



**PENERAPAN PEMBELAJARAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH PADA
SISWA KELAS XI IIS I**

Muhamad Raflly Islami¹, Usmaedi², Weny W Bastaman³

Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Setia Budi Rangkasbitung, Lebak, Indonesia

RIWAYAT ARTIKEL

Sejarah artikel:
Diterima 1 Mei 2024
Diterima dalam bentuk
revisi 8 Mei 2024
Dipublish 1 Juli 2024

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena masih banyak Siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran sejarah dan kondisi tenaga pendidik yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga Siswa yang tadinya antusias menjadi kurang semangat belajar di dalam kelas. Padahal profesionalitas tenaga pendidik menjadi tumpuan awal keberhasilannya belajar di kelas. Tujuan penulisan ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar sejarah melalui metode *Team Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015 terdiri dari 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 2 tindakan. Objek penelitian ini pada Siswa kelas XI MAN 1 Lebak pada bulan april-mei 2024 dengan jumlah 32 Siswa. Tes yang digunakan pada penilaian ini yaitu menggunakan tes dan nontes. Sedangkan analisis data kuantitatif memanfaatkan presentase yang merupakan langkah awal dari keseluruhan proses analisis. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa hasil belajar sejarah melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan, hal ini dapat dibuktikan dari tindakan prasiklus ini mencapai 55,75 termasuk kategori "kurang". Pada hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata 2339 atau 73,09% mencapai kategori "cukup". Dan pada siklus II ini secara keseluruhan sudah mencapai indikator pencapaian yaitu 2596 atau 81,13% dimana nilai KKM yaitu 80. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar sejarah pada Siswa kelas XI IIS 1 MAN 1 Lebak.

Kata kunci:
Hasil Belajar Sejarah,
Metode Team Games
Tournament (TGT).

PENDAHULUAN

Sering kali tenaga pendidik menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga peserta didik yang tadinya antusias menjadi kurang semangat belajar di dalam kelas. Padahal profesionalitas tenaga pendidik menjadi tumpuan awal keberhasilannya belajar di kelas. Media dan fasilitas yang dipakai kurang menarik minat belajar Siswa. Sumber belajar hanya berasal dari buku. Karena dilihat dari observasi awal, masih banyak Siswa kurang mampu memahami serta menemukan ide pokok dalam pembelajaran sejarah. Hal ini mungkin disebabkan oleh (1) Guru masih mengalami kesulitan menemukan model pembelajaran yang tepat, (2) Kurang cakupannya Guru dalam menumbuhkan motivasi serta memberikan apresiasi kepada Siswa sehingga Siswa pasif saat pembelajaran, (3) Jarang membaca pada Siswa sehingga sangat sulit untuk memahami materi pembelajaran sejarah.

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran sejarah. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Siswa melalui metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu (1) untuk menganalisis dan mendeskripsikan proses pembelajaran Siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS I MAN 1 Lebak. (2) untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar sejarah terhadap Siswa melalui metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sejarah pada kelas XI IIS I MAN 1 Lebak.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Suyanto dan Sukarnyana) dalam (Pahleviannur,2022).

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum melakukan tindakan siklus yang disebutkan di atas, Peneliti hasil belajar sejarah, sebelum dilaksanakannya penelitian. Siklus I dilakukan untuk mengetahui hasil belajar sejarah Siswa pada tindakan awal penelitian. Tujuan penelitian di siklus I ini dilakukan sebagai refleksi untuk melakukan penelitian siklus II, sedangkan siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah pada Siswa setelah dilakukan perbaikan pada proses pelaksanaan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi siklus I. Menurut Kurt Lewin (dalam Darmawan, 2011), ada 4 tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes digunakan untuk meningkatkan tingkat pencapaian hasil belajar Siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). Tes yang harus dicapai adalah Siswa dapat meningkatkan hasil belajar sejarah dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk memaksimalkan hasil belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan pedoman penilaian 10 butir pilihan ganda (kemendikbud, 2013: 79-81).

2. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan selama proses belajar mengajar menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IIS I MAN 1 Lebak.

3. Angket

Angket adalah alat untuk mengumpulkan data melalui pertanyaan yang pertanyaan yang membutuhkan jawaban tertulis. Angket juga digambarkan sebagai wawancara tertulis. Penyusunan angket harus berdasarkan indikator yang dapat mengungkapkan tingkat kemandirian belajar Siswa.

4. Dokumentasi

Tujuan dari teknik dokumentasi ini adalah untuk memberikan data dalam bentuk gambar (foto) yang diambil selama proses pengajaran, apakah itu dalam sebagai salah satu solusi mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah.

b. Teknis Analisis Data

1. Secara Kuantitatif

Data kuantitatif yang dikumpulkan berupa skor hasil belajar sejarah sebelum menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan setelah menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan perhitungan mean (nilai rata-rata hitung). Rumus nilai rata-rata hitung dapat ditulis sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh Siswa

2. Secara Kualitatif

Data kualitatif ini diperoleh dari data observasi wawancara, dan dokumentasi foto. Teknik kualitatif dipakai untuk menganalisis data kualitatif yang diperoleh dari hasil data tersebut. Hasil analisis kualitatif ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan yang dialami Siswa selama proses pembelajaran sejarah, mengetahui peningkatan hasil belajar Siswa dalam pembelajaran Sejarah dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT).

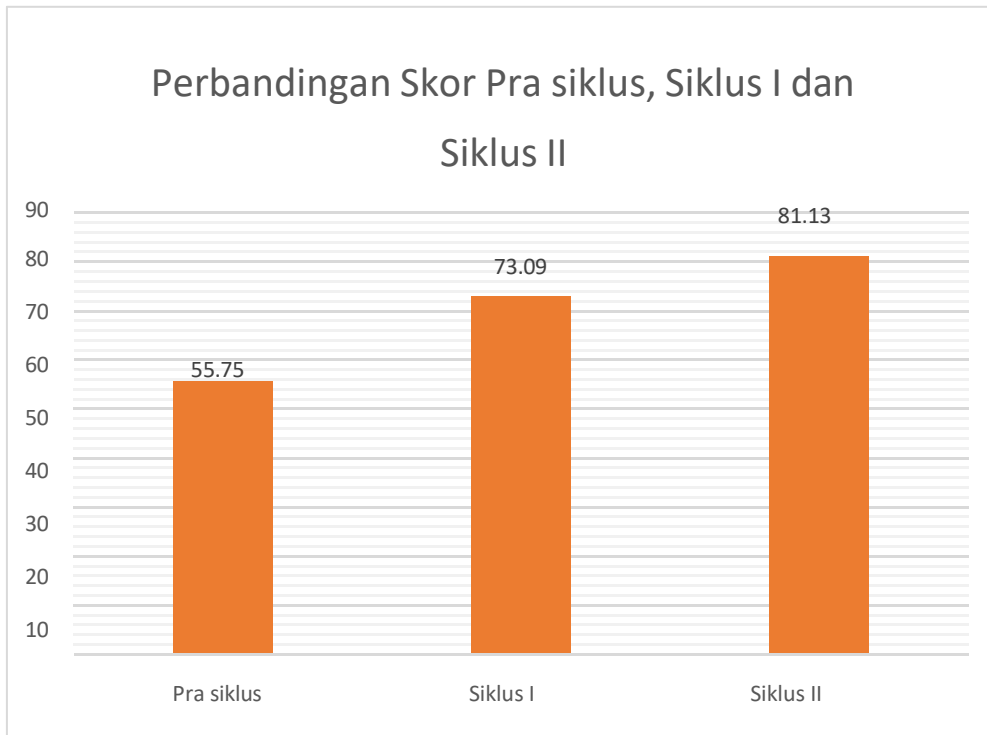
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap prasiklus, pembelajaran digunakan tanpa menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran baru menggunakan metode ceramah dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 55,75% termasuk ke dalam kategori "kurang". Hasil tersebut sangatlah jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ingin dicapai 80. Pada prasiklus tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar sejarah Siswa kelas XI IIS I MAN 1 Lebak dikategorikan "kurang".

