

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) MATERI
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA PADA SISWA
KELAS XI MM SEMESTER GENAP
SMK YASMIDA AMBARAWA**

Sofiatussolehah¹, Wayan Satria Jaya², Deri Ciciria³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

sofiatussolehah80@gmail.com¹, wayan.satria@stkipgribl.ac.id², cici201528@gmail.com³

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) pada siswa kelas XI MM SMK Yasmida Ambarawa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif. Pembelajaran dilakukan selama 2 siklus dengan masing-masing dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MM SMK Yasmida Ambarawa yang berjumlah 20 siswa. Pelaksanaan dalam penelitian ini terdiri 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan tes tertulis, lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa serta metode dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh yakni (1) Aktivitas guru selama menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) selama siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dimana pada siklus I mencapai 65,83% dan pada siklus II mencapai 89,17%. (2) Aktivitas siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) selama siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dimana pada siklus I mencapai 60% dan pada siklus II mencapai 87,5%. Dan (3) hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada pra siklus memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 50%, kemudian meningkat pada siklus I sebesar 65% dan meningkat kembali pada siklus II dengan memperoleh persentase ketuntasan belajar sebesar 85%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar sejarah materi proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa kelas XI MM SMK Yasmida Ambarawa tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Sejarah

Abstract: The purpose of this study was to determine the increase in history learning outcomes using the *team games tournament* (TGT) learning model in class XI MM students at SMK Yasmida Ambarawa. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out collaboratively. Learning was carried out for 2 cycles with 3 meetings each. The subjects of this study were 20 students of class XI MM at SMK Yasmida Ambarawa. Implementation in this study consisted of 4 stages namely planning, implementation, observation and reflection. Methods of data collection using written tests, observation sheets to observe teacher and student activities as well as documentation methods. The research results obtained were (1) Teacher activity while implementing the *team games tournament* (TGT) learning model during cycle I and cycle II experienced an increase where in cycle I it reached 65.83% and in cycle II it reached 89.17%. (2) Student activity after the implementation of the *team games tournament* (TGT) learning model during cycle I and cycle II experienced an increase where in cycle I it reached 60% and in cycle II it reached 87.5%. And (3) student learning outcomes after the implementation of the *team games tournament* (TGT) learning model experienced a very good increase. In the pre-cycle, the percentage of learning completeness was 50%, then it increased in cycle I by 65% and it increased again in cycle II by obtaining a percentage of learning completeness by 85%. From these results it can be concluded that the use of the *team games tournament* (TGT) learning model can improve

Keyword: *Team Games Tournament (TGT) Learning Model, Learning Outcomes of History*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berhasil dapat diukur dari nilai yang diperoleh dari perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah melalui proses pembelajaran dengan terlebih dahulu diberikan evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dapat berupa perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Biasanya hasil belajar dituangkan dalam bentuk angka. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan maka dibutuhkan aktivitas siswa dalam proses belajar karena tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak akan mungkin terjadi, dengan kata lain belajar adalah berbuat, tidak belajar jika tidak ada aktivitas. Peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan peneliti terdapat fenomena yang diperoleh khususnya pada siswa kelas XI MM di SMK Yasmida Ambarawa memiliki beberapa permasalahan dalam pembelajaran seperti aktivitas belajar siswa dalam materi dampak penjajahan bangsa eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) bagi bangsa Indonesia yang kurang maksimal seperti keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat serta berargumentasi dalam menjawab pertanyaan masih rendah, ini berakibat kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai siswa dan kompetensi yang belum dipahami tidak terpantau dengan jelas oleh

guru. Dalam pembelajaran sejarah yang dihadapi para guru adalah kesulitan dalam mengajarkan konsep-konsep kepada siswa, keaktifan siswa kurang, materinya kurang dipahami siswa, kurangnya minat dan perhatian siswa, kesulitan dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan guru, kurangnya konsentrasi dalam menerima pelajaran, dan munculnya kesan bahwa sejarah adalah pelajaran membosankan dan hanya belajar peristiwa masa lalu. Hal ini berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti berpendapat bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mengatasi masalah tersebut, maka model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dipandang relevan untuk mengatasi masalah di atas.

Menurut Fathurrohman (2017:44) menjelaskan *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dikemukakan juga oleh Warsono (2016:161) juga menjelaskan “pembelajaran kooperatif terkadang

disebut juga kelompok pembelajaran (*group learning*), yang merupakan istilah generik bagi bermacam prosedur instruksional yang melibatkan kelompok kecil yang interaktif'. Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas akademik dalam suatu kelompok kecil untuk saling membantu dan belajar bersama dalam kelompok mereka serta dengan kelompok yang lain.

