

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses yang bertujuan mengembangkan kemampuan individu, baik dalam aspek pemikiran maupun tindakan. Melalui proses ini, seseorang diharapkan mampu mengoptimalkan potensi dirinya sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun bagi orang lain. Salah satu wadah penyelenggaraan pendidikan secara formal adalah sekolah. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah secara sistematis merancang berbagai lingkungan dan kegiatan belajar yang memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan, diperlukan suatu proses pembelajaran yang efektif, karena keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Apabila pembelajaran terlaksana dengan baik, maka peluang tercapainya keberhasilan pendidikan pun semakin tinggi, dan sebaliknya. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran sering kali menghadapi berbagai kendala. Kondisi ini menjadi tanggung jawab guru untuk mencari solusi yang tepat agar hambatan tersebut dapat diatasi secara optimal.

Pembelajaran sejarah adalah proses belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa melalui penjelasan mengenai berbagai peristiwa serta kehidupan masyarakat pada masa lampau. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mampu memahami kejadian-kejadian historis sekaligus mengambil hikmah dari setiap peristiwa tersebut. Selain memberikan pengetahuan tentang masa lalu, pembelajaran sejarah juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan, seperti sikap saling menghormati dan menghargai keberagaman dalam masyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berlangsung efektif di dalam kelas. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran sejarah berfokus pada penguasaan materi dan menekankan pada

pengembangan kompetensi berpikir kritis, analitis, dan reflektif melalui pendekatan yang berpusat pada siswa. Kurikulum ini mendorong peserta didik untuk mampu memahami konsep sejarah secara kontekstual, melakukan interpretasi terhadap sumber sejarah, serta mengaitkan peristiwa masa lalu dengan kehidupan masa kini (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran sejarah diharapkan telah menjadi proses pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Pembelajaran sejarah di tingkat SMA sering menghadapi masalah rendahnya motivasi belajar siswa yang terlihat dari partisipasi kelas yang pasif, kurangnya keterlibatan dalam diskusi, dan prestasi belajar yang belum optimal. Kondisi ini menghambat tercapainya tujuan pembelajaran sejarah yang menuntut pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir historis (Sanjaya, 2019). Selain itu, pembelajaran sejarah yang masih banyak bertumpu pada metode ceramah dan hafalan menjadikan materi kurang menarik bagi generasi siswa saat ini yang lebih responsif terhadap aktivitas kolaboratif, permainan edukatif, dan kompetisi yang interaktif.

Selama pengamatan peneliti menjalani Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMAN 59 Jakarta selama bulan Juli hingga Desember 2025 di kelas XI-3, XI-4, dan XI-6 pada mata pelajaran Sejarah, didapatkan guru sering kali menggunakan metode ceramah. Kegiatan yang dilakukan tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi cepat bosan karena hanya mendengarkan penjelasan materi selama jam pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, metode-metode pembelajaran yang digunakan bukanlah metode tradisional karena telah melibatkan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun, masih terdapat kekurangan yang dimiliki oleh metode tersebut seperti siswa masih merasa bosan mendengarkan yang membuat siswa tidak fokus dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi tidak memiliki minat untuk mendengarkan ceramah yang menyebabkan motivasi siswa menjadi rendah.

Berdasarkan data angket motivasi belajar sejarah yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa kelas XI SMAN

59 Jakarta masih menunjukkan variasi yang cukup signifikan antar kelas sehingga memerlukan upaya peningkatan melalui inovasi pembelajaran. Pada kelas XI-1, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat tinggi (26 siswa) dan tinggi (7 siswa), namun masih terdapat 3 siswa dengan motivasi rendah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun secara umum motivasi belajar sejarah di kelas ini tergolong baik, tetapi terdapat sejumlah siswa yang belum termotivasi secara optimal. Kondisi serupa juga terlihat pada kelas XI-2, di mana kategori tinggi (19 siswa) dan sangat tinggi (16 siswa) mendominasi, tetapi masih terdapat 1 siswa dengan motivasi rendah. Berbeda dengan dua kelas tersebut, kelas XI-3 dan XI-4 memperlihatkan kondisi yang lebih memprihatinkan. Pada kelas XI-3, jumlah siswa dengan motivasi rendah mencapai 11 siswa, sementara kategori sangat tinggi hanya 7 siswa. Bahkan pada kelas XI-4, siswa dengan motivasi rendah (17 siswa) lebih banyak dibandingkan kategori tinggi (14 siswa) dan sangat tinggi (5 siswa). Sementara pada kelas XI-5, meskipun terdapat 18 siswa yang masuk dalam kategori tinggi, namun masih ada 3 siswa dengan motivasi rendah. Kemudian pada kelas XI-6, tingkat motivasi belajar sejarah tampak lebih baik dibandingkan kelas XI-5 dengan 23 siswa yang mencapai kategori tinggi sedangkan 3 siswa lainnya berada dalam kategori rendah. Terakhir kelas XI-7 memiliki 16 siswa pada kategori tinggi dan 2 siswa lainnya berada pada kategori rendah. Data ini menunjukkan bahwa di beberapa kelas, pembelajaran sejarah belum sepenuhnya mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa secara merata. Namun demikian, keberadaan siswa dengan motivasi rendah mengindikasikan bahwa permasalahan motivasi belajar sejarah masih menjadi isu yang perlu diperhatikan secara serius.

