

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X SMA NEGERI MEGANG SAKTI

Berliana Putri Setiawan¹, Wawat Suryati², Aurora Nandia F³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

berlianaputrisetiawan@gmail.com, wawatsuryati@gmail.com auroraangel14@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan rendahnya aktivitas siswa dan hasil belajar sejarah siswa. Tujuan Penelitian ini ialah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa terhadap pelajaran sejarah serta untuk mengetahui pengimplementasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri Megang Sakti. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini ialah tindakan pertama didapat persentase aktivitas siswa adalah (67,27%), sedangkan persentase aktivitas siswa pada tindakan kedua adalah (81,81%). Untuk hasil belajar siswa pada tindakan pertama yaitu (60,60%) sedangkan pada tindakan kedua hasil belajar siswa adalah (81,81%). Kesimpulan penelitian ini adalah Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri Megang Sakti dalam pelajaran Sejarah Indonesia.

Kata Kunci: *Teams Games Tournaments* (TGT), aktivitas siswa, hasil belajar.

Abstract: *This research is motivated by the results of observations made by researchers which show low student activity and student history learning outcomes. The purpose of this study fast to increase student learning activities in history lesson and to find out the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving student learning outcomes. This type of research fast classroom action research (PTK) conducted in to two cycles. X IPS 4 SMA Negeri Megang Sakti analysis of the data used in this study is quantitative and qualitative. The results of this study are that the first action obtained is the percentage of student activity (67.27%), will the percentage of activity students in the second action is (81.81%) for student learning outcomes in the first namely (60.60%) will in the second action student learning outcomes are (81.81%). The conclusion of this study is the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can increasing the activities and results of studying history for class X IPS 4 SMA Negeri Megang Sakti in Indonesian history lessons.*

Keyword : *Teams Games Tournament (TGT), Student activity, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Secara umum menurut Imron (dalam buku Sri Hayati 2017:1) menyatakan bahwa belajar adalah suatu upaya yang dimaksudkan untuk menguasai/mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang dikenal dengan guru atau sumber-sumber lain karena guru sekarang ini bukan merupakan satu-satunya sumber belajar. Dalam belajar, pengetahuan tersebut dikumpulkan sedikit demi sedikit hingga akhirnya menjadi banyak. Orang yang banyak pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang banyak belajar, sementara orang yang sedikit pengetahuannya diidentifikasi sebagai orang yang sedikit belajar dan orang yang tidak berpengetahuan dipandang sebagai orang yang tidak belajar. Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, pendidikan dalam sekolah lebih bersifat formal, guru sebagai pendidik disekolah disiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan keguruan sehingga memiliki kepribadian sebagai pendidik.

Menurut Abdurahman (2007:14) sejarah berasal dari bahasa Arab “*syajarah*” yang artinya pohon dalam bahasa asing lainnya istilah sejarah disebut *histore* (Prancis), *geschichte* (Jerman), *histoire/ geschiedemis* (Belanda) dan *history* (Inggris). Sejarah adalah sebuah ilmu yang berusaha menemukan, mengungkapkan, serta memahami nilai dan makna budaya yang terkandung dalam peristiwa-peristiwa masa lampau.

Menurut Trinto Ibnu (2017:117) Ia menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan kerja sama antara siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan.

Menurut pendapat Isnur Hidayat (2019:151) *Teams Games Tournament* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas peserta didik

tanpa memandang perbedaan, baik prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnik didalam sebuah kelompok.

Berdasarkan hasil pra-riset di SMAN Megang Sakti peneliti memperoleh informasi dari hasil belajar sejarah kelas X IPS 4 masih sangat rendah, sebagaimana ditunjukkan pada tabel tersebut.

Tabel 1.1 Persentase nilai ulangan harian mata pelajaran sejarah kelas X IPS 4

Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase	KKM
Nilai \geq 76	Tuntas	13	39,39 %	76
Nilai \leq 76	Belum Tuntas	20	60,61%	
Jumlah		33	100 %	

Sumber dari nilai tabel tersebut didapatkan dari guru mata pelajaran Sejarah SMAN Megang Sakti. Observasi membuktikan masih banyak siswa yang beranggapan bahwa belajar sejarah itu membosankan, hasil belajar siswa kelas X IPS 4 SMAN Megang Sakti pada lembar penilaian yang telah dimiliki oleh guru sejarah masih banyak siswa yang nilainya rata-rata masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 76. Rata-rata nilai hasil mereka adalah 60 jelas hasil ini masih jauh dibawah nilai KKM. Diketahui sejumlah 13 siswa memenuhi nilai KKM dengan persentase nilai 39,39%. Sementara 20 siswa yang lain masih berada dibawah KKM yaitu dengan persentase 60,61%. Dalam proses pembelajaran juga terdapat permasalahan rendahnya aktivitas belajar siswa, banyak siswa yang tidak tepat waktu memasuki kelas padahal jam pelajaran sudah dimulai dan banyak siswa yang mengobrol ketika pembelajaran sedang berlangsung, banyak siswa yang masih pasif saat belajar.