Menurut Daryanto & Karim (2017:63) menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sehingga, satu model pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode, teknik dan strategi pembelajaran sekaligus.

Dikemukakan juga oleh Fathurrohman (2017:29) menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Secara lebih konkret, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Ngalimun (2017:335) model pembelajaran *team games tournament* merupakan model pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan

menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

Dikemukakan juga oleh Huda (2019:197) menjelaskan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif untuk membantu peserta didik *mereview* dan menguasai materi pelajaran. Model TGT diharapkan berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda. Dalam TGT, peserta didik mempelajari materi di ruang kelas. Setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Menurut Purwanto dalam Firdaus (2014:17) menjelaskan hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penugasan atas sejumlah bahan diberikan dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Rifa'I dan Anni dalam Firdaus (2014:17) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang di pelajari oleh siswa.

Dikemukakan juga oleh Prihatmoko (2013:18) menjelaskan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA PADA SISWA KELAS XI MM SEMESTER GENAP SMK YASMIDA AMBARAWA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

aspek-aspek perubahan tingkah laku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu, apabila pembelajar mempelajari tentang pengetahuan konsep, maka perubahan perilaku yang didapat berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar di rumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Menurut Rusman (2016:95) aktivitas pembelajaran adalah pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Dikemukakan juga oleh Sardiman (2014:96) bahwa aktivitas adalah prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Sebagai rasionalitasnya hal ini juga mendapatkan pengakuan dari berbagai ahli pendidikan. Lebih lanjut Suhana (2014:21) aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Firdaus (2014:37-38) dalam istilah bahasa-bahasa Eropa, asal muasal istilah sejarah yang dipakai dalam literatur bahasa Indonesia itu terdapat beberapa variasi, meskipun begitu, banyak yang mengakui bahwa istilah sejarah berasal-muasal, dalam bahasa Yunani *historia*. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan *history*, bahasa Prancis *historie*, bahasa Italia *storia*, bahasa Jerman *geschichte*, yang berarti yang terjadi, dan bahasa Belanda dikenal *gescheiedenis*.

Dikemukakan juga oleh Gulo (2017:18) menjelaskan sejarah adalah ilmu tentang manusia yang mengkaji manusia dalam lingkup waktu dan ruang, dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan, serta cerita tentang kesadaran manusia baik dalam aspek individu maupun kolektif. Pengertian lain menyatakan bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian Kemmis dan McTaggart. Menurut Arikunto (2017:1-2) menjelaskan bahwa 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 dari perlakuan tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Dari uraian di atas dapat diartikan bahwa penelitian tindakan sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi dan situasi. Dalam penelitian tindakan kelas ini diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi, mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), melakukan refleksi

(*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Dalam pelaporan observasi penulis perlu menjelaskan beberapa hal diantaranya satuan analisisnya, jenis observasi apa yang dipakai, berapa kali dan berapa lama penulis melakukan observasi dan sebagainya. Metode ini digunakan sebagai metode untuk memperoleh kelengkapan data dalam penelitian ini. Sedangkan data yang diambil melalui metode ini adalah aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa kelas XI MM SMK Yasmida Ambarawa yang peneliti lakukan secara langsung.

b) Tes

Tes adalah instrument atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu. Tes juga merupakan serentetan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

c) Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yaitu merupakan data tentang barang-barang tertulis atau dapat diartikan benda-benda peninggalan sejarah dan simbol-simbol. Metode dokumentasi ini merupakan metode utama apabila peneliti melakukan pendekatan analisis isi. Metode dokumentasi tersebut peneliti gunakan untuk melengkapi data penelitian yang peneliti perlukan yang terdapat di SMK

Yasmida Ambarawa yaitu berupa data tentang jumlah siswa, buku daftar nilai, data tentang guru, dan seterusnya.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus berikutnya dengan Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 77 dengan mencapai ketuntasan minimal 80% dari keseluruhan siswa kelas XI MM SMK Yasmida Ambarawa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Aktivitas Guru

Hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas guru setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Aktivitas guru saat proses pembelajaran pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari pertemuan I ke II dan pertemuan III pada masing-masing siklus. Lebih lanjut peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.13
Peningkatan Aktivitas Guru Dari Siklus I ke Siklus II

