

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, berkarakter, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Di era globalisasi dan transformasi digital saat ini, proses pendidikan tidak hanya dituntut untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di kelas harus dirancang secara efektif, interaktif, dan berpusat pada siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Suyanto & Jihad, 2021).

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bermakna. Pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan pembelajaran. Model pembelajaran yang inovatif dan variatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah (Sani, 2020).

Mata pelajaran Sejarah memiliki posisi penting dalam membentuk kesadaran historis, identitas nasional, serta sikap kebangsaan peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan peristiwa masa lalu, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kronologis, analitis, dan reflektif terhadap dinamika kehidupan masyarakat (Susanto, 2020). Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran sejarah masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran hafalan yang menekankan pada penguasaan fakta dan tanggal peristiwa. Persepsi tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa serta minimnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Permasalahan terkait rendahnya motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran sejarah juga ditemukan pada siswa kelas XI E SMA Negeri 2 Singaraja. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan antusiasme yang optimal selama mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut tercermin dari rendahnya partisipasi siswa dalam mengajukan pertanyaan, mengikuti diskusi, maupun menyampaikan pendapat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain itu, hasil evaluasi harian memperlihatkan bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Temuan tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional dengan guru sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran yang lebih banyak menggunakan metode ceramah menyebabkan kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif menjadi terbatas. Akibatnya, siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa terlibat dalam proses menemukan dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta kurang optimalnya pengalaman belajar yang diperoleh siswa (Wahyudi & Supriyono, 2021).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model pembelajaran ini menekankan pentingnya kerja sama antarsiswa dalam kelompok-kelompok kecil yang disusun secara heterogen. Melalui kegiatan berdiskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu dalam

menyelesaikan tugas, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan belajar dirinya maupun kelompoknya. Penerapan model pembelajaran kooperatif telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran (Huda, 2021).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang relevan diterapkan dalam pembelajaran sejarah adalah tipe ***Make a Match and Game***. Model ini mengajak siswa untuk mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban dalam suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu siswa memahami materi secara konseptual, tetapi juga melatih kemampuan bekerja sama, komunikasi, serta kecepatan berpikir (Shoimin, 2020).

Untuk meningkatkan efektivitas penerapan model *Make a Match*, unsur permainan (*game*) dapat dikombinasikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Sari & Setiawan, 2022). Dengan mengintegrasikan unsur permainan.

pembelajaran sejarah diharapkan tidak lagi dipersepsikan sebagai pelajaran yang membosankan, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe ***Make a Match and Game*** sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI E SMAN 2 Singaraja semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar melalui kerja sama kelompok

untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama. Model ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Farid & Sudarma, 2022; Kurniasih et al., 2024).

Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bertukar informasi, berdiskusi, memecahkan masalah, serta membangun pemahaman melalui interaksi dengan anggota kelompok. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuan sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada peserta didik (Kurniasih et al., 2024).

Salah satu karakteristik utama model pembelajaran kooperatif adalah adanya ketergantungan positif antaranggota kelompok, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, keterampilan bekerja sama, dan evaluasi kelompok. Karakteristik tersebut mendorong setiap peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan meningkatkan motivasi belajar (Farid & Sudarma, 2022).

Penerapan model pembelajaran kooperatif juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Soedimardjono dan Pratiwi (2021) menunjukkan bahwa penggunaan model cooperative learning tipe Jigsaw mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 33% pada kondisi awal menjadi 87% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II. Selain meningkatkan hasil belajar, model tersebut juga mampu mengembangkan keterampilan proses sains peserta didik melalui aktivitas diskusi dan kerja sama kelompok (Soedimardjono & Pratiwi, 2021).

Dalam implementasinya, model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, seperti Jigsaw, Two Stay Two Stray (TSTS), Group Investigation (GI), Student Teams Achievement Division (STAD), dan tipe lainnya. Masing-masing tipe memiliki sintaks yang berbeda, namun seluruhnya berorientasi pada terciptanya pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (Farid & Sudarma, 2022).

Model cooperative learning tipe Two Stay Two Stray (TSTS) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berbagi informasi antarkelompok melalui mekanisme dua anggota kelompok tetap berada di kelompok asal, sedangkan dua anggota lainnya berkunjung ke kelompok lain untuk memperoleh informasi. Proses tersebut memungkinkan terjadinya pertukaran ide, penguatan konsep, serta peningkatan kemampuan komunikasi dan kerja sama antarpeserta didik. Penelitian Farid dan Sudarma (2022) menunjukkan bahwa pengembangan LKPD berbasis cooperative learning tipe TSTS memperoleh kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli maupun uji coba kepada peserta didik.

Selain tipe TSTS, tipe Group Investigation (GI) juga menjadi salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pada model ini, peserta didik dilibatkan sejak tahap perencanaan, pemilihan topik, investigasi, hingga penyajian hasil investigasi. Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menganalisis masalah, mencari informasi, berdiskusi, dan menyusun kesimpulan secara mandiri maupun kelompok. Hasil penelitian Kurniasih et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan cooperative learning tipe Group Investigation berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada mata kuliah IPS.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar, hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi, serta kerja sama peserta didik. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif sangat relevan digunakan dalam proses pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah.

