

Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Team Games Tournament Media Kartu Domino Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI 11 SMAN 1 Gedongtataan

Wulan Saputri^{1*}, Dedi Turmudi¹, Satrio Wicaksono¹, dan Dodik Santoso²

¹PPG Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro

²SMAN 1 Gedongtataan, Indonesia

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

Kata Kunci: Minat Belajar, Model Teams Games Tournament media Kartu Domino

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah. Desain pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model Team Games Tournament Media Kartu Domino. Subjek penelitian ini adalah 33 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilaksanakan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan pengamatan pada siklus pertama, minat belajar peserta didik termasuk dalam kategori sedang dengan rata-rata skor perolehan sebesar 2.9. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan pada rata-rata skor yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 3.9 dan dilanjutkan dengan peningkatan yang signifikan pada siklus III yaitu dengan nilai rata-rata perolehan sebesar 4.7 dengan temuan dan hasil pengamatan dari siklus pertama sampai siklus ketiga terjadi kenaikan yang signifikan dan mencapai indikator yang ditetapkan oleh peneliti. Hasil penelitian ini membuktikan penerapan model Team Games Tournament Media Kartu Domino dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan bagi guru guna meningkatkan minat belajar peserta didik.

Abstract

This research aims to increase students' interest in learning history. The learning design in this research uses the Team Games Tournament Media Domino Card model. The subjects of this research were 33 students. Data collection techniques were carried out systematically using observation sheets. Based on observations in the first cycle, students' interest in learning was included in the medium category with an average score of 2.9. In the second cycle, there was an increase in the average score obtained by students, namely 3.9 and continued with a significant increase in cycle III, namely with an average score of 4.7 with the findings and results of observations from the first cycle to the third cycle there was a significant increase significant and reaches the indicators set by the researcher. The results of this research prove that the application of the Team Games Tournament Media Domino Card model can increase students' interest in learning. It is hoped that these findings can become a reference for teachers to increase students interest in learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013 : 25) Oleh karena itu pendidikan dapat berperan sebagai pewaris nilai-nilai dalam segala aspek kehidupan dari generasi ke generasi sehingga nilai-nilai tersebut tidak hilang.

Belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap. Ada 4 ciri-ciri belajar yaitu : perubahan, bersifat permanen, adanya usaha, dan perubahan karena proses belajar. Aspek belajar atau tujuan belajar dibagi 3 bagian atau domain yaitu : Domain Kognitif, Domain Afektif, Domain Psikomotor. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar yaitu: Perubahan terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, bersifat Positif dan aktif, bukan bersifat sementara, bertujuan atau terarah, mencakup seluruh aspek tingkah laku. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam arti luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Setiawati, 2018 : 31)

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Proses pembelajaran dikelas dapat dilakukan menggunakan berbagai macam metode dan media agar proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berhasil tidaknya proses pembelajaran dapat diketahui dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar tersebut biasanya dikaitkan dengan tinggi rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik tersebut. Keberhasilan peserta didik dalam belajar pada suatu sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya ialah minat belajar peserta didik. Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar (Syardiansyah, 2016 : 444)

Pada kenyataannya, masih banyak peserta didik yang memiliki minat belajar rendah dalam kegiatan belajar mengajar, seperti yang terjadi di kelas XI 11 SMAN 1 Gedongtataan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI 11 SMAN 1 Gedongtataan, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

1) minat dan kesadaran peserta didik untuk belajar masih rendah dibuktikan dengan beberapa peserta didik yang sibuk bermain handphone serta sering berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung dan apabila diberi pertanyaan tidak dapat menjawab, 2) model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi 3) peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran, 4) Penggunaan strategi, metode yang digunakan kurang menarik, dan 5) Hasil belajar peserta didik masih rendah atau kurang dari KKM. Dari beberapa hasil yang diperoleh tersebut, mengakibatkan peserta didik cenderung jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena kurangnya strategi, metode serta model pembelajaran yang digunakan kurang tepat serta kurang menarik sehingga peserta didik tidak tertarik pada pembelajaran yang dilaksanakan.