Dari data hasil observasi terhadap guru kelas X IPS 4 SMAN Megang Sakti

serta informasi dari beberapa siswa menunjukkan adanya permasalahan di kelas tersebut. Permasalahan itu terkait kurangnya motivasi belajar siswa pada pelajaran sejarah dengan metode ceramah satu arah, serta kurangnya sarana dalam membantu guru untuk menunjang kemajuan proses pembelajaran di kelas, terkadang siswa susah memahami materi karena sebatas mendengarkan, menghafal dan mencatat tanpa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengungkapkan bahwa diperlukan model pembelajaran yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran pada pelajaran sejarah di kelas X IPS 4 tersebut. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Diharapkan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru serta membantu siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan dan saling bekerja sama antara anggota tim. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X SMAN Megang Sakti”.

METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Dalam penelitian tindakan kelas ini, Peneliti mengambil lokasi di SMAN Megang Sakti Kecamatan Megang sakti Kabupaten Musi Rawas, Sumatera Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X IPS 4 di SMAN Megang Saktiyang berjumlah 33 siswa, terdiri dari 13 siswa wanita dan 20 siswa laki-laki. Dengan fokus penelitian pada meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Dalam pelaksanaannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat

langkah pokok yaitu a) perencanaan (planning) b) pelaksanaan tindakan (acting) c) pengamatan (observing) d) refleksi (reflecting).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, wawancara. Instrumen penelitian kelas yang digunakan adalah observasi dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa bentuk soal pilihan ganda. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Dalam penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar sejarah.

Hasil Penelitian

Hasil observasi aktivitas siswa dan Hasil belajar siswa pada siklus I dan dua dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1 Hasil observasi aktivitas siswa

NO	PELAKSANAAN	RATA-RATA	PRESENTASE
1	SIKLUS I	3.36	67.27%
2	SIKLUS II	4.09	81.81%

Tabel 2 Hasil belajar siswa per-Siklus

N O	SIKLUS	RATA-RATA	KATEGORI	JUMLAH SISWA	PRESENTASE
1	Pra Siklus	65.75	Tuntas	13	39.39%
			Tidak Tuntas	20	
2	Siklus I	73.18	Tuntas	20	60.60%
			Tidak Tuntas	13	
3	Siklus II	80	Tuntas	27	81.81%
			Tidak Tuntas	6	

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan jika adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus satu dan dua, pada siklus I didapat nilai persentase aktivitas siswa yaitu 67,27 % sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81,81%. Setelah dilakukan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa cenderung lebih aktif didalam kelas, aktivitas siswa yang mengobrol sudah berkurang karena ditempatkan pada diskusi kelompok, siswa dan guru saling berinteraksi ini membuktikan jika aktivitas belajar siswa meningkat setelah dilakukan nya implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri Megang Sakti.

Berdasarkan tabel 2 diatas diketahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan pada pra siklus terdapat 13 siswa yang tuntas sedangkan 20 siswa lainnya tidak tuntas dengan nilai rata-rata 65.75 persentase ketuntasan adalah 39.39%. Berdasarkan dari nilai persentase pra siklus menunjukkan jika masih rendah nya hasil belajar siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% maka selanjutnya akan dilakukan tindakan penelitian pada siklus I menggunakan model *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar sejarah.

Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I terdapat 20 siswa yang tuntas belajar dan 13 siswa tidak tuntas, rata-rata pada siklus I yaitu 73.18 dengan nilai persentase 60.60%. persentase pada siklus I menunjukkan peningkatan setelah dilakukan tindakan namun masih dikatakan rendah karena belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%, sehingga dilakukan pada siklus II agar mencapai tujuan yang optimal.

Hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 27 siswa telah tuntas belajar dan 6 siswa tidak tuntas, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 80 dengan nilai persentase 81.81%. persentase pada siklus

II menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya, dari hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan siswa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan tindakan dengan nilai persentase ketuntasan 81.81% dari 33 jumlah siswa. Dari hasil belajar siswa dan aktivitas siswa yang meningkat dan telah mencapai indikator keberhasilan tindakan maka penelitian ini dihentikan sampai siklus II.

Pembahasan

Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar sejarah siswa yang dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dikarenakan oleh karena (1) model pembelajaran TGT membantu pembelajar untuk mencapai hasil belajar optimal dan mengembangkan keterampilan sosial pembelajar. (2) mengajarkan keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi. (3) memberdayakan pembelajar kelompok atas sebagai tutor sebaya bagi kelompok bawah. (4) agar siswa dapat belajar berkelompok dengan saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan pendapatnya (Sri Hayati 2017:14). Dalam pembelajaran kooperatif terdapat elemen-elemen yang saling terkait di dalamnya, diantaranya adalah saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akutabilitas individual, keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang sengaja diajarkan” Nurhadi (2004) dalam Isjoni (2019:20).

