

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI MASA
PRAAKSARA DI INDONESIA DENGAN MODEL PEBELAJARAAN
TGT (TEAM GEMES TOURNAMEN) PADA SISWA KELAS X
SMA NEGERI 1 PADANG CERMIN TAHUN
PELAJARAN 2024/2025**

Salsabila Nurvida Yanti¹, Nurdin Hidayat², Putut Wisnu Kurniawan³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

nurvidayantisalsabila@gmail.com¹, nurdinstkipgribl@gmail.com², pututbukanbali@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Padang Cermin masalah pada penelitian ini adalah; rendahnya hasil belajar sejarah, siswa kurang fokus dalam pembelajaran dan guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pra-siklus, aktivitas belajar siswa masih rendah dan hasil belajar hanya mencapai ketuntasan 36% dengan rata-rata nilai 66. Setelah penerapan TGT pada siklus I, aktivitas siswa meningkat dengan persentase 64,29% kategori cukup, sedangkan hasil belajar meningkat menjadi 50% ketuntasan dengan rata-rata nilai 72. Refleksi siklus I menunjukkan perlunya peningkatan partisipasi siswa dan optimalisasi strategi guru. Pada siklus II, penerapan TGT lebih dimaksimalkan dengan penggunaan media pembelajaran dan pembagian peran yang lebih jelas. Hasilnya, aktivitas siswa meningkat signifikan dengan persentase 82,14% kategori baik, sedangkan hasil belajar mencapai ketuntasan 83% dengan rata-rata nilai 78. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMAN 1 Padang Cermin.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, TGT, Sejarah

Abstract: This research was conducted at SMAN 1 Padang Cermin. The problem addressed in this study was the low achievement in history learning, students' lack of focus during lessons, and the teacher's continued use of conventional teaching methods. The objective was to improve student engagement and learning outcomes in History through the application of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT). The research subjects were 36 tenth-grade students. This study employed Classroom Action Research (CAR) carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results showed that in the pre-cycle stage, student learning activity was still low, with only 36% achieving mastery and an average score of 66. After implementing TGT in the first cycle, student activity increased to 64.29% (categorized as fair), while learning outcomes improved to 50% mastery with an average score of 72. Reflection from the first cycle indicated the need for increased student participation and optimization of teaching strategies. In the second cycle, the TGT model was further enhanced by using instructional media and providing clearer role distribution. As a result, student activity significantly increased to 82.14% (categorized as good), while learning outcomes reached 83% mastery with an average score of 78. Thus, the application of the TGT learning model proved effective in improving both student activity and learning outcomes in History among tenth-grade students at SMAN 1 Padang Cermin.

Keywords: Learning Model, Teams Games Tournament (TGT), History

PENDAHULUAN

Belajar merupakan bagian dari perkembangan hidup manusia yang dimulai sejak lahir dan berlangsung sepanjang hayat. Sejak seorang anak membuka mata terhadap lingkungan sekitarnya, proses belajar sudah terjadi, baik melalui pengalaman langsung, pengamatan, maupun interaksi dengan orang lain. Belajar menjadi sarana utama bagi manusia untuk memahami dirinya, menguasai kemampuan yang dimiliki, serta mengembangkan potensi yang masih tersembunyi. Dengan belajar pula, seseorang mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di sekelilingnya, mengatasi kesulitan, dan menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan yang semakin kompleks seiring dengan perkembangan zaman. Tidak dapat dipungkiri bahwa belajar bukan hanya sekadar menambah pengetahuan, melainkan juga membentuk sikap, perilaku, dan cara berpikir yang lebih matang sehingga manusia mampu menjalani kehidupan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Dalam perspektif pendidikan formal, belajar memiliki kedudukan yang sangat penting. Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah merupakan wahana utama untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas. Sekolah tidak

hanya berfungsi sebagai tempat transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai pusat pembentukan karakter, moral, dan keterampilan sosial. Namun, pelaksanaan pembelajaran di sekolah tidak selalu berjalan mulus sesuai harapan. Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak optimal, mulai dari rendahnya motivasi, kurangnya minat, hingga metode mengajar guru yang belum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar membutuhkan strategi yang lebih inovatif agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Sejalan dengan itu, Nana Sudjana (1998) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri individu. Perubahan tersebut tidak terbatas pada aspek kognitif berupa pengetahuan, tetapi juga meliputi kecakapan, keterampilan, sikap, kebiasaan, dan bahkan kepribadian. Proses belajar yang baik akan menghasilkan perubahan yang bersifat positif, aktif, dan terarah, sehingga setiap siswa dapat berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Pandangan ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari seberapa banyak materi yang dihafal siswa, melainkan dari sejauh mana pembelajaran mampu memberikan

pengaruh nyata terhadap kehidupan dan cara pandang mereka.