Untuk mengadakan suatu upaya yang diperlukan guna mengatasi permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran (Wicaksono et al., 2023). Tindakan yang dilakukan bertujuan untuk meminimalisir permasalahan sekaligus sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran (Acim et al., 2023). Salah satu solusi yang disarankan yaitu dengan menerapkan Model *Teams Games Turnament* (TGT) (Matitaputty et al., 2023). Model TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik (Maghfira & Khikmah, 2023). Pada konsepnya, model pembelajaran kooperatif TGT merupakan penggabungan pembelajaran kelompok dengan diskusi serta permainan dalam kelas. Dalam model pembelajaran ini, siswa diajak untuk aktif dalam semua proses pembelajaran, dengan melibatkan fisik dan mental. Dengan bermain akademik seperti ini, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Setiawan, Lastya, Sadrina, 2021 : 133).

Media yang digunakan dalam Model *Teams Games Turnament* (TGT) salah satunya adalah Kartu Domino. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran dan permainan ini dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan (Fadli et al., 2022). Kartu Domino berisi pertanyaan dan jawaban yang akan disusun oleh anggota tim yang diawali dengan START dan diakhiri dengan finish.

Berdasarkan uraian diatas, dilakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Team Games Tournament Media Kartu Domino Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI 11 SMAN 1 Gedongtataan". Pemilihan model Team Games Turnament (TGT) diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah Bahasa Inggris Classroom Action Research, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang dilakukan terhadap subyek penelitian di kelas tersebut. Menurut Sulipan, dalam tulisannya yang disusun untuk Program Bimbingan Karya Tulis Ilmiah Online (<http://www.ktiguru.org>) berjudul "Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)", pertama kali penelitian tindakan kelas diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang selanjutnya dikembangkan oleh Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart,

John Elliot, Dave Ebbutt dan lainnya. Adapun tujuan penelitian tindakan kelas itu tidak lain adalah untuk memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Meutiana, 2015 : 24)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gedongtataan dengan subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI 11 SMAN 1 Gedongtataan tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 33 peserta didik yang terdiri dari 21 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan McTaggart yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan dan sering disebut dengan pra siklus.

Pada penelitian ini data diperoleh dari observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran dengan memberikan lembar observasi kepada rekan guru sejawat yang merupakan tim lesson study untuk mengamati peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, angket respon peserta didik yang akan diberikan kepada seluruh peserta didik di kelas XI 11 SMA Negeri 1 Gedongtataan dan dokumentasi. Adapun instrumen penilaian untuk menganalisis minat belajar peserta didik kelas XI 11 SMA Negeri 1 Gedongtataan yaitu dengan menggunakan lembar observasi ceklis minat belajar yang terdiri dari identitas, petunjuk serta indikator minat belajar yang terdiri dari 6 indikator. Setiap indikator memiliki pernyataan masing-masing. Jika indikator minat itu muncul maka diberi skor 1 dan apabila indikator minat itu tidak muncul maka diberi skor 0, selanjutnya data tersebut akan dianalisis dengan rumus yang digunakan. Selanjutnya dianalisis dengan rata-rata skor minat belajar (\bar{A}), mean ideal (MI) dan standar deviasi (SDI).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif dimana setelah diperoleh data minat belajar pada siklus tertentu, data tersebut kemudian dianalisis dengan pendekatan kuantitatif untuk menentukan persentase dari skor minat belajar yang telah diperoleh. Adapun keterangan dari indikator minat belajar yaitu. 1) Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, 2) Kehadiran siswa bagi yang mengikuti pembelajaran, 3) Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, 4) Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan, 5) Perhatian siswa dalam pembelajaran, 6) Rasa ketertarikan siswa untuk menjawab pertanyaan.

Data hasil observasi minat belajar peserta didik tersebut nantinya akan dianalisis dengan statistik deskriptif. Kategori penggolongan minat belajar peserta didik didasarkan pada rata-rata skor minat belajar (\bar{A}), mean ideal (MI) dan standar deviasi (SDI) yaitu:

$$\bar{A} : \frac{\text{Jumlah skor minat belajar}}{\text{Banyaknya peserta didik}}$$

$$MI = \frac{1}{2} (\text{Skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

$$SDI = \frac{1}{6} (\text{Skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

Kategori penggolongan tingkat minat belajar peserta didik diatas dibagi menjadi 5 kelompok, yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Rumus Kategori Tingkat Minat Belajar

