

Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Game Edukasi Online untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah

Ani Sutriati^{1*}, Heri Cahyono¹, Hadi Pranoto¹, dan Rita Aryani¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro

²SMAN 1 Pringsewu, Lampung

*Email: : ppg.anisutriati81@program.belajar.id

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Game Edukasi, Minat, Belajar Sejarah

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar sejarah peserta didik kelas X.E.2, untuk mengatasi permasalahan perlu dilakukan tindakan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Times Games Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan minat belajar sejarah peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Times Games Tournament (TGT) di SMAN 1 Pringsewu. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus pembelajaran, siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yang dalam setiap siklusnya terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu yang berjumlah 36 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar sejarah dengan penerapan model Times Games Tournament (TGT) sebesar 14,26%. Sedangkan untuk hasil belajar mengalami peningkatan setelah penerapan model Times Games Tournament (TGT) sebesar 15,41%.

Abstract

This research was motivated by the low interest in learning history of students in class This research aims to determine whether there is an increase in students' interest in learning history through the implementation of the Times Games Tournament (TGT) type cooperative learning model at SMAN 1 Pringsewu. This type of research is Classroom Action Research (PTK). This research was carried out in 2 learning cycles, cycle I was carried out in 3 meetings and cycle II was carried out in 2 meetings, each cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 36 students in class X.E.2 of SMAN 1 Pringsewu. The results of this research indicate an increase in interest in learning history with the application of the Times Games Tournament (TGT) model by 14.26%. Meanwhile, learning outcomes experienced an increase of 15.41%.

PENDAHULUAN

Sejarah Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang berorientasi untuk membentuk karakter peserta didik. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Agung dan Wahyuni, 2013: 55). Menurut Gottschalk (1975 : 118), sejarah penting dipelajari karena akan membantu manusia dalam memecahkan masalah-masalahnya saat ini berdasarkan pengalaman masa lampau. Daliman (2012 : 110) menyatakan bahwa pelajaran dan pendidikan sejarah penting untuk dipelajari karena pelajaran sejarah memiliki fungsi sosio kultural, ialah membangkitkan kesadaran sejarah (kesadaran historis). Berdasarkan kesadaran historis ini dibentuklah kesadaran nasional. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik di sekolah karena melalui pembelajaran sejarah akan menghasilkan generasi muda yang memiliki semangat kebangsaan (Fadli et al., 2022). Pembelajaran sejarah maka peserta didik dapat mengambil hikmah dengan apa yang terjadi di masa lampau sehingga tidak mengulang kesalahan yang sama di masa yang akan datang.

Dalam mewujudkan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan tujuan pendidikan ternyata memiliki banyak kendala sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas (SMA) kurang begitu diminati oleh peserta didik (Puslitjak Kemdikbud, 2021: 2). Alasan utamanya adalah anggapan bahwa sejarah adalah pelajaran menghafal (Sardiman, 2017: 13). Selain itu, metode yang diterapkan oleh guru sejarah seakan-akan menekankan bahwa konsep sejarah berisi kumpulan peristiwa yang hanya dapat didengarkan. Hasil riset Ulandari dalam Puslitjak Kemdikbud (2021: 2) di salah satu SMA Negeri menunjukkan bahwa 77% peserta didik tidak berminat dan tidak aktif dalam pembelajaran sejarah. Minat belajar sejarah peserta didik yang rendah perlu mendapatkan perhatian. Namun, guru juga merasa kesulitan dalam memberikan pemahaman sejarah yang sesuai dengan kondisi peserta didik (Saidillah, 2018: 215). Adriaan van Dis dalam (Amoro, 2015: 110) menyatakan bahwa orang Indonesia umumnya tidak berminat pada sejarah negaranya sendiri, mereka cenderung lebih menyukai mitos dan fantasi nasionalisme.

Berdasarkan hasil observasi, pengalaman peneliti saat PPL, serta hasil wawancara dengan guru Sejarah Indonesia dan beberapa peserta didik kelas X.E, ditemukan permasalahan berupa masih rendahnya minat belajar Sejarah Indonesia peserta didik kelas X.E SMAN 1 Pringsewu. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, ramai/gaduh saat pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif. Selain itu, peserta didik cenderung bosan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran Sejarah sehingga banyak diantara peserta didik yang sibuk sendiri dengan mengobrol atau bermain smartphone saat pembelajaran berlangsung.