Namun, kenyataan di lapangan sering kali menunjukkan bahwa tujuan ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai. Salah satu permasalahan yang muncul adalah rendahnya keberanian siswa untuk bertanya, mengemukakan pendapat, serta memberikan argumentasi ketika guru melontarkan pertanyaan. Hal ini menimbulkan kesulitan bagi guru dalam menilai sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Kompetensi yang seharusnya dikuasai siswa menjadi tidak jelas pemantauannya, sehingga guru kesulitan menyesuaikan strategi pembelajaran. Akibatnya, proses belajar mengajar tidak berjalan optimal dan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Situasi ini juga terlihat jelas dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMAN 1 Padang Cermin. Para guru menghadapi berbagai tantangan dalam menyampaikan materi sejarah kepada siswa. Materi sejarah yang sarat dengan peristiwa, tokoh, dan konsep abstrak sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa. Minat dan perhatian terhadap mata pelajaran sejarah pun cenderung rendah, karena sebagian besar siswa beranggapan bahwa sejarah hanyalah kumpulan peristiwa masa lalu yang tidak memiliki relevansi dengan

kehidupan mereka saat ini. Kondisi ini membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, enggan berdiskusi, dan jarang terlibat dalam kegiatan bertanya maupun menjawab pertanyaan. Kesulitan siswa semakin terlihat ketika mereka menghadapi soal latihan yang diberikan guru, baik dalam bentuk esai maupun pilihan ganda. Banyak siswa yang mengalami kebingungan, kesulitan menjawab dengan tepat, bahkan ada yang menyerah sebelum mencoba menyelesaikan soal. Ditambah lagi, konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sering kali tidak terjaga, sehingga informasi yang disampaikan guru tidak sepenuhnya terserap dengan baik.

Dampak dari kondisi tersebut adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Rendahnya capaian akademik ini tidak hanya merugikan siswa, tetapi juga berdampak pada guru. Guru dipandang kurang berhasil dalam menyampaikan materi, sehingga kredibilitasnya sebagai pendidik dapat dipertanyakan. Jika kondisi ini berlangsung terus-menerus, masyarakat bisa kehilangan kepercayaan terhadap kualitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Padahal, sejarah merupakan mata pelajaran yang penting karena melalui sejarah siswa dapat memahami perjalanan bangsa, meneladani

nilai-nilai perjuangan, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang tepat dan mampu menjawab tantangan yang dihadapi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT). Menurut Meliana (2020) Model ini merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas siswa secara langsung melalui permainan edukatif. Dalam penerapan TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen. Setiap kelompok kemudian mengikuti serangkaian permainan akademik dan turnamen yang dirancang sesuai dengan materi yang diajarkan. Suasana belajar yang tercipta melalui TGT menjadi lebih menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru.

Penerapan model TGT di kelas X SMAN 1 Padang Cermin diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa, memperbaiki pemahaman terhadap materi sejarah, sekaligus mengubah pandangan mereka bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan. Menurut Lucita (2021) Dengan suasana kompetisi yang sehat, siswa akan lebih termotivasi untuk memahami materi dengan baik, karena keberhasilan kelompok bergantung pada

kontribusi masing-masing anggota. Selain itu, melalui kegiatan kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, bersikap sportif, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Nilai-nilai karakter ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks pembelajaran, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Manfaat lain dari penerapan TGT adalah meningkatnya keterampilan guru dalam mengelola kelas. Guru tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar yang kondusif, kreatif, dan menyenangkan. Guru dapat melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi, karena melalui aktivitas permainan dan diskusi, pemahaman siswa tampak lebih nyata. Dengan demikian, guru dapat melakukan evaluasi yang lebih objektif serta menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

Melalui penerapan model TGT, pembelajaran sejarah di kelas X SMAN 1 Padang Cermin tidak lagi terjebak pada pola lama yang monoton dan berpusat pada guru. Sebaliknya, pembelajaran menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan interaktif. Siswa yang sebelumnya pasif dapat terdorong untuk lebih aktif, berani bertanya, serta mampu mengemukakan pendapat. Pada akhirnya, pembelajaran

sejarah tidak hanya memberikan pengetahuan tentang masa lalu, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, serta sikap positif yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi masa depan. Dengan demikian, kualitas pembelajaran meningkat, prestasi siswa bertambah baik, dan tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai secara lebih maksimal.

Menurut Ardo (2020) pengertian strategi pembelajaran ada tiga unsur yang perlu dipahami, yaitu istilah Strategi, Belajar, dan Pembelajaran. Istilah Strategi pada mulanya digunakan pada dunia kemiliteran. Strategi berasal dari bahasa Yunani *strategos* yang berarti "Jenderal" atau "Panglima", sehingga strategi diartikan ilmu kejenderalan atau ilmu panglima. Strategi dalam pengertian kemiliteran ini berarti cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk mencapai tujuan perang. Dalam dunia pendidikan sendiri, strategi diartikan sebagai suatu seni untuk membawakan pelajaran di kelas sedemikian rupa sehingga tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien (Gulo, 2002).

Metode TGT merupakan suatu metode pembelajaran dengan pendekatan

pembelajaran kooperatif, dimana para siswa dikelompok- kelompokkan 4-6 orang perkelompok secara heterogen berdasarkan jenis kelamin agama, etnis, sehingga dapat dilatih kecakapan sosial. Walaupun TGT sudah dikenal sejak tahun 1994, namun ada hal baru yang dapat digabungkan yaitu pengembangan seni. Terdapat tiga prinsip pembelajaran kooperatif yaitu: interaksi simultan, ketergantungan positif, dan pertanggung jawaban individu.

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

METODE

Dalam penelitian ini, pendekatan dan jenis penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *classroom action research* (CAR). Menurut Aprilia (2020: 23) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Sementara Sani dkk (2020: 1) bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan meningkatkan mutu atau menyelesaikan masalah pada suatu kelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakan yang dilakukan.

Dalam PTK, guru memberi tindakan kepada siswa tindakan tersebut merupakan suatu kegiatan yang sengaja dirancang untuk dilakukan oleh siswa dengan tujuan tertentu. Tindakan adalah suatu kegiatan yang diberikan oleh guru kepada siswa agar mereka melakukan sesuatu yang berbeda dari biasanya, bukan hanya mengerjakan soal yang ditulis di papan tulis, atau mengerjakan LKS.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dan meningkatkan kinerja guru.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu:

1. Observasi
Observasi digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengamati secara langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Wawancara
Teknik ini dilakukan secara lisan antara peneliti dan responden. Dalam hal ini, peneliti mewawancarai guru mata pelajaran sebagai sumber informasi tambahan yang relevan dengan kondisi pembelajaran.
3. Dokumentasi
Dokumentasi mencakup pengumpulan data yang bersifat administratif seperti foto kegiatan, daftar hadir, nilai siswa, dan dokumen lain yang mendukung proses dan hasil pembelajaran selama penelitian berlangsung.
4. Tes
Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini,

bentuk tes yang digunakan adalah post-test.

Penelitian ini berlokasi Jl. Pramuka No.7 Hanura, Kec. Teluk Pandan, Kab. Pesawaran, Lampung. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA 1 Padang Cermin. Alasan peneliti memilih tempat tersebut sebagai lokasi penelitian karena lokasi dekat saat ingin melakukan penelitian, dan akhirnya menemukan bahwa lokasi mempunyai ciri-ciri masalah yang ingin diteliti. Saya juga berharap hasil penelitian ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas kurang beragam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian PTK dengan menggunakan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)*, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu di kelas yang menjadi subjek dalam penelitian, yaitu kelas X SMAN 1 Padang Cermin. Pengamatan yang dilakukan peneliti difokuskan pada seluruh kegiatan proses pembelajaran sejarah yang berlangsung di kelas, khususnya terkait dengan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Tahap pra siklus adalah tahap

dimana belum diterapkannya model pembelajaran yang baru dalam hal ini *Times Game Tournament (TGT)*. Pelaksanaan pembelajaran sejarah pada tahap pra siklus untuk kelas X SMAN 1 Padang Cermin yang diampu oleh Ib Eka sariawati S.Pd. Pada pra siklus ini, penulis melakukan pengamatan pada guru yang sedang mengajarkan materi masa praaksara di Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas X SMAN 1 Padang Cermin pada pembelajaran sejarah terlihat belum aktif dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa belum memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, keaktifan siswa masih perlu ditingkatkan. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya proses pembelajaran yang kurang efektif dan tidak berkembang. Akhirnya proses pembelajaran terlaksana tidak maksimal. Pada saat observasi siswa kurang antusias dan tidak memahami apa yang disampaikan guru, serta pembelajaran yang monoton dan kurang kreatif, terlihat pada observasi tersebut. Seperti guru yang menggunakan metode ceramah saja sehingga siswa cenderung bosan dan kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu, data pra siklus juga diperkuat dari hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Padang Cermin yang

berjumlah 36 siswa yaitu nilai siswa materi masa praaksara di Indonesia sebelum dilakukan siklus. Nilai tersebut diperoleh melalui soal pra siklus yang diberikan berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal untuk mengetahui perolehan hasil belajar siswa sebelum diberikannya tindakan.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Classroom action research adalah kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran di kelas. Pembahasan hasil penelitian didasarkan pada temuan hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar setiap siklusnya pada pembelajaran melalui model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas X SMAN 1 Padang Cermin. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini, maka hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

