

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku seseorang, baik secara individu maupun kelompok, melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan (Sugihartono, 2012: 4). Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, diperlukan suatu proses pembelajaran yang efektif. Belajar sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan nilai dalam dirinya (Djamaluddin & Wardana, 2019: 13). Oleh karena itu, belajar menjadi komponen penting dalam keseluruhan proses pendidikan, karena melalui belajarliah peserta didik mengalami perubahan secara intelektual, emosional, dan sosial.

Kegiatan pembelajaran dilakukan bersamaan dengan pengajaran yang efektif, sehingga menjamin tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan (Cahyo, 2013:19). Dalam pendidikan, pembelajaran adalah proses yang dilakukan guru untuk membantu peserta didik menguasai materi secara menyeluruh melalui tiga aspek utama: kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap). Ketiga aspek ini diharapkan dapat mendorong perubahan perilaku peserta didik secara positif. Interaksi antara guru dan peserta didik yang disebut sebagai pengajaran berlangsung apabila aspek tersebut dapat tercapai dengan baik, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah bertujuan memberikan pemahaman kepada peserta didik agar mampu berpikir historis dalam memahami peristiwa masa lalu. Pemahaman ini membentuk kesadaran akan pentingnya mempelajari sejarah

melalui prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya (Depdiknas, 2003: 6). Dalam Pembelajaran sejarah juga kita seringkali mendengar peserta didik mengatakan bahwa pelajaran sejarah itu membosankan dan membuat mengantuk. Maka dari itu peserta didik membutuhkan motivasi belajar agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran. Mengatasi permasalahan yang ada, kita bisa menerapkan proses pembelajaran dengan bervariasi agar tidak monoton.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMA Negeri 15 Garut, ditemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Pertama, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong pasif. Ketika guru menyampaikan materi, sebagian peserta didik tampak tidak memperhatikan, mengobrol, bermain telepon genggam, bahkan ada yang tertidur. Selain itu, saat guru mengajukan pertanyaan, peserta didik cenderung tidak merespons, dan ketika diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), beberapa di antaranya justru menyontek. Hal ini berdampak pada rendahnya nilai yang diperoleh, bahkan sebagian peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kedua, terdapat pula kecenderungan peserta didik mengerjakan tugas dari mata pelajaran lain saat pembelajaran sejarah berlangsung. Faktor waktu pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab turunnya konsentrasi siswa. Jika pelajaran sejarah berlangsung di pagi hari, siswa cenderung lebih fokus dan semangat. Namun, ketika berlangsung pada jam-jam siang seperti setelah istirahat atau menjelang pulang, banyak siswa tampak mengantuk dan kurang

memperhatikan pelajaran. Hal ini diperparah dengan pembiasaan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah, diskusi kelompok, dan tanya jawab.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah. TGT menggabungkan kerja tim, permainan edukatif, dan turnamen yang mendorong partisipasi aktif serta kompetisi sehat antar kelompok. Dengan pendekatan ini, siswa lebih terlibat, suasana kelas menjadi lebih dinamis, dan pemahaman materi sejarah dapat ditingkatkan melalui interaksi sosial dan diskusi kelompok yang mendalam.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, akan berdampak kepada aspek kognitif peserta didik atau kepada pemahamannya terhadap suatu materi sejarah, maka dari itu peserta didik tidak adanya tujuan atau capaian dalam pembelajaran, contohnya apabila menggunakan TGT, peserta didik memahami isi pembahasan dari pelajarannya terlebih dahulu, lalu setelah itu siswa yang memahami akan antusias dan ingin tahu mengenai materi yang sedang dibahas, dan hal tersebut tentunya akan menimbulkan motivasi pada diri peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik perhatian, membangkitkan semangat, dan menciptakan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran untuk memotivasi peserta didik agar hasil belajarnya optimal. Motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam proses belajar, karena motivasi itu sendiri merupakan keadaan dalam diri individu yang menjadi

dorongan untuk melakukan suatu tindakan atau aktivitas tertentu (Emda, 2018:175).