1. Alasan memilih model pembelajaran kooperatif learning

Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif karena model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui kerja sama, interaksi sosial, dan tanggung jawab bersama. Pembelajaran kooperatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mengembangkan keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21 (Slavin, 2020; Gillies, 2021). Model ini juga sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran partisipatif dan kolaboratif. Oleh karena itu, *cooperative learning* dipandang relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah yang cenderung bersifat pasif dan berorientasi hafalan.

2. Alasan memilih *Make a Match and Game*

Model *Make a Match* yang dikombinasikan dengan unsur permainan dipilih karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan tidak monoton. Aktivitas mencocokkan kartu mendorong siswa untuk berpikir cepat, bergerak aktif, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan aktivitas kooperatif dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa secara signifikan (Lie, 2020; Plass dkk., 2020; Vlachopoulos & Makri, 2021). Kombinasi *Make a Match*

and Game juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa belajar melalui aktivitas langsung, bukan hanya melalui penjelasan guru.

3. Alasan menanamkan model pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan bertanggung jawab terhadap tugas belajar. Oleh karena itu, peneliti memilih menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis permainan terbukti efektif dalam menumbuhkan motivasi intrinsik siswa (Ryan & Deci, 2020; Schunk dkk., 2020). Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan siswa tidak hanya belajar karena tuntutan akademik, tetapi juga karena kesadaran dan minat terhadap materi sejarah.

4. Alasan menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif sering kali berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif dan *game-based learning* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, serta kemampuan berpikir kritis siswa (Arends, 2020; Hwang dkk., 2021). Dengan demikian, penerapan model *Make a Match and Game* diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa secara optimal.

5. Alasan memilih kelas XI E SMAN 2 Singaraja

Pemilihan kelas XI E SMAN 2 Singaraja sebagai subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

sejarah. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta kurang terlibat dalam diskusi kelas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, kelas XI E memiliki karakteristik heterogen sehingga sesuai untuk penerapan pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, kelas XI E SMAN 2 Singaraja dipandang tepat sebagai lokasi penelitian untuk menguji efektivitas model *Make a Match and Game* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

6. Data Hasil Wawancara

Sebagai bagian dari tahap awal penelitian, peneliti melakukan wawancara pendahuluan dengan guru pamong mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Singaraja, yaitu Bapak Gede Mas Mahendradita, S.Pd. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran sejarah di kelas XI E, khususnya terkait model pembelajaran yang digunakan, motivasi belajar siswa, serta hasil belajar yang telah dicapai. (Data Responden Terlampir)

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa pembelajaran sejarah di kelas XI E masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi sederhana. Meskipun metode tersebut cukup membantu dalam penyampaian materi, namun tingkat keaktifan dan partisipasi siswa belum merata. Sebagian siswa terlihat kurang antusias, kurang fokus, serta masih pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada motivasi belajar siswa yang cenderung sedang hingga rendah. (Dokumentasi Wawancara Terlampir)

Selain itu, Bapak Gede Mas Mahendradita, S.Pd. juga menyampaikan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas XI E pada mata pelajaran sejarah belum menunjukkan hasil yang optimal dikarenakan dalam KKM dari SMAN 2 Singaraja memiliki point 80 tetapi sementara ini kelas XI E masih berada di bawahnya. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami

konsep sejarah yang bersifat abstrak dan kronologis. Kendala lain yang dihadapi adalah keterbatasan variasi model pembelajaran yang dapat digunakan secara konsisten di dalam kelas sehingga dapat di Analisa dari rendahnya hasil belajar siswa pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1: Daftar nilai siswa SMA kelas XI E SMAN 2 Singaraja (Terlampir)

Kemudian melalui wawancara tersebut, guru pamong menyampaikan harapan agar pembelajaran sejarah dapat dikemas dengan lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif. Guru juga menilai bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan unsur permainan berpotensi meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Hasil wawancara ini menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang dikolaborasikan dengan unsur permainan (*game*) sebagai alternatif solusi pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas di kelas XI E SMA Negeri 2 Singaraja. (Data Wawancara Terlampir)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match and Game* dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI E SMAN 2 Singaraja semester genap tahun ajaran 2025/2026?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match and Game* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas XI E SMAN 2 Singaraja?
3. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match and Game* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa kelas XI E SMAN 2 Singaraja?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sejarah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match and Game* pada siswa kelas XI E SMAN 2 Singaraja semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match and game* dalam pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI E SMAN 2 Singaraja.
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar sejarah siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match and game*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match and game*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan sejarah dan penerapan model pembelajaran kooperatif.
- b. Menjadi referensi tambahan dalam kajian pembelajaran inovatif, terutama model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match and Game*, serta relevansinya terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.
- c. Memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif model pembelajaran yang kreatif dan efektif dalam mengelola kelas serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah.
- b. Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.
- c. Bagi Sekolah: Memberikan masukan positif dalam peningkatan mutu pembelajaran, khususnya dalam mendorong inovasi strategi pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan kondusif.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi dasar dan referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif, khususnya yang berbasis permainan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran