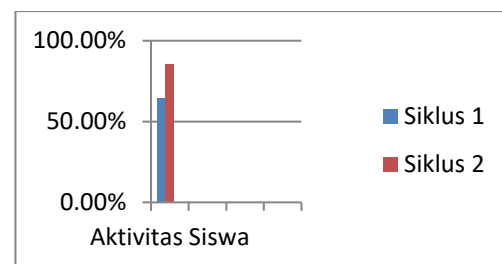
1. Aktivitas Siswa

Pada tingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tergolong baik sekali. Semua siswa mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir, sebagian besar siswa berantusias dalam pembelajaran apalagi setelah materi disampaikan. Sebagian

besar siswa terlibat aktif mencari informasi yang akan dipelajari dengan membaca materi dalam buku pegangan. Keterlibatan siswa juga terlihat total yaitu terlibat secara emosional, fisik, dan intelektual selama pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II.

Gambar 4.1

Diagram Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan tabel 4.8 dan diagram 4.1 di atas, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa untuk setiap siklusnya. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan, pada siklus I dengan memperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 64,29% (kategori cukup) dan meningkat pada siklus II dengan memperoleh persentase sebesar 85,71% (kategori sangat baik).

Pada siklus I siswa lebih sulit untuk dikondisikan karena guru kurang bisa mengkondisikan siswa. Dalam

memberikan arahan melaksanakan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* masih belum bisa dipahami oleh siswa, sehingga siswa masih kebingungan saat melaksanakan diskusi dalam mengerjakan soal yang diberikan. Setelah dilakukannya perbaikan pada siklus I maka diterapkan di siklus II. Dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* membuat siswa lebih aktif dan melatih kerja sama. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa di kelas X SMAN 1 Padang Cermin selama pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* berlangsung dengan baik sekali dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

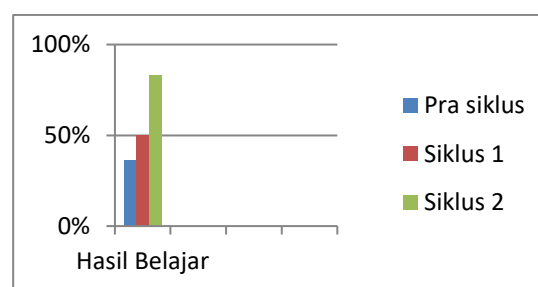
Hasil belajar berupa informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi masa praaksara di Indonesia. maka dilakukan tes pada 3 tahap yakni tahap pra siklus, siklus I dan siklus II.

Hasil belajar siswa dapat dilihat

pada perbandingan hasil ketuntasan belajar dari setiap siklus. Ketuntasan belajar siswa pada tahap pra siklus, siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II kemudian digambarkan dalam diagram sebagai berikut.

Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.2 di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa untuk setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari persentasenya pada pra siklus diperoleh sebesar 39,28%, pada siklus I diperoleh sebesar 57,14% dan pada siklus II diperoleh sebesar 85,71%.

Peningkatan hasil belajar dalam setiap siklusnya ini disebabkan beberapa hal yakni a) siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)*, b) siswa dapat saling bertukar pikiran dan saling membantu

dalam memahami materi c) keberanian siswa untuk berinteraksi berjalan dengan baik karena siswa sudah mulai terbiasa untuk bertanya dan menyampaikan pendapatnya kepada sesama teman lainnya dalam menyelesaikan masalah sehingga materi lebih dipahami. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas X SMAN 1 Padang Cermin selama pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* berlangsung dengan baik sekali dan sesuai dengan kriteria yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar sejarah siswa melalui model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* di kelas X SMAN 1 Padang Cermin, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada materi kerajaan Hindu Buddha di Indonesia siswa kelas X SMAN 1 Padang Cermin. Aktivitas siswa yang dicapai pada siklus I memperoleh persentase sebesar 57,14% dengan kriteria cukup aktif. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh persentase sebesar 85,71% dengan kriteria sangat baik.
2. Penggunaan model pembelajaran *Times Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi masa praaksara di Indonesia kelas X SMAN 1 Padang Cermin. Hasil belajar siswa yang dicapai dapat dilihat pada ketuntasan hasil belajar pada pra siklus sebesar 39,28%, sementara pada siklus I meningkat menjadi 57,14%, kemudian meningkat kembali pada siklus II menjadi 85,71%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardo, M. 2020 Upaya Meningkatkan hasil belajar ipa melalui metode pembelajaran teams games tournament di SMAN 1 Blora. FKIP Universitas Negeri Sebelas Maret.
- Aprilia, D. (2020:23). Efektivitas Model Teams Games Tournament terhadap Pemahaman Konsep Masa Praaksara pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Metro. *Jurnal Penelitian Pendidikan Humaniora*, 9(3), 315–327. Penerbit: Universitas Cendekia Mandiri.
- Candra, U. (2023). Efektivitas Teams Games Tournament Dengan Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 12(3), 2872-2879.
- Dhona, Nurrisa Aprilia. 2011. Upaya

