ketika peserta didik tidak dapat memahami apa yang mereka pelajari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah

Peminatan pada kelas XII dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Dengan model pembelajaran model *team games tournament* diharapkan hasil dan motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi lebih dari 80% nilai siswa diatas nilai KKM. Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *team games tournament* dilakukan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan, memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rileks, kerjasama, dan memiliki perasaan senang ataupun gembira.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* ini sejalan dengan aturan yang ada dalam Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses mengamanatkan bahwa kegiatan inti pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Oleh karena itu, peneliti akan meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa dengan menggunakan model yang berfokus pada siswa (*student center*), yakni model pembelajaran *team games tournament*.

Model *team games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang termasuk dalam lingkup pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2010) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Pembelajaran kooperatif memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman sekelasnya, sehingga pembelajaran ini dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam satu kelas. Selain itu, model pembelajaran *team games tournament* juga memberikan peserta didik rasa tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok. Rasa tanggung jawab ini membuat peserta didik merasa harus mempunyai peran dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan siswa sebagai pelaku utamanya (*student center*).

Model pembelajaran *team games tournament* dipilih sebagai model pembelajaran pada penelitian ini karena mempunyai beberapa keunggulan, menurut Octavia (2022) terdapat beberapa alasan mengapa model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu:

- a. Model pembelajaran *team games tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya baik secara individu atau kelompok. Dalam model pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam diskusi, permainan, dan turnamen. *Team games tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang mendorong interaksi sosial antar siswa dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa didorong untuk terlibat aktif dalam proses belajar, berbagi ide, dan mendiskusikan jawaban dalam suasana yang kooperatif. Melalui model pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar materi akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang penting dalam kehidupan mereka.
- b. Model pembelajaran *team games tournament* membuat rasa percaya diri siswa menjadi tinggi dalam mengungkapkan pendapatnya. Melalui model pembelajaran ini, siswa merasa lebih yakin untuk berbicara dan menyampaikan ide atau pandangan mereka. Selain itu, dengan cara mengungkapkan pendapat mereka melalui lingkungan yang mendukung, pengalaman diskusi praktis, dan keterlibatan dalam permainan. Siswa merasa lebih berani dan yakin untuk berbicara di depan teman-temannya karena mereka mendapatkan dukungan, umpan balik positif, dan kesempatan untuk belajar dari pengalaman. Dengan demikian, *team games tournament* tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi yang akan bermanfaat bagi mereka di masa depan.
- c. Model pembelajaran *team games tournament* menciptakan kerjasama antar siswa yang dapat membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Model pembelajaran *team games tournament* secara efektif menciptakan kerjasama antar siswa yang kuat, yang pada gilirannya membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi lebih hidup. Dengan

membentuk tim yang heterogen, mendorong diskusi, dan menyelenggarakan permainan serta turnamen, siswa dapat belajar satu sama lain dan membangun hubungan yang positif. Suasana yang dinamis dan interaktif ini meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan rasa tanggung jawab siswa dalam proses belajar, menjadikan kelas sebagai tempat yang aktif dan menyenangkan untuk belajar.

- d. Model pembelajaran *team games tournament* membuat siswa dituntut untuk melakukan pemahaman lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Model pembelajaran *team games tournament* secara efektif menuntut siswa untuk melakukan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi melalui kolaborasi, diskusi, dan penerapan konsep dalam konteks yang berbeda. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung, *team games tournament* memotivasi siswa untuk tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami dan menerapkannya secara mendalam. Proses belajar yang aktif dan partisipatif ini membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang beragam, menjadikan pembelajaran lebih berarti dan berkelanjutan.
- e. Model pembelajaran *team games tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Melalui kerja sama, penghargaan terhadap keragaman, interaksi positif, dan pengembangan nilai-nilai moral, *team games tournament* menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan hubungan sosial. Dengan demikian, *team games tournament* tidak hanya menghasilkan siswa yang berprestasi, tetapi juga individu yang lebih baik secara sosial dan emosional, yang siap untuk berkontribusi positif di masyarakat.

Hubungan antara model pembelajaran *team games tournament* dan meningkatnya motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

- a. **Aspek kognitif:** Model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman mereka tentang materi sejarah. Siswa dapat menggali informasi, menganalisis data, menarik kesimpulan, mengemukakan pendapat berdasarkan dari materi yang telah mereka pelajari dalam pembelajaran kelompok. Model pembelajaran *team games tournament* juga dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi sejarah dengan membahas materi yang menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa.
- b. **Aspek afektif:** Model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memuaskan. Siswa dapat merasakan kesenangan, kebanggaan, dan kepercayaan diri saat berhasil menjawab pertanyaan atau ketika memenangkan turnamen yang mereka laksanakan. Model pembelajaran *team games tournament* juga dapat meningkatkan sikap dan nilai siswa terhadap materi sejarah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan pendapat dan sikap mereka dalam kegiatan yang mereka lakukan baik ketika pembelajaran kelompok maupun ketika pelaksanaan turnamen.
- c. **Aspek sosial:** Model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan berinteraksi baik dengan teman sekelas ataupun dengan guru. Siswa dapat saling membantu, berbagi, dan memberi umpan balik dalam proses pembelajaran kelompok yang mereka lakukan. Model pembelajaran *team games tournament* juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan siswa terhadap materi sejarah dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat mereka secara individu atau kelompok.

Dengan demikian, Model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang kaya, bervariasi, dan mendalam. Model pembelajaran *team games tournament* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan umpan balik yang cepat, akurat, dan konstruktif. Oleh karena itu, Model pembelajaran *team games tournament* layak digunakan sebagai model pembelajaran sejarah yang efektif dan efisien sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk mendukung pernyataan tersebut, penulis mengutip penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan tentang Model pembelajaran *team games tournament* dalam pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan Ainul yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Tema Permainan Pada Siswa Kelas III di SDN Yosowilangun Lor 01 Lumajang”. Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sebanyak 56,1%.

Penelitian tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Meski terdapat perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini dimana penelitian ini hanya berfokus terhadap motivasi belajar siswa tanpa melihat hasil belajar. Namun, dengan hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut dapat kita simpulkan bahwa *team games tournament* dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa sesuai dengan apa yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

“Apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XII IPS 4 SMAN 3 Tangerang?”

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. **Siswa**, melalui penerapan model *team games tournament* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya elemen kompetisi yang sehat, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi sejarah yang diajarkan.
- b. **Guru sejarah**, membantu guru dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan dinamis, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sejarah. TGT juga memudahkan guru untuk melakukan penilaian secara berkelompok maupun individual, memberikan umpan balik yang lebih cepat, serta mendorong siswa untuk belajar lebih aktif..
- c. **Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah**, penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan dalam memperluas wawasan dan keterampilan mereka dalam bidang pengajaran. Dengan mempelajari dan memahami model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, mahasiswa dapat menambah pengetahuan mereka tentang berbagai model pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Model pembelajaran *team games tournament* memungkinkan mahasiswa melihat bagaimana pendekatan kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah.
- d. **Perkuliahan**, khususnya program Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta, model pembelajaran *team games tournament* dapat memberikan pertimbangan untuk dijadikan salah satu model pembelajaran dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran Sejarah.