Permasalahan terkait dengan rendahnya minat belajar Sejarah peserta didik terjadi karena kebanyakan peserta didik beranggapan bahwa Sejarah adalah pembelajaran yang monoton, tidak inovatif, dan membosankan (Fadli et al., 2021). Walaupun model diskusi sudah diterapkan namun minat belajar masih rendah yang terlihat dari respon serta hasil belajar peserta didik. Selain itu, Sebagian besar peserta didik juga tidak berani bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan dalam kegiatan tanya-jawab. Kemampuan peserta didik yang berbeda-beda juga menjadi permasalahan jika guru tidak mampu menerapkan model pembelajaran yang variatif dan atraktif bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menarik minat belajar Sejarah peserta didik. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe dari strategi pembelajaran Kooperatif yang

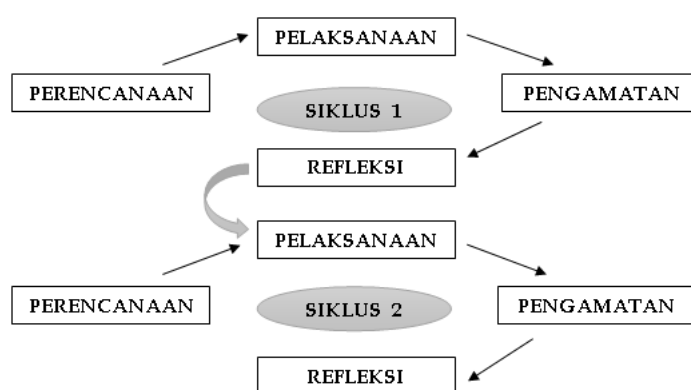
mudah diterapkan serta melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan dan reinforcement (Setiawan, 2021: 132). Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahapan penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Berbagai macam permainan bisa diterapkan dalam model pembelajaran TGT. Penyampaian materi dengan menggunakan permainan akan terasa lebih menyenangkan akan lebih mudah diingat dan dipahami. Penyampaian materi pembelajaran akan lebih mudah apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai (Astuti, 2017: 111). Salah satu media yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah game edukasi. Game edukasi memiliki manfaat dalam mengurangi dan menghilangkan rasa jenuh peserta didik saat mengikuti kegiatan pembelajaran karena karakteristik game yang menyenangkan, menghibur, dan memotivasi (Matitaputty et al., 2023). Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaannya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. Game edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, game edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat peserta didik untuk menimba ilmu (Yulianti, 2020: 528).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu adanya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar Sejarah peserta didik. Untuk itu, peneliti akhirnya tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Berbasis Game Edukasi Online untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pringsewu Tahun Ajaran 2023/2024”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian Tindakan kelas (PTK). Adapun model penelitian yang digunakan dalam PTK ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Model PTK dilakukan dalam dua siklus yang terdiri atas empat tahapan untuk setiap siklusnya, yaitu: perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Siklus Kemmis dan McTaggart

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu dengan jumlah 36 orang. Peserta didik akan diberikan pre-test terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian peserta didik diberikan treatment berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada saat diberikan treatment, observer mengamati aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas guru. Adapun observer dalam kegiatan

observasi adalah ibu Rita Aryani, M.M., selaku guru Sejarah Indonesia kelas X.E SMAN 1 Pringsewu, serta ibu Yeni Elfina, S.Pd., selaku rekan sejawat PPG Prajabatan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada siklus pertama dan 2 kali pertemuan pada siklus kedua. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Angket berbentuk skala likert dengan 20 item pertanyaan menggunakan 5 kriteria jawaban yaitu Setuju (S), Sangat Setuju (SS), Ragu-Ragu (RG), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu: teknik analisis data kualitatif (hasil observasi) dan teknik analisis data kuantitatif statistik deskriptif (pre-test dan post-test). Penelitian ini dianggap berhasil apabila minat dan hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus selanjutnya. Data minat dan hasil belajar kemudian dikategorikan ke dalam lima kategori penskoran sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian Angket Minat dan Hasil Belajar

Interval %	Kategori
81 - 100	Sangat tinggi
61 - 80	Tinggi
41 - 60	Sedang
21 - 40	Rendah
0 - 20	Sangat Rendah

Untuk melihat berapa besar persentase pengaruhnya terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik baik sesudah siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berlangsung dipakai ketentuan sebagai berikut: Persentase peningkatan = NP siklus II - NP siklus I.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I ini peneliti sudah menelaah materi sejarah Indonesia kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu berdasarkan kurikulum yang berlaku, menyusun modul ajar, membuat instrumen penelitian berupa angket minat belajar, serta lembar pre-test dan post-test untuk mengetahui sejauh mana minat belajar serta pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Pada siklus I ini materi pokok yang diajarkan adalah "Konsep Dasar Ilmu Sejarah".