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Vii D Smp Negeri 9 Tegal Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* (Mencari Pasangan) Dengan Menggunakan Media Audio Visual Tahun Pelajaran 2010/2011. Fis. Universitas Negeri Semarang. Jawa Tengah.
- Djamarah, dan Zain. (2010). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Teams Games Tournament pada pelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sejarah*, Penerbit: Lembaga Penelitian Pendidikan Indonesia.
- Dian, Novianti Sitompul S, Pd., M.Si. 2017. *Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (Icm) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*. FKIP UMSU. Sumatera Utara,
- Emilia, A. (2013). Keefektifan Model Pembelajaran TGT Struktur Bumi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Ekawati, E. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran TGT (Team games Tournament) Yang Dilengkapi Dengan Media Power Point Dan Destinasi Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 2(1), 80-84.
- Gulo, A. (2002). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Teams Games Tournament pada Materi Masa Praaksara. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sejarah*, 5(1), 201–210. Penerbit: Lembaga Penelitian Pendidikan Indonesia.
- Gayatri, Yuni. (2009). Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal online Universitas Muhammadiyah Surabaya*. Vol 8, No 3, hal 1-67.
- Hapsari, Ratna dan M. Adil. 2019. *Sejarah Indonesia untuk SMA / MA Kelas XII kelompok wajib*. Erlangga. Jakarta.
- Joyce, B., & Weil, M. (1986). *Models of teaching* (3rd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Lucita. 2021 *Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (Icm) Terhadap Hasil Belajar Sejarah*. Fis. Universitas Negeri Semarang. Jawa Tengah.
- Mardicko, Afri. 2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Pringsewu. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Mulyasa, E. (2007). Kurikulum tingkat

- satuan pendidikan: Sebuah panduan praktis. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Meliana, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Jati Agung. *Jurnal Pendidikan Sejarah Nusantara*, 7(2), 145–153. Penerbit: Universitas Nusantara.
- Novi, R. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Elektronika Dasar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Elektronik*. Vol 7(3). 59-66.
- Nugroho, B. (2022). *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPS siswa SMA Negeri 3 Yogyakarta*
- Nana, S. (1998). Strategi Penerapan Model TGT dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Sejarah*, 6(2), 122–134. Penerbit: Asosiasi.
- Nugraha, Cantika Putri., & Subroto, Waspodo Tjipto. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *JUPE*, Volume 08 Nomor 03,70-75.
- Riadi, Muchlisin. (2020). Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match (ICM). Diakses pada 5/12/2024, dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/01/model-pembelajaran-aktif-tipe-index-card-match.html>
- Raka, Joni. T. (1992). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rohmah, Annisa Nidaur. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)*. Stit Al-Fattah Siman Lamongan. Cendekia. Lamongan.
- Rahmawati, D. (2023). *Penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan pemahaman konsep sejarah siswa kelas X*. Penerbit: Yayasan Ilmiah Pendidikan Nusantara.
- Shoimin, Aris. 2020. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Siregar, Evaline, dkk. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia. Bogor.

-
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Supriyono dkk. 2021. *Panduan Penulisan Tugas Akhir (Pedoman Mahasiswa dalam Penyusunan Karya Ilmiah*. STKIP PGRI Bandar Lampung. Lampung.
- Sari, A. (2021). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa SMA* Skripsi, Universitas Lampung. Repositori Universitas Lampung.
- Suryani, Nunuk dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Rosda. Bandung.
- Sani, M. (2020:1). Implementasi Model Teams Games Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Masa Praaksara di SMA Negeri 1 Tanjung Bintang. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1), 55–64. Penerbit: Yayasan Ilmiah Pendidikan Nusantara.
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. 3(2), 81-88.
- Wulandari, A., Panjaitan, M. B., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Negeri 125138 Pematangsiantar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215-221. Dan
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86-91. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>