Dalam implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) guru menempatkan siswa dalam sebuah kelompok yang terdiri dai 4-5 orang yang memiliki kemampuan berbeda-beda seperti perbedaan jenis kelamin dan

kemampuan akademik, dengan belajar secara berkelompok siswa mampu bekerja sama dan saling menghargai pendapat anggotanya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Isnu Hidayat 2019:151) *Teams Games Tournament* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan seluruh aktivitas peserta didik tanpa memandang perbedaan, baik prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnik didalam sebuah kelompok.

Model *Teams Games Tournament* adalah dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individu dan diskusi (Ngalimun, dkk 2015:234-235).

Dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* suasana belajar menjadi menyenangkan karena disertai oleh permainan siswa juga berperan aktif dalam menyelesaikan *tournaments* karena ingin merebutkan penghargaan, siswa saling menghargai dan mendukung pendapat anggotanya, hal ini sesuai dengan pendapat (Aris Shoimin 2020 : 207-208) menyatakan bahwa TGT dalam pembelajaran di kelas, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- a. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.
- b. Dengan model pembelajaran ini akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjajikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

- d. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Setelah dilakukan tindakan aktivitas guru dan siswa semakin aktif karena siswa berusaha untuk mengkondisikan siswa dengan belajar berkelompok saling berinteraksi satu sama lain, sedangkan siswa saling berdiskusi sesuai arahan dari guru untuk menjawab pertanyaan yang ditournaments kan. Setelah *tournaments* guru mengulas kembali pertanyaan yang telah dikerjakan oleh siswa banyak siswa yang aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut (Abdulkhak dalam buku Rusman 2018:203) “Bahwa pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri”. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*).

Terjadinya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran karena guru mengelola kelas dengan sangat baik sebelum melakukan pembelajaran guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran tersebut, aktivitas guru dalam penyajian kelas dengan baik membuat siswa paham mengenai hal-hal yang akan dicapai, guru mengkondisikan kelas dengan tegas sehingga membuat aktivitas belajar siswa lebih kondusif.

Kemudian guru menempatkan siswa dengan heterogen sehingga membuat siswa menjadi berbaur dan berinteraksi satu sama lain tanpa memandang perbedaan. Guru juga membantu dan memberi semangat pada siswa dalam proses *tournaments* untuk merebutkan

penghargaan. Hal tersebut yang membuat siswa lebih bersemangat sehingga aktivitas belajar siswa menjadi meningkat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan beberapa penelitian salah satunya oleh Mohammad Umar (2021), penelitian Ayu Wulandari (2020), dan penelitian Muhammad Harkat Habibi (2020). Dalam penelitiannya menunjukkan keberhasilan jika implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS 4 pada materi Indonesia Zaman Hindu dan Buddha: Silang budaya lokal dan global tahap awal. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Hal tersebut dibuktikan sebelum dilakukan tindakan pada pra siklus terdapat 13 siswa yang tuntas sedangkan 20 siswa lainnya tidak tuntas dengan nilai rata-rata 65.75 presentase ketuntasan adalah 39.39%. Setelah dilakukan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) meningkatnya jumlah nilai rata-rata 73.18 siklus I sedangkan presentase ketuntasan siswa pada siklus I sebanyak 60,60%. Dan nilai rata-rata siklus II yaitu 80 sedangkan presentase siklus II sebanyak 81,81%. dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebanyak 21,21%. Didalam proses pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* siswa belajar memahami materi bersama teman sebayanya sehingga dapat saling bekerja sama sedangkan guru bertindak sebagai *motivator* dan *fasilitator* yang membantu

mengarahkan dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran.

2. Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas X IPS 4 SMA Negeri Megang Sakti pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Dapat dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas siswa dan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan serta karena tindakan dari guru yang memotivasi siswa sehingga siswa lebih bersemangat belajar dan proses pembelajaran menjadi meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Dudung. (2007). *Metodologi Penelitian Sejarah*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. Dkk (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dede Kurnia Adiputa.(2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD Vol. 5. No.2*
- Dimyanti & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Hayati, Sri. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cedekia.
- Hidayat, Isnu. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan*

- Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kartodirjo, Sartono. (1993). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mamanda, Slamet. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *Teams Games Tournaments* dengan menggunakan media kartu cetak untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal of Education Action Research* Vol.2 No. 4
- Ngalimun, dkk. (2015). *Strategi dan model pembelajaran*. Slamen Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Raehanah. (2018). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *Teams Games Tournaments* dengan media kokami untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa. *Jurnal jurusan PGMI* Vol.10 No.1
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajawali Pers.
- Sadimahayasa. (2015). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol.48 No.1-3
- Shoimin, Aris. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanna. (2017). Penerapan *Teams Games Tournaments (TGT)* Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal* Vol.5 No.2
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Umar, Mohammad. (2021). Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan* Vol.5, No.2

Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri Megang Sakti