No	Komponen Pembelajaran	Indikator	Siklus I			Siklus II		
			I	II	III	I	II	III
1	Kegiatan Awal	a. Persiapan RPP	2	3	4	4	4	4
		b. Kemampuan memberikan apersepsi	2	3	4	4	4	4
		c. Kemampuan menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3	3	3	4	4
2	Kegiatan Inti	a. Menyajikan materi	3	3	4	4	4	4
		b. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	3	3	3	3	4	4
		c. Membimbing siswa dalam kelompok	2	2	3	3	4	4
		d. Mengadakan perlombaan/kuis	2	2	2	3	3	3
		e. Memberikan penghargaan	1	2	2	3	3	4
3	Kegiatan Akhir	a. Menyimpulkan materi	2	3	3	3	3	3
		b. Mengadakan evaluasi	2	3	3	3	3	4
Jumlah Skor			21	27	31	33	36	38
Skor Maksimal			40	40	40	40	40	40
Persentase			52,5%	67,5%	77,5%	82,5%	90%	95%
Rata-Rata Persentase			65,83%			89,17%		

Sumber : Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA PADA SISWA KELAS XI MM SEMESTER GENAP SMK YASMIDA AMBARAWA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

I saat proses pembelajaran pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari pertemuan I ke II dan pertemuan III. Dari tiga pertemuan tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas guru mencapai 65,83% dengan kategori cukup. Sementara aktivitas guru pada siklus II meningkat dimana saat proses pembelajaran pada setiap pertemuan kembali menunjukkan peningkatan dari pertemuan I ke II dan pertemuan III. Dari tiga pertemuan tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas guru mencapai 89,17% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan yang diperoleh dari aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dalam masing-masing 3 pertemuan digambarkan dalam bentuk grafik peningkatan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.1
Grafik Peningkatan Aktivitas Guru

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa persentase aktivitas guru mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan persentasenya pada siklus I sebesar 65,83% dan pada siklus II diperoleh sebesar 89,17%.

Meningkatnya aktivitas guru dalam pembelajaran sejarah setelah menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dikarenakan beberapa hal, diantaranya:

a) Model TGT tersebut sudah memiliki unsur permainan dan *reward* didalam pelaksanaannya sehingga membantu guru dalam mengelola pembelajaran menjadi lebih mudah.

b) Model TGT memiliki cara kerja yang kompleks dari pembentukan kelompok, pemberian skor, dan pemberian penghargaan bagi kelompok yang berhasil, sehingga membuat guru juga harus mengimbangnya dengan kualitas mengajar yang lebih baik juga.

2. Analisis Data Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Aktivitas siswa saat proses pembelajaran pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari pertemuan I ke II dan pertemuan III pada masing-masing siklus. Lebih lanjut peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

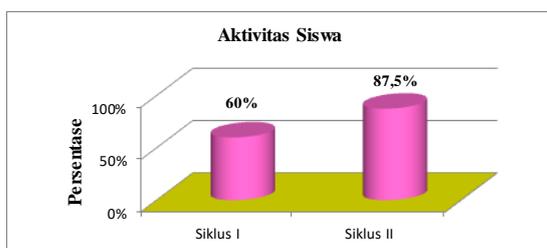
Tabel 4.14
Peningkatan Aktivitas Siswa Dari Siklus I ke Siklus II

No	Indikator	Siklus I			Siklus II		
		I	II	III	I	II	III
1	Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran	1	3	3	4	4	4
2	Memperhatikan dan mencatat penjelasan guru	2	3	3	4	4	4
3	Keaktifan siswa dalam kelompok	2	3	3	4	4	4
4	Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok	1	3	3	3	4	4
5	Menanggapi evaluasi kelompok	2	3	2	3	4	4
6	Keberanian bertanya kepada guru	2	3	3	3	3	4
7	Keberanian menanggapi jawaban teman yang salah	1	2	3	3	3	3
8	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan	2	2	3	3	3	4
9	Disiplin dalam mengerjakan tugas kelompok	2	2	3	3	3	3
10	Ketepatan siswa dalam menyimpulkan materi	2	2	3	3	3	3
Jumlah Skor		17	26	29	33	35	37
Skor Maksimal		40	40	40	40	40	40
Persentase		42,5%	65%	72,5%	82,5%	87,5%	92,5%
Rata-Rata Persentase		60%			87,5%		

Sumber : Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I saat proses pembelajaran pada setiap pertemuan mengalami peningkatan dari pertemuan I ke II dan pertemuan III. Dari tiga pertemuan tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 60% dengan kategori cukup. Sementara aktivitas siswa pada siklus II meningkat dimana saat proses pembelajaran pada setiap pertemuan kembali menunjukkan peningkatan dari pertemuan I ke II dan pertemuan III. Dari tiga pertemuan tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas siswa mencapai 87,5% dengan kategori sangat baik.

