

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang cukup mudah digunakan, Model tersebut mengikutsertakan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan berkelompok dengan memanfaatkan unsur permainan yang dapat meningkatkan semangat dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran lebih santai dan dapat membentuk sikap tanggung jawab, jujur, kompetisi sehat, kerja sama tim, dan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian dilaksanakan berdasarkan peningkatan total skor setiap tim, di mana skor individu menjadi bagian dari skor tim. Keberhasilan model ini dipengaruhi oleh keberagaman anggota kelompok, baik dari kemampuan, pengalaman, latar belakang etnis, kemampuan komunikasi, jenis kelamin, kepemimpinan, dan motivasi untuk memberikan kontribusi bagi setiap kelompok (Nugroho & Rachman, 2013:162). Dengan demikian, model kooperatif tipe TGT dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menekankan kerja sama kelompok melalui permainan dan turnamen akademik agar menciptakan kondisi belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi antar peserta didik.

Bahan pembelajaran pada mata pelajaran sejarah cukup banyak dan perlu dipahami oleh peserta didik. Namun, kenyataannya masih terdapat peserta didik yang mengalami hambatan dalam memahami materi karena guru belum mengoptimalkan model pembelajaran. Penggunaan metode ceramah yang biasanya sering dilakukan oleh guru pada mata pelajaran sejarah cenderung kurang efektif, kecuali guru memiliki kemampuan bercerita yang baik. Jika tidak, pembelajaran akan monoton dan peserta didik hanya menjadi pendengar. Akibatnya, pembelajaran akan terasa membosankan dan banyak peserta didik tidak menguasai materi dengan baik. Fenomena tersebut diperoleh dari hasil pengamatan awal peneliti di kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti. Pengamatan ini, terlihat dari kondisi ketika guru menjelaskan materi, di mana sebagian besar peserta didik tidak menyimak penjelasan guru, mengobrol dengan teman di sebelahnya, bahkan ada yang mengantuk, dan beberapa peserta didik sering meminta izin keluar kelas untuk pergi ke kamar mandi.

Merujuk pada sekolah tempat penelitian yaitu SMA Negeri 1 Cihaurbeuri di kelas X terdapat beberapa masalah ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah. Pertama, proses pembelajaran yang masih monoton dan cenderung hanya berpusat pada guru membuat peserta didik hanya berperan sebagai pendengar. Kedua, masih ditemukan sebagian guru sejarah yang belum memahami filosofi pendidikan sejarah itu sendiri, sehingga pembelajaran tidak memberikan makna yang mendalam. Ketiga, guru belum memahami posisi serta tujuan dari pendidikan sejarah, yaitu sebagai bentuk untuk menumbuhkan kesadaran sejarah pada peserta didik (Santosa, 2017:32). Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menjadi pasif karena kurang diikutsertakan dalam proses pembelajaran. Sedikitnya keterlibatan peserta didik memberi dampak terhadap perkembangan psikologi serta emosionalnya.

Pembelajaran sejarah berperan penting dalam membantu peserta didik untuk menyadari masalah sosial dengan kompleks serta perilaku manusia yang seringkali tidak terduga dan tidak mudah dipahami. Pembelajaran sejarah memberikan keterampilan kepada peserta didik untuk membuat penilaian objektif, menganalisis bukti dengan cermat, dan mempertimbangkan fakta dengan hati-hati (Kochar, 2008:32-33). Oleh karena itu, guru perlu mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif agar peserta didik dapat belajar maksimal serta terlibat aktif pada setiap kegiatan pembelajaran. Terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, diharapkan pembelajaran sejarah bukan hanya fokus dalam menyampaikan materi, tetapi juga mendorong peserta didik berpikir kritis, berdiskusi secara aktif, dan mampu mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan nyata. Hal tersebut penting dilakukan agar pembelajaran sejarah lebih bermakna tidak hanya sekedar menghafal, melainkan juga mampu memberikan pengalaman mendalam bagi peserta didik.

Salah satu masalah yang sering muncul selama proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Kondisi tersebut terjadi karena proses pembelajaran kurang maksimal. Guru yang masih menggunakan model ceramah mengakibatkan peserta didik cenderung pasif dan bosan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran yang sering menekankan kemampuan menghafal informasi tanpa mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kesulitan untuk menghadapi soal-soal yang membutuhkan penalaran atau pemikiran kritis (Arif & Rijanto, 2017:372). Berdasarkan

permasalahan tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran bervariasi, yang lebih inovatif serta berpusat pada peserta didik guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran sebagai konsep pedagogik dapat dipahami sebagai usaha terencana serta menyeluruh guna menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang mendukung, sehingga proses belajar dapat berlangsung efektif serta dapat memaksimalkan perkembangan potensi individu peserta didik (Wahab & Rosnawati, 2021:2). Sehubungan dengan hal tersebut, seorang guru yang baik seharusnya menguasai dan mampu menerapkan prinsip dasar belajar serta tujuan pembelajaran agar peserta didik dapat belajar dengan keadaan yang efektif serta kondusif. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran bukan sekadar menyampaikan materi, tetapi membimbing pengembangan kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil pengamatan awal peneliti menunjukkan bahwa guru mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti telah menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan model tersebut bertujuan untuk merancang konsep pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik lebih aktif selama proses belajar serta dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan tidak membosankan. Hal tersebut terlihat dari adanya keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama saat melakukan diskusi kelompok serta pelaksanaan *games* dan *tournament* yang menjadi bagian dari tahapan model kooperatif tipe TGT, sehingga pembelajaran lebih interaktif serta tidak hanya berpusat pada guru.