Skor	Kategori
$MI + 1,5 SDI \leq \tilde{A}$	Sangat tinggi
$MI + 0,5 SDI \leq \tilde{A} < MI + 1,5 SDI$	tinggi
$MI - 0,5 SDI \leq \tilde{A} < MI + 0,5 SDI$	Sedang
$MI - 1,5 SDI \leq \tilde{A} < MI - 0,5 SDI$	Rendah
$\tilde{A} < MI - 1,5 SDI$	Sangat Rendah

Adapun skor tertinggi ideal adalah 6 (jumlah instrumen) dan skor terendah ideal adalah 0, maka dapat ditentukan Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi (SDI) sebagai berikut:

$$MI = \frac{1}{2} (6 + 0) = 3$$

$$SDI = \frac{1}{6} (6 + 0) = 1$$

Kategori penggolongan minat belajar peserta didik dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Penggolongan Minat Belajar

Skor	Kategori
$4,5 \leq 6$	Sangat tinggi
$3,5 \leq \tilde{A} < 4,5$	tinggi
$2,5 \leq \tilde{A} < 3,5$	Sedang
$1,5 \leq \tilde{A} < 2,5$	Rendah
$\tilde{A} < 0$	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan Siklus 1

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun beberapa rancangan yang akan digunakan dan dilaksanakan, berupa Modul Ajar tentang materi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme dengan menggunakan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar Observasi Aktivitas peserta didik dan mempersiapkan soal tes evaluasi peserta didik.

Tahapan Pelaksanaan/ Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2023 pada pukul 14.00-15.30 Kegiatan dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan materi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme melalui implementasi model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino. Adapun deskripsi tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino.

2. Menampilkan tayangan video pembelajaran dan gambar mengenai materi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme, peserta didik antusias menyimak dan menganalisis materi tersebut.
3. Setelah menampilkan power point, melaksanakan tanya jawab kepada peserta didik terkait materi pembelajaran untuk melihat seberapa jauh penguasaan materi yang diperoleh. peserta didik merasa senang menjawab pertanyaan ketika ditunjuk oleh guru.
4. Guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok mengenai Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme. Setiap kelompok membuat powerpoint dan alat evaluasi berupa kartu domino.
5. Mengadakan observasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan tindakan kelas dalam siklus I menggunakan lembar observasi.
6. Guru memonitoring kegiatan pembuatan projek peserta didik. peserta didik merasa senang dan membanggakan projek yang dibuatnya.
7. Peserta didik mempresentasikan hasil kerja mereka berupa materi dalam powerpoint dan alat evaluasi media kartu domino (Kelompok 1 Perang Malaka)
8. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, melakukan penguatan mengenai materi yang dipelajari serta melakukan kegiatan refleksi dan mengaitkan relevansi materi yang dipelajari dengan kehidupan masa sekarang.

Kegiatan pelaksanaan/tindakan siklus I dilaksanakan dengan lancar. peserta didik antusias dalam membuat dan bermain kartu domino sejarah.

Tahapan Observasi/Pengamatan Siklus I

Selama tahapan pelaksanaan/tindakan siklus I berlangsung, peneliti juga melakukan observasi/pengamatan terhadap minat belajar peserta didik melalui lembar observasi minat belajar serta dokumentasi yang dibantu dengan observer. Data minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran siklus I, dapat dilihat berikut ini:

Tabel 3. Skor Rata-Rata Minat Belajar Siklus I

Statistik Uji	Nilai
\bar{A}	2.9
MI	3
SDI	1

Hasil dapat dikonversi ke dalam tabel 3 pada bagian metode penelitian dengan rata-rata 2.9 hal ini menunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik mengalami peningkatan dan berada pada kategori sedang antara $2,5 \leq \bar{A} < 3,5$ dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui penerapan *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino pada siklus 1 peserta didik memperoleh tingkat minat belajar pada kategori sedang pada pembelajaran Sejarah Indonesia.

Tahapan Refleksi Siklus I

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino pada siklus I

menunjukkan bahwa minat belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik termasuk dalam kategori sedang.