Pengaruh dalam pembelajaran penting dilakukan untuk mengukur efektivitas suatu metode, model, atau strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Dengan mengetahui pengaruh tersebut, guru dan pendidik dapat memperoleh bukti empiris yang dapat dijadikan dasar dalam memilih pendekatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menjawab berbagai permasalahan yang sering muncul di kelas, seperti rendahnya motivasi belajar, kurangnya partisipasi siswa, atau capaian hasil belajar yang belum optimal. Melalui penelitian pengaruh, diharapkan dapat ditemukan solusi yang inovatif dan aplikatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tak hanya itu, hasil dari penelitian ini juga memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam memberikan rekomendasi praktik pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Motivasi belajar, menurut Sardiman (2011), adalah daya penggerak dalam diri siswa yang mendorong, mempertahankan, dan mengarahkan aktivitas belajar. Dalam pembelajaran sejarah, motivasi ini penting untuk mencapai tujuan seperti kemampuan berpikir historis dan memahami dinamika perubahan sosial (Agung & Wahyuni, 2019:56).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu pendekatan yang relevan dan penting untuk diterapkan. Keunikan TGT terletak pada integrasi antara kerja kelompok, permainan edukatif,

dan sistem turnamen yang menyenangkan. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat, meningkatkan interaksi sosial, serta memperkuat rasa tanggung jawab terhadap kelompok. Ketika turnamen, peserta didik atau kelompok akan memacu semangat bersaing secara positif. Situasi ini menciptakan tantangan yang mendorong siswa untuk lebih giat belajar agar bisa berkontribusi pada kemenangan timnya, lalu dengan memasukkan unsur permainan, siswa lebih antusias mengikuti pelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan jauh dari kesan monoton, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Berdasarkan uraian tersebut model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anak Agung Ngurah Yuliawati pada tahun 2021, ditemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Unsur permainan dan kompetisi sehat yang terdapat dalam model TGT membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa terdorong untuk lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XII di SMA Negeri 15

Garut.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah secara signifikan pada peserta didik

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, Peneliti dapat menyimpulkan bahwa rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas XII C 1 SMA Negeri 15 Garut?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar Sejarah di kelas XII C 1 SMA Negeri 15 Garut?

1.3 Definisi Operasional

Agar fokus penelitian lebih jelas dan tidak menimbulkan kesalahpahaman, diperlukan penjelasan definisi operasional dari masalah yang diteliti. Berikut ini merupakan beberapa konsep yang akan dijelaskan sebagai dasar penelitian:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dirancang agar mudah diterapkan oleh guru di kelas. Model ini melibatkan seluruh siswa secara aktif melalui kerja sama tim dan kompetisi yang sehat, serta menyertakan unsur permainan dan penghargaan sebagai motivasi tambahan. Dalam penerapannya, TGT terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu: penyampaian materi secara klasikal, pembentukan

kelompok heterogen, pelaksanaan permainan akademik, kegiatan turnamen, serta pemberian penghargaan kepada tim dengan skor terbaik. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai tanggung jawab, kerja sama, toleransi, dan keterlibatan sosial. Suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan membuat mereka lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran. Dengan demikian, model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang ada dalam diri peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar sejarah dengan semangat, perhatian, dan kesungguhan demi mencapai tujuan pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas XII C1 SMA Negeri 15 Garut
2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar sejarah siswa di kelas XII C1 SMA Negeri 15 Garut.

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dalam pengembangan model pembelajaran inovatif serta memberikan informasi

mengenai pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XII C1 SMA Negeri 15 Garut semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Adapun manfaat penelitian ini secara spesifik ditujukan bagi :

1 Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya, khususnya dalam pembelajaran sejarah, sehingga mereka dapat mengikuti proses pembelajaran secara lebih maksimal dan efektif.

2 Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan memotivasi siswa dalam menyelesaikan tugas maupun mengikuti pelajaran.

3 Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah serta menjadi referensi dalam pengembangan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mendorong motivasi belajar peserta didik. Temuan penelitian juga dapat dijadikan dasar dalam mendukung kebijakan inovasi pembelajaran di sekolah.

4 Akademisi

Penelitian ini diharapkan menjadi rujukan ilmiah bagi akademisi, khususnya mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Siliwangi, serta mendorong peneliti lain untuk mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan inovatif guna meningkatkan mutu pendidikan.