Peningkatan yang diperoleh dari aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dalam masing-masing 3 pertemuan digambarkan dalam bentuk grafik peningkatan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.2

Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa persentase aktivitas siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan persentasenya pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II diperoleh sebesar 87,5%.

Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran sejarah setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dikarenakan beberapa hal, diantaranya:

a) Model TGT yang dasarnya merupakan kelompok belajar yang heterogen akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

b) Model TGT membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.

c) Model TGT ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

3) Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Hasil pengamatan pada pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar sejarah siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat pada masing-masing siklus. Lebih lanjut peningkatan hasil belajar siswa dari dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.15
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	10	13	17
2	Belum Tuntas	10	7	3
3	Rata – Rata Skor	70,63	75,13	78,25
5	Ketuntasan (%)	50%	65%	85%

Sumber : Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa sebelum (pra siklus) menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) pada tahap awal siswa belum mempunyai kesiapan untuk mengikuti pelajaran sejarah dengan baik. Dari 20 siswa yang mengikuti tes, jumlah anak yang tuntas sebanyak 10 siswa (50%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 10 siswa (50%). Nilai tertinggi siswa yaitu 80 dan nilai terendah 55 dengan rata-ratanya adalah 70,63 dan persentase ketuntasan mencapai 50%. Kemudian pada siklus I sesudah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) siswa sudah memiliki kesiapan untuk mengikuti pelajaran sejarah dengan baik. Ini terbukti dengan pencapaian nilai yang didapat oleh siswa yang meningkatkan dari tahap sebelumnya. Dari 20 siswa yang mengikuti tes, jumlah anak

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA PADA SISWA KELAS XI MM SEMESTER GENAP SMK YASMIDA AMBARAWA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

yang tuntas sebanyak 13 siswa (65%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa (35%). Nilai tertinggi siswa yaitu 82,5 dan nilai terendah 65 dengan rata-ratanya adalah 75,13 dan persentase ketuntasan mencapai 65%. Dan pada siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) siswa semakin memiliki kesiapan untuk mengikuti pelajaran sejarah dengan sangat baik. Ini terbukti dengan pencapaian nilai yang didapat oleh siswa yang meningkatkan dari tahap sebelumnya. Dari 20 siswa yang mengikuti tes, jumlah anak yang tuntas sebanyak 17 siswa (85%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 3 siswa (15%). Nilai tertinggi siswa yaitu 87,5 dan nilai terendah 67,5 dengan rata-ratanya adalah 78,25 dan persentase ketuntasan mencapai 85%.

Peningkatan yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II digambarkan dalam bentuk grafik peningkatan ketuntasan hasil belajar sejarah seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.3

Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan persentasenya pada pra siklus sebesar 50%, meningkat pada siklus I sebesar 65% dan kembali meningkat pada siklus II sebesar 85%.

Meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dikarenakan beberapa hal, diantaranya:

- Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- Model TGT dapat meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- Model TGT dapat membuat keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak sehingga hasil yang dicapai lebih maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Aktivitas guru selama melaksanakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 65,83% dengan kategori cukup dan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 89,17% dengan kategori sangat baik.
- Aktivitas siswa selama melaksanakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 60% dengan kategori cukup dan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik.
- Hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* (TGT) mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada pra siklus memperoleh rata-rata skor 70,63 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 50%, kemudian meningkat pada siklus I

dengan memperoleh rata-rata skor 75,13 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 65% dan pada siklus II memperoleh rata-rata skor 78,25 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas. Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto & Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Firdaus, Ilyasa Fathul. (2014). *Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 12 Semarang*. [Skripsi Universitas Negeri Semarang].
- Gulo, Vinsensia Yuniar. (2021). *Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Kelas X A di SMA Santo Mikael Warak*. [Skripsi Universitas Sanata Dharma].
- Huda, Miftahul. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Prihatmoko, Aris. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS I SMA Negeri I Bandar Batang Tahun Ajaran 2012/2013 Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)*. [Skripsi Universitas Negeri Semarang].
- Rusman. (2016). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran. Cetakan IV*. Bandung: Refika Aditama.
- Warsono dan Hariyanto. (2016). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA PADA SISWA KELAS XI MM SEMESTER GENAP SMK YASMIDA AMBARAWA TAHUN PELAJARAN 2022/2023