Beberapa hal yang perlu direfleksikan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I sebagai bahan perbaikan pelaksanaan pada siklus II dengan *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik antusias menyimak dan menganalisis materi pembelajaran
- 2) peserta didik merasa senang ketika bermain kartu domino sejarah
- 3) peserta didik merasa senang dan membanggakan proyek yang dibuatnya
- 4) peserta didik antusias dalam mempresentasikan hasil proyeknya di depan kelas.
- 5) Manajemen waktu pelaksanaan kegiatan pembelajarannya lebih diperbaiki lagi
- 6) Masih terdapat beberapa peserta didik yang tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran seperti asik mengobrol dan bermain handphone.

Tahap Perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun beberapa rancangan yang akan digunakan dan dilaksanakan, berupa Modul Ajar tentang materi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme (Perlawanan Maluku) dengan menggunakan *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar Observasi Aktivitas peserta didik dan mempersiapkan soal tes evaluasi peserta didik.

Tahapan Pelaksanaan/Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 September 2023 pada pukul 14.00-15.30. Kegiatan dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan materi Perlawanan Maluku dengan menggunakan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino. Adapun deskripsi tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino
- 2) Kelompok 2 Perlawanan Maluku menampilkan tayangan slide ppt dan gambar mengenai materi Perlawanan Maluku
- 3) Setelah menampilkan power point, melaksanakan tanya jawab kepada peserta didik terkait materi pembelajaran untuk melihat seberapa jauh penguasaan materi yang diperoleh.
- 4) Peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran terlihat peserta didik menjawab dengan baik pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.
- 5) Mengadakan observasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan tindakan kelas dalam siklus II menggunakan lembar observasi.
- 6) Kelompok Perlawanan Maluku memberikan soal evaluasi media Kartu Domino kepada 6 kelompok lainnya.
- 7) Mengarahkan peserta didik untuk mulai mengerjakan soal yang ada di kartu domino
- 8) Mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, melakukan penguatan mengenai materi yang dipelajari serta melakukan kegiatan refleksi dan mengaitkan relevansi materi yang dipelajari dengan kehidupan masa kini. Peserta didik menjawab dengan baik pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan dapat menyimpulkan materi yang dipelajari.

Kegiatan pelaksanaan/tindakan siklus II dilaksanakan dengan lancar. peserta didik antusias dalam membuat proyek dan berkolaborasi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu domino. peserta didik sangat senang dan membanggakan hasil proyeknya kepada guru.

Tahapan Observasi/ Pengamatan Siklus II

Selama tahapan pelaksanaan/ tindakan siklus II berlangsung, peneliti juga melakukan observasi / pengamatan terhadap minat belajar peserta didik melalui lembar observasi minat belajar serta dokumentasi yang dibantu dengan observer. Data minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran selama siklus II, dapat dilihat berikut ini:

Tabel 4. Skor Rata-Rata Minat Belajar Siklus II

Statistik Uji	Nilai
\bar{A}	3,9
MI	3
SDI	1

Hasil dapat dikonversi ke dalam tabel 3 pada bagian metode penelitian dengan rata-rata 3,75 hal ini menunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi antara $3,4 \leq \bar{A} < 4,5$ dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui penerapan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino pada siklus II peserta didik memperoleh tingkat minat belajar pada kategori tinggi pada pembelajaran Sejarah Indonesia.

Tahapan Refleksi Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino pada siklus II menunjukkan bahwa minat belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik termasuk dalam kategori tinggi.

Beberapa hal yang perlu direfleksikan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II sebagai bahan perbaikan pelaksanaan pada siklus III dengan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menyukai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino
- 2) Peserta didik antusias dalam mengerjakan soal yang ada pada kartu domino
- 3) Peserta didik antusias saat mengoreksi jawaban kartu domino mereka
- 4) Peserta didik dapat menyimpulkan materi dengan baik.

Tahap Perencanaan Siklus III

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun beberapa rancangan yang akan digunakan dan dilaksanakan, berupa Modul Ajar tentang materi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme (Perlawanan Aceh) dengan menggunakan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar Observasi Aktivitas peserta didik dan mempersiapkan soal tes evaluasi peserta didik.