Pelaksanaan

Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 1 Agustus 2023. Penelitian ini dilakukan selama 3 JP (135 menit) dengan sub materi Manusia, Ruang dan Waktu dalam Sejarah. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintak yang terdapat pada modul ajar yang disusun dan disetujui oleh guru mata pelajaran Sejarah kelas X.E.2. Guru mata pelajaran Sejarah sekaligus sebagai observer dalam kegiatan penelitian adalah Ibu Rita Aryani, S.Pd., M.M.

Pendidik memberikan pengarahan kepada peserta didik agar duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok dengan anggota setiap kelompoknya berjumlah 5-6 orang. Peserta didik diberikan apersepsi melalui video pembelajaran peristiwa sejarah dan memberikan pertanyaan sesuai dengan materi.

Selanjutnya memberi motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan pentingnya belajar Sejarah dan manfaatnya sebagai pembelajaran untuk masa kini dan masa depan.

Kegiatan inti pada pertemuan pertama dilakukan dengan mendengarkan pengantar materi oleh guru mengenai materi Manusia, Ruang dan Waktu dalam Sejarah. Peserta didik diberi lembar kerja identifikasi gambar peristiwa Sejarah. Tahap selanjutnya peserta didik secara berkelompok harus mengidentifikasi 4 gambar peristiwa sejarah kaitannya dengan manusia, ruang, dan waktu.

Pembelajaran pada tahap selanjutnya dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi Ular Tangga Digital dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menguatkan konsep melalui latihan soal. Game edukasi Ular Tangga Digital dapat menunjukkan hasil perolehan nilai setiap tim sehingga memacu kelompok untuk antusias dan bersaing untuk mendapatkan juara. Tahap pembelajaran diakhiri dengan refleksi, penyampaian materi pertemuan berikutnya, serta salam dan doa.

Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 8 Agustus 2023 dengan kehadiran peserta didik sebanyak 33 orang. Sub materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah Konsep Berpikir Sinkronis, Diakronis, dan Kronologis dalam Sejarah. Pada pertemuan ini media pembelajaran yang digunakan adalah media game edukasi *True and False* berbantuan *platform quizwhizzer* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menguatkan konsep melalui latihan soal. Game edukasi *True and False* berbantuan *platform quizwhizzer* dapat menunjukkan hasil perolehan nilai setiap tim sehingga memacu kelompok untuk antusias dan bersaing untuk mendapatkan juara.

Pertemuan III

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Agustus 2023. Dengan dihadiri sebanyak 35 peserta didik. Sub materi yang dipelajari pada pertemuan ini adalah Konsep Perubahan dan Keberlanjutan dalam Sejarah. Pada pertemuan ini media pembelajaran yang digunakan adalah media game edukasi Teka Teki Sejarah berbantuan *platform Wordwall* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menguatkan konsep melalui latihan soal. Game edukasi Teka Teki Sejarah berbantuan *platform Wordwall* dapat menunjukkan hasil perolehan nilai setiap tim sehingga memacu kelompok untuk antusias dan bersaing untuk mendapatkan juara.

Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan untuk mengetahui seberapa besar dampak tindakan telah mencapai sasaran. Cara mengumpulkan data terkait minat belajar peserta didik diperoleh dari lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik yang memperhatikan pembahasan materi pelajaran berada pada kategori cukup.
- b) Peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru dalam pembentukan kelompok berada pada kategori cukup.
- c) Peserta didik yang mengajukan pertanyaan pada saat pembelajaran berlangsung berada pada kategori kurang.
- d) Peserta didik yang bekerjasama dengan teman kelompoknya dalam kegiatan diskusi berada pada kategori kurang.
- e) Peserta didik memperhatikan penjelasan guru terkait kesimpulan pembelajaran berada pada kategori cukup.
- f) Peserta didik yang aktif dalam kegiatan tournament berada pada kategori cukup.