Hasil observasi lanjutan juga menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT, peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif memperlihatkan perubahan aktivitas belajar, seperti lebih percaya diri menyampaikan pendapat, aktif bertanya, dan menunjukkan antusias ketika mengikuti kegiatan *games* dan *tournament*. Lingkungan belajar yang bersifat kompetitif disajikan dalam bentuk permainan juga mendorong peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, interaksi antar peserta didik semakin meningkat, peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi membantu teman kelompoknya yang masih mengalami kesulitan. Kondisi tersebut bukan hanya meningkatkan pemahaman

materi, tetapi juga mendorong terjalinnya komunikasi antar peserta didik yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran sejarah.

Hasil temuan lain juga memperlihatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT masih mengalami beberapa hambatan, seperti keterbatasan waktu pembelajaran sehingga kegiatan *games* dan *tournament* belum terlaksana secara optimal. Selain itu, diperlukan pengelolaan kelas lebih intensif oleh guru agar proses diskusi tidak didominasi oleh peserta didik tertentu. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan model kooperatif tipe TGT bukan hanya bergantung pada model itu sendiri, melainkan juga pada kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran, khususnya dalam mengatur dinamika kelompok di kelas.

Beberapa temuan peneliti sebelumnya menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian Ayu Lobika Lestari (2019/2020) membuktikan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar, meskipun masih terdapat kendala pada sarana serta keterbatasan waktu. Penelitian yang dilakukan oleh Syukriana Rosidatul Ulya dan Ari Dwi Widodo (2025) juga menyatakan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran berupa ular tangga mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik, meskipun penggunaannya masih bergantung pada faktor pendukung dan penghambat. Selain itu, Andhiny Putri Maharany (2025) menyatakan bahwa model tersebut efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian terdahulu mengenai model kooperatif tipe TGT lebih banyak mengkaji mengenai proses penerapan model pembelajaran dalam bentuk deskriptif kualitatif yang menggambarkan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Namun, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada gambaran umum penerapan model, meliputi tahapan-tahapan pembelajaran, peran guru, dan tanggapan peserta didik secara umum, tanpa memahami secara mendalam pengalaman belajar guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kajian yang menerapkan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi sejarah Hindu-Buddha di Indonesia, masih sangat sedikit. Selain itu, masih sedikit penelitian yang menggunakan pendekatan

kualitatif naratif untuk menggambarkan proses dan pengalaman belajar secara mendalam.

Merujuk pada temuan observasi yang telah dilaksanakan, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Penggunaan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran sejarah pada materi kerajaan hindu-buddha di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti?”. Rumusan masalah tersebut dibagi menjadi beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana persiapan guru dalam mengajar dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti?
2. Bagaimana pelaksanaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti?
3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang cukup praktis digunakan karena mengikutsertakan seluruh peserta didik serta tidak membedakan status mereka. Model tersebut mendorong peserta didik untuk berperan aktif sebagai rekan sebaya dan mengikuti kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan. (Wilujeng, 2013:51). Berdasarkan penjelasan tersebut, model kooperatif tipe TGT menekankan pembelajaran melalui kerja sama kelompok dan permainan akademik untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.3.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah proses membentuk peserta didik menjadi individu yang arif serta bijaksana. Peserta didik diharapkan mampu memahami peristiwa masa lalu, mengambil pelajaran dari setiap peristiwa, dan menginterpretasikannya dengan tepat untuk menghadapi masalah sosial pada masa sekarang dan masa depan (Rosanawati, 2024:44). Dengan demikian, pembelajaran sejarah menjadi sarana penting guna meningkatkan kesadaran sejarah dan membentuk peserta didik agar mampu mengambil pelajaran dari masa lalu sebagai pedoman untuk menghadapi masa depan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk Mendeskripsikan bagaimana Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti. Adapun tujuan penelitian dari beberapa pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan persiapan guru dalam mengajar dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti.
3. Mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Cihaurbeuti.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua aspek, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi serta model pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan menentukan model pembelajaran guna meningkatkan kualitas belajar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Bagi guru, penelitian ini mampu memberikan informasi yang relevan terkait penggunaan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan semangat belajar peserta didik melalui penggunaan model bervariasi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran serta digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang sama menggunakan model kooperatif tipe TGT.