Tahapan Pelaksanaan/ Tindakan Siklus III

Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus III dilaksanakan pada tanggal 13 September 2023 pada pukul 14.00-15.30. Kegiatan dilakukan dalam satu kali pertemuan

dengan materi Perlawanan Aceh melalui implementasi model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino. Adapun deskripsi tahap pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Tahapan kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintak pembelajaran model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino
- 2) Kelompok 3 Perlawanan Aceh menampilkan tayangan slide ppt mengenai materi Perlawanan Aceh. peserta didik menyimak dan memperhatikan dengan antusias.
- 3) Setelah menampilkan power point, melaksanakan tanya jawab kepada peserta didik terkait materi pembelajaran untuk melihat seberapa jauh penguasaan materi yang diperoleh. Peserta didik sangat antusias menjawab pertanyaan ketika ditunjuk oleh guru.
- 4) Mengadakan observasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan tindakan kelas dalam siklus II menggunakan lembar observasi.
- 5) Kelompok Perlawanan Aceh memberikan soal evaluasi media Kartu Domino kepada 6 kelompok lainnya.
- 6) Mengarahkan peserta didik untuk mulai mengerjakan soal yang ada di kartu domino
- 7) Mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, melakukan penguatan mengenai materi yang dipelajari serta melakukan kegiatan refleksi dan mengaitkan relevansi materi yang dipelajari dengan kehidupan masa kini. Peserta didik menjawab dengan baik pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan dapat menyimpulkan materi yang dipelajari.

Kegiatan pelaksanaan/ tindakan siklus III berjalan dengan efektif. peserta didik antusias dalam kegiatan TGT media kartu domino hal ini terlihat dari antusiasnya peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu domino serta antusias mempresentasikan projeknya di depan kelas.

Tahapan Observasi/ Pengamatan Siklus III

Selama tahapan pelaksanaan/ tindakan siklus III berlangsung, peneliti juga melakukan observasi / pengamatan terhadap minat belajar peserta didik melalui lembar observasi minat belajar serta dokumentasi yang dibantu dengan observer. Data minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran selama siklus III, dapat dilihat berikut ini:

Tabel 5. Skor Rata-Rata Minat Belajar Siklus III

Statistik Uji	Nilai
\bar{A}	4.7
MI	3
SDI	1

Hasil dapat dikonversi ke dalam tabel 3 dalam bagian metode penelitian dengan rata-rata 4.7 hal ini menunjukkan bahwa minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi antara $4,5 \leq 6$ dengan demikian dapat dikatakan bahwa melalui penerapan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino pada siklus III peserta didik memperoleh tingkat minat belajar pada kategori sangat tinggi pada pembelajaran Sejarah Indonesia.

Tahapan Refleksi Siklus III

Berdasarkan data yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino pada siklus III menunjukkan bahwa minat belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik termasuk dalam kategori sangat tinggi atau menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan.

Beberapa hal yang perlu direfleksikan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus III yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik memperoleh peningkatan pada minat belajar dalam pembelajarannya
- 2) Peserta didik dapat memahami model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino
- 3) Penerapan games edukasi sangat membantu dalam membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- 4) Penerapan model *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia telah terlaksana dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan selama 3 siklus terlihat adanya peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino. berdasarkan pengamatan pada siklus pertama, minat belajar peserta didik termasuk dalam kategori sedang dengan rata-rata skor perolehan sebesar 2.9. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan pada rata-rata skor yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 3.9 dan dilanjutkan dengan peningkatan yang signifikan pada siklus III yaitu dengan nilai rata-rata perolehan sebesar 4.7. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) media Kartu Domino dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI 11 SMAN 1 Gedongtataan TP 2023/2024.

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.
- 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.
- Maghfira, S. N., & Khikmah, N. (2023). Effectiveness of Implementing the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on the Communication Ability Students. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(3), 942-958.
- 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.
- Meutiana. (2015). Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Pengajaran Berbasis Inkuiri Pada Siswa Kelas VII.3 SMP Negeri 2 Peusangan Bireuen. *Jurnal Ilmiah Circuit*, (1)1, 1-14.

- Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*. (1)1, 30-39.
- Rustaman, N. (2001). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung : Imperial Bhakti Utama.
- Setiawan, Zulfa. Dkk. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, (5)2, 1-15.
- Setiawati, Siti Ma'arifah. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar ?. *Jurnal "Helper" Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, (35)1, 90-101.
- Syardiansyah. (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen dan keuangan*, 5(1), 1-14.
- 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.