Kemudian berdasarkan pengamatan peneliti pada kelas XI-4, banyak yang merasa kurang memahami dan bosan dalam pembelajaran sejarah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa di kelas XI-4 belum memiliki dorongan internal maupun eksternal yang cukup untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sejarah. Rendahnya motivasi tercermin dari temuan observasi di kelas yang menunjukkan adanya kecenderungan siswa merasa

bosan, kurang fokus, serta tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Situasi pembelajaran XI-4 masih didominasi oleh metode ceramah yang monoton sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi terbatas. Penerapan metode ceramah juga disebabkan faktor usia yang menjadi keterbatasan guru dalam pengajar pembelajaran. Selain itu, meskipun penggunaan teknologi telah diterapkan dalam pembelajaran, hal tersebut belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi sejarah yang disampaikan. Selain itu, karakteristik siswa kelas XI-4 yang berada pada fase remaja menuntut adanya variasi dan inovasi dalam pembelajaran. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih tertarik pada aktivitas yang melibatkan interaksi sosial, kerja sama, serta tantangan yang dapat memicu semangat kompetitif secara positif. Namun, kondisi pembelajaran yang masih monoton menyebabkan kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, sehingga berdampak pada menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Kurangnya variasi metode pembelajaran juga membuat siswa tidak memiliki pengalaman belajar yang beragam, yang seharusnya dapat membantu mereka memahami materi sejarah secara lebih mendalam. Rendahnya motivasi belajar di kelas XI-4 juga berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan. Siswa yang kurang termotivasi cenderung tidak memiliki inisiatif untuk memahami materi secara mandiri, kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Jika kondisi ini dibiarkan, maka dapat berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam kemampuan berpikir kritis dan analitis. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran saat ini belum mendukung kebutuhan siswa yang mungkin lebih responsif terhadap interaksi, kerja sama tim, dan kompetisi sehat.

Situasi ini juga menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan menarik

menjadi sangat diperlukan. Maka berangkat dari penelitian ini, peneliti ingin menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, berpikir, dan bermakna. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* muncul sebagai alternatif yang potensial untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah. *Team Games Tournament* dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawab yang harus dipenuhi dalam turnamen sehingga partisipasi lebih merata. Selain itu, model ini juga memadukan unsur kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi akademik yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang (Slavin, 2015). *Team Games Tournament* juga dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan karena elemen permainan menjadikan suasana kelas lebih dinamis dan menarik. Model *Team Games Tournament* ini dapat mengaktifkan seluruh panca indra siswa sehingga dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran karena *Team Games Tournament* menggabungkan kerja tim, kuis/turnamen, dan elemen kompetisi yang mampu memicu keterlibatan aktif siswa (Slavin, 2015). Khusus dalam pembelajaran sejarah, beberapa studi lapangan di sekolah menengah juga melaporkan peningkatan motivasi dan hasil belajar setelah implementasi model ini sehingga dinilai efektif dan layak untuk diterapkan dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar sejarah.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah motivasi belajar sejarah siswa SMAN 59 Jakarta meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI di SMAN 59 Jakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 59 Jakarta.
2. Untuk menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam peningkatan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMAN 59 Jakarta.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1 Bagi siswa, penerapan model *Team Games Tournament* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Melalui unsur kompetisi yang bersifat positif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari serta memahami materi sejarah yang disampaikan.
- 2 Bagi pengajar atau guru sejarah, melalui model ini dapat menjadi sarana yang efektif bagi guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Melalui penggunaan model tersebut, guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sejarah. Selain itu, *Team Games Tournament* mempermudah guru dalam melakukan penilaian, baik secara kelompok maupun individu, memberikan umpan balik dengan lebih cepat, serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar.
- 3 Bagi sekolah, melalui penelitian ini dapat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dengan model pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada siswa. Temuan penelitian dapat dijadikan acuan dalam pengembangan program peningkatan kompetensi guru dan inovasi pembelajaran.
- 4 Bagi Program Studi Pendidikan Sejarah, penelitian ini dapat menambah referensi empiris bagi pengembangan kajian strategi pembelajaran sejarah. Temuan ini dapat digunakan sebagai rujukan dalam penyempurnaan

kurikulum perkuliahan dan materi pembelajaran terkait model pembelajaran kooperatif.

- 5 Bagi mahasiswa Pendidikan Sejarah, dapat menjadi penelitian yang memberikan kontribusi penting dalam menambah wawasan dan keterampilan mahasiswa di bidang pengajaran. Dengan mempelajari serta memahami model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini, mahasiswa dapat memperkaya pengetahuan mereka mengenai berbagai model pembelajaran yang bersifat inovatif dan interaktif. Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*, mahasiswa juga dapat melihat secara langsung bagaimana pendekatan kooperatif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