Selain itu, dalam kegiatan observasi juga dilihat aktivitas peserta didik dan aktivitas guru. Kegiatan observasi pada siklus I dilakukan oleh Ibu Rita Aryani, S.Pd., M.M., selaku

guru sejarah kelas X SMAN 1 Pringsewu. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu pada Siklus I

No.	Aktivitas yang diamati	Skor Aktivitas (%)	Kategori
1.	Mendengarkan guru menyampaikan informasi	74	Sedang
2.	Aktif dalam kegiatan pembelajaran	58	Rendah
3.	Menguasai materi pembelajaran	62	Sedang
4.	Berpartisipasi dalam kelompok	62	Sedang
5.	Mematuhi aturan dan prosedur dalam turnamen	69	Sedang
6.	Bekerjasama dalam menyelesaikan turnamen	66	Sedang
Rata-rata		65,17	Sedang

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata skor aktivitas peserta didik pada siklus I adalah 65,17% yang digolongkan ke dalam kategori sedang. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga belum mengikuti tahapan-tahapan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Sudijono (2007), yang menyatakan bahwa tinggi rendahnya aktivitas peserta didik tergantung dengan tujuan intruksional yang harus dicapai, stimulasi guru, karakteristik dan minat, perhatian, motivasi, dan kemampuan belajar peserta didik. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dengan cara membimbing, memotivasi, serta mengelola kelas dengan baik guna meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Untuk hasil observasi aktivitas guru pada siklus I mealalui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Data Aktivitas Guru pada Siklus I Selama Proses Pembelajaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

	Aktifitas Guru	Persentase (%)	Rata-rata	Kategori
Siklus I	Pertemuan 1	80	82,67	Baik
	Pertemuan 2	83		
	Pertemuan 3	85		

Dari tabel di atas, dapat dilihat rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I yaitu 82,67% yang dikategorikan baik. Persentase aktivitas guru siklus I pada pertemuan pertama 80%, pertemuan kedua 83%, dan pada pertemuan ketiga 85% dengan kategori baik. Pada siklus I guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), menguasai konsep materi pembelajaran, serta mempersiapkan perangkat pembelajaran (modul ajar, media, bahan ajar, dan asesmen) terlebih dahulu sehingga guru dapat mengaplikasikan kegiatan dengan baik pula. Aktivitas guru juga ikut berkontribusi bagi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, menurut Slameto (2007) dalam kegiatan pembelajaran guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk melihat bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi "Konsep-Konsep Dasar Ilmu Sejarah", maka sebelum kegiatan pembelajaran dimulai diberikan lembar *pre-test* untuk mengetahui prestasi belajar sejarah peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kemudian dilanjutkan dengan pembagian lembar angket minat belajar peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada

pertemuan ketiga dilanjutkan dengan pembagian lembar *post-test* dan angket minat belajar sejarah peserta didik setelah penerapan model pembelajaran baru.

Tabel 4. Distribusi, Frekuensi, dan Persentase Skor Hasil *Pre-test* Peserta Didik

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	7	19,44
2.	50 - 59	Rendah	4	11,30
3.	60 - 75	Sedang	17	47,22
4.	76 - 85	Tinggi	8	22,22
5.	86 - 100	Sangat Tinggi	0	0
Skor rata-rata				64,03

Tabel 5. Distribusi, Frekuensi, dan Persentase Skor Hasil *Post-test* Peserta Didik Siklus I

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	0	0
2.	50 - 59	Rendah	2	5,56
3.	60 - 75	Sedang	17	47,22
4.	76 - 85	Tinggi	13	36,11
5.	86 - 100	Sangat Tinggi	4	11,11
Skor rata-rata				76,25

Dari kedua tabel di atas, dapat digambarkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar sejarah peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dimana sebelum penerapan model pembelajaran tersebut terdapat 19,44% berada pada kategori sangat rendah, 11,30% pada kategori rendah, 47,22% pada kategori sedang, 22,22% pada kategori tinggi, dan 0% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 64,03%. Sedangkan, setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat 0% berada pada kategori sangat rendah, 5,56% pada kategori rendah, 47,22% pada kategori sedang, 36,11% pada kategori tinggi, dan 11,11% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 76,25%. Berdasarkan data tersebut, setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebanyak 12,22%.

Tabel 6. Distribusi, Frekuensi, Persentase Skor Minat Belajar Sejarah Pra-Tindakan

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	0	0
2.	50 - 59	Rendah	11	30,56
3.	60 - 75	Sedang	18	50
4.	76 - 85	Tinggi	7	19,44
5.	86 - 100	Sangat Tinggi	0	0
Skor rata-rata				66,30

Tabel 7. Distribusi, Frekuensi, Persentase Skor Minat Belajar Sejarah Siklus I

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	0	0
2.	50 - 59	Rendah	7	19,44
3.	60 - 75	Sedang	14	38,90
4.	76 - 85	Tinggi	12	33,33
5.	86 - 100	Sangat Tinggi	3	8,33
Skor rata-rata				72,08

Dari data di atas, diketahui bahwa dari 36 peserta didik telah mengisi angket minat belajar sejarah pra-tindakan, terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 30,56% pada kategori rendah, 50% pada kategori sedang, 19,44% pada kategori tinggi dan 0% pada kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk hasil pengisian angket minat belajar sejarah pada siklus I, terdapat , terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 19,44% pada kategori rendah,

38,90% pada kategori sedang, 33,33 pada kategori tinggi dan 8,33% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata nilai 72,08%.

Refleksi

Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I yang dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan diperoleh beberapa hal yang menjadi bahan refleksi untuk dijadikan acuan dalam melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi pada siklus I, yaitu hasil belajar peserta didik yang masih berada pada kategori rendah dan minat belajar sejarah peserta didik berada pada kategori sedang. Selama kegiatan pembelajaran masih terdapat peserta didik yang melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran. Selain itu, terdapat juga beberapa peserta didik yang masih takut dan ragu-ragu untuk mengeluarkan pendapat. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran belum optimal dan perlu dilanjutkan dengan siklus II guna memperbaiki kekurangan-kekurangan yang diperoleh dari hasil refleksi siklus I.

Hasil dari siklus II dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas belajar peserta didik siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Analisis Data Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu pada Siklus II

No.	Aktivitas yang diamati	Skor Aktivitas (%)	Kategori
1.	Mendengarkan guru menyampaikan informasi	84	Tinggi
2.	Aktif dalam kegiatan pembelajaran	76	Tinggi
3.	Menguasai materi pembelajaran	74	Sedang
4.	Berpartisipasi dalam kelompok	78	Tinggi
5.	Mematuhi aturan dan prosedur dalam turnamen	82	Tinggi
6.	Bekerjasama dalam menyelesaikan turnamen	86	Sangat Tinggi
	Rata-rata	80	Tinggi

Dari tabel di atas, terlihat aktivitas belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I yaitu 65,17% dengan kategori sedang menjadi 80% dengan kategori tinggi pada siklus II. Rata-rata aktivitas belajar peserta didik setiap pertemuannya mengalami peningkatan. Hal ini di dukung oleh hasil penelitian Sardiman dalam Mayola (2016: 13), yang menyatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan pembelajaran kedua aktivitas itu harus saling menunjang agar didapatkan hasil yang maksimal.

Tabel 9. Hasil Analisis Data Aktivitas Guru pada Siklus II Selama Proses Pembelajaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

	Aktivitas Guru	Persentase (%)	Rata-rata	Kategori
Siklus II	Pertemuan 1	92	96	Sangat Baik
	Pertemuan 2	100		

Dari tabel di atas, dapat terlihat bahwa persentase aktivitas guru di kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu tahun ajaran 2023/2024 pada siklus II dikategorikan sangat baik dengan rata-rata persentase 96%. Hal ini, dikarenakan guru telah menguasai tahapan-tahapan pada model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), menguasai konsep materi, dan mampu menyusun perangkat pembelajaran (modul ajar, media, bahan ajar, dan asesmen) yang akan diajarkan terlebih dahulu. Pada siklus II guru sudah melaksanakan seluruh tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas guru ikut menentukan keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sejalan dengan pendapat Slameto (2007), yang

menyatakan bahwa guru mempunyai tugas untuk mendorong, mengarahkan, dan memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dapat tercapai.

Tabel 10. Distribusi, Frekuensi, dan Persentase Skor Hasil *Post-test* Peserta Didik Siklus II

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	0	0
2.	50 - 59	Rendah	1	2,78
3.	60 - 75	Sedang	15	41,67
4.	76 - 85	Tinggi	12	33,33
5.	86 - 100	Sangat Tinggi	8	22,22
Skor rata-rata				79,44

Melihat tabel di atas, maka diketahui bahwa dari 36 orang peserta didik yang mengerjakan tes hasil belajar pada siklus II, terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 2,78% pada kategori rendah, 41,67% pada kategori sedang, 33,33% pada kategori tinggi, dan 22,22% pada kategori tinggi dengan rata-rata 79,44%.

Tabel 11. Distribusi, Frekuensi, Persentase Skor Minat Belajar Sejarah Siklus II

No	Rentang Skor (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	≤ 50	Sangat Rendah	0	0
2.	50 - 59	Rendah	0	0
3.	60 - 75	Sedang	6	16,67
4.	76 - 85	Tinggi	22	58,33
5.	86 - 100	Sangat Tinggi	8	22,22
Skor rata-rata				80,56

Melihat tabel di atas, diketahui bahwa dari 36 peserta didik yang mengisi angket minat belajar sejarah, terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 0% pada kategori rendah, 16,67% pada kategori sedang, 58,33% pada kategori tinggi, dan 22,22% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata 80,56%.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik secara keseluruhan dan membaginya kedalam kelompok secara heterogen yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba sebagai wakil dari timnya dengan tim lain yang pencapaian akademiknya setara dengannya. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memberi kesan kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dan turnamen. Model pembelajaran ini terdiri dari 5 komponen utama, yakni penyajian kelas, team, games, turnamen dan penghargaan kelompok.

Analisis kualitatif dan kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan perubahan terhadap peserta didik, baik dari segi minat dan hasil belajar sejarah. Hasil *pre-test* peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih berada pada kategori sedang dengan rata-rata 64,03%. Pada siklus I, dari 36 peserta didik yang melakukan tes hasil belajar (*post-test*) terdapat 0% peserta didik yang hasil tes belajarnya berada pada kategori sangat rendah, 5,56% berada pada kategori rendah, 47,22% berada pada kategori sedang, 36,11 berada pada kategori tinggi, dan 11,11% berada pada kategori sangat tinggi. Sehingga persentase rata-rata hasil belajar peserta didik sudah berada pada kategori tinggi dengan skor 76,25%. Dari data *pre-test* dan *post-test* tersebut, terjadi peningkatan sebesar 12,22%. Sedangkan hasil angket terkait minat belajar

sejarah peserta didik menunjukkan bahwa 0% berada pada kategori sangat rendah, 19,44% pada kategori rendah, 38,90% berada pada kategori sedang, 33,33% pada kategori tinggi, dan 8,33% pada kategori sangat tinggi. Sehingga persentase rata-rata minat belajar sejarah peserta didik berada pada kategori sedang dengan skor 72,05%.

Hasil *post-test* pada siklus II menunjukkan bahwa dari 36 peserta didik yang telah mengikuti tes hasil belajar (*post-test*) terdapat 0% berada pada kategori sangat rendah, 2,78% pada kategori rendah, 41,67% berada pada kategori sedang, 33,33% pada kategori tinggi, dan 22,22% berada pada kategori sangat tinggi. Sehingga persentase rata-rata hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi dengan skor 79,44%. Sedangkan hasil angket terkait minat belajar sejarah peserta didik menunjukkan 0% berada pada kategori sangat rendah, 0% berada pada kategori rendah, 16,67% pada kategori sedang, 58,33% pada kategori tinggi, dan 22,22% pada kategori sangat tinggi sehingga persentase rata-rata minat belajar sejarah peserta didik berada pada kategori tinggi dengan skor 80,56%. Peningkatan minat dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu dapat dilihat pada tabel perbandingan frekuensi dan persentase hasil belajar dan minat belajar peserta didik berikut ini.

Tabel 12. Data Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu pada Pra-Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Rentang Skor	Pra-Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
≤ 50	7	19,44	0	0	0	0
50 - 59	4	11,30	2	5,56	1	2,78
60 - 75	17	47,22	17	47,22	15	41,67
76 - 85	8	22,22	13	36,11	12	33,33
86 - 100	0	0	4	11,11	8	22,22
Skor rata-rata		64,03		76,25		79,44

Tabel di atas menunjukkan bahwa skor hasil belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan skor hasil *pre-test* masih berada pada kategori sedang dengan rata-rata 64,03%. Pada siklus I skor hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 12,22% dimana terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 5,56% pada kategori rendah, 47,22% pada kategori sedang, 36,11% pada kategori tinggi, dan 11,11% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 76,25%. Sedangkan pada siklus II, terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 2,78% pada kategori rendah, 41,67% pada kategori sedang, 33,33% pada kategori tinggi, dan 22,22% pada kategori sangat tinggi. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus ini mencapai 79,44% dan berada pada kategori tinggi. Peningkatan skor hasil belajar sejarah peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 3,19%. Sedangkan skor hasil belajar dari hasil *pre-test* ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 15,41%.

Berdasarkan data hasil tes tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu tahun ajaran 2023/2024 dan sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Tabel 13. Data Perbandingan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu pada Pra-Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Rentang Skor	Pra-Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)	Frekuensi	(%)
≤ 50	0	0	0	0	0	0
50 - 59	11	30,56	7	19,44	0	0
60 - 75	18	50	14	38,90	6	16,67

76 – 85	7	19,44	12	33,33	22	58,33
86 – 100	0	0	3	8,33	8	22,22
Skor rata-rata		66,30		72,08		80,56

Berdasarkan tabel di atas, hasil *pre-test* angket minat belajar sejarah peserta didik masih berada pada kategori sedang dengan rata-rata 66,30%. Pada siklus I skor angket minat belajar sejarah peserta didik mengalami peningkatan sebesar 5,78% dimana terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 19,44% pada kategori rendah, 38,90% pada kategori sedang, 33,33% pada kategori tinggi, dan 8,33% pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata skor minat belajar sejarah peserta didik sebesar 72,08%. Sedangkan pada siklus II terdapat 0% pada kategori sangat rendah, 0% pada kategori rendah, 16,67% pada kategori sedang, 58,33 pada kategori tinggi, dan 22,22% pada kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata minat belajar sejarah peserta didik sebesar 80,56% berada pada kategori tinggi. Peningkatan skor skor minat belajar sejarah peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,48%. Sedangkan skor minat belajar sejarah dari hasil *pre-test* ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 14,26%.

Dari data di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu dan sudah memenuhi indikator keberhasilan. Selain terjadi peningkatan minat dan hasil belajar sejarah peserta didik dari siklus I ke siklus II, juga terjadi perubahan sikap peserta didik yang dikategorikan baik menjadi sangat baik, keaktifan serta respon peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga berada pada kategori baik.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Sejarah Indonesia materi “Dasar-Dasar Ilmu Sejarah” serta “Sumber dan Penulisan Sejarah” dapat meningkatkan minat dan hasil belajar sejarah peserta didik kelas X.E.2 SMAN 1 Pringsewu yaitu sebesar 15,41% untuk hasil belajar peserta didik dari hasil *pre-test* (pra-tindakan) dan *post-test* siklus I dan siklus II. Untuk minat belajar sejarah terjadi peningkatan sebesar 14,26% berdasarkan skor angket dari *pre-test* (pra-tindakan) dan *post-test* siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Acim, A., Fadli, M. R., & Sopacua, J. (2023). The Influence of Scramble Method to Increase Students' Interest in Learning History. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(1), 19-25.
- Agung, L & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Amboro. (2015). Membangun Kesadaran Berawal dari Pemahaman: Relasi Pemahaman Sejarah dengan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Historia*, Vol. 3, No. 2, 109-118.
- Astuti, Mulyani & Utami. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA 3 SMA Al Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 6, No. 2, 109-118.
- Daliman. (2012). *Manusia dan Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Fadli, M. R., Rochmat, S., Sudrajat, A., Aman, A., Rohman, A., & Kuswono, K. (2022). Flipped classroom in history learning to improve students' critical thinking. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(3), 1416-1423.

- Fadli, M. R., Sudrajat, A., & Amboro, K. (2021). The Influence of " Sorogan " Method in Learning History to Increase Historical Understanding and Historical Awareness. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 300-307.
- Gottschalk, L. (1975). *Mengerti Sejarah: Pengantar Metode Sejarah*. Jakarta: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374-388.
- Pusat Penelitian Kebijakan, K. P. (2021). Penguatan Kesadaran Sejarah Siswa Melalui Sejarah Lokal dan Pelibatan Komunitas Sejarah. *Risalah Kebijakan*, No. 16.
- Sadiman. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, Lastya & Sadrina. (2021). Penerapan TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 5, No. 2, 131-137.
- Slameto. (2007). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wicaksono, L., Ginting, D., Fadli, M. R., Sopacua, J., Ramadhan, I., & Aditya, M. C. P. (2023). The effectiveness of animated video on social science learning outcomes and activeness in elementary school students. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 13(1), 38-48.
- Yulianti, A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi *Construct 2* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, Vol. 5, No. 1, 527-533.