Kekurangan pada tindakan prasiklus tersebut ditetapkan bahwa tindakan perlu dievaluasi begitu juga permasalahan dalam tes awal ini, Peneliti dan Guru sejarah mencari jalan keluarnya dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT). Dalam pembelajaran sejarah pada siklus I dan siklus II. Penerapan metode pembelajaran tersebut diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu solusi mengatasi permasalahan belajar sejarah.

Pada tahap siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT). Pada tahap ini menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 73,09% termasuk kategori "cukup". Namun pada pelaksanaan siklus I ini ternyata masih kurang dalam penilaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ingin dicapai 80.

Pada siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan, dengan nilai rata-rata yang diperoleh Siswa yaitu 81,13 termasuk kategori "baik". Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar nilai Siswa mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Untuk lebih jelasnya perbandingan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengenai peningkatan hasil belajar sejarah menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat grafik dan tabel dibawah ini.



KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI IIS I MAN 1 Lebak, pada tahun ajaran 2023/2024, dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran sejarah. Hal tersebut dibuktikan melalui analisis data nontes berdasarkan hasil observasi, angket dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil observasi tahap prasiklus diketahui bahwa 24 atau 75% Siswa malas mengikuti pembelajaran, dan 8 atau 25% Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap siklus I Siswa yang malas 12 atau 37,5%, dan jumlah Siswa yang aktif meningkat menjadi 20 atau 62,5% Siswa. Kemudian, pada tahap siklus II jumlah Siswa yang aktif mencapai 24 atau 75% Siswa dan 8 atau 25% Siswa yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran sejarah menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada Siswa kelas XI IIS I MAN 1 Lebak tahun ajaran 2023/2024.
2. Hasil belajar sejarah menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada Siswa kelas XI IIS I MAN 1 Lebak tahun ajaran 2023/2024, dapat dilihat dari nilai rata-rata pada setiap siklusnya. Pada tahap prasiklus nilai rata-rata kelas hanya mencapai 55,75. Nilai tersebut belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 80. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan diterapkan metode *Team Games Tournament* (TGT), hal itu dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas tahap siklus I yaitu 73,09, nilai tersebut hampir mencapai nilai KKM. Selanjutnya, nilai rata-rata kelas tahap siklus II meningkat menjadi 81,13. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siklus II telah memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 80.

REFERENSI

Sumber Buku

- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Asfar, A. H., & Kurnia, A. (2012). *Landasan Pendidikan: Hakikat Dan Tujuan Pendidikan*.
- Astuti, Y. A. (2013). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi*.
- Arsyad Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chairani. (2021). *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Metode Team Games Toernament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Lebong*. Jln. Perintis Kemerdekaan No. 09 RT. 04/05. Purwokerto 53141: CV. Tatakata Grafika.
- Darmawan. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Dyah, R. (2022). *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Lakeisha.
- Musdalipa, Razak, F., & Alam jaya, A. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Toernament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Kapalo Koto No. 8, Selayo, Kec. Kubung, Kab. Solok Sumatra Barat - Indonesia 27361: Mitra Cendekia Media.
- Pahleviannur, R. S. M. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. In *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian: Vol. VI (Issue 1)*.
- Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sapriya. (2009). *Pendidika IPS : Konsep dan pembelajaran* (D. Effendi (Ed.)). Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rinerka Cipta.
- Suryosubto. (2013). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rinerka Cipta.

Sumber Jurnal

- Apriliana, S. N. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Dalam . Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi
- Budianto, A., & Wiratama, N. S. (2017). *Hypnoteaching dalam Pembelajaran Sejarah*. *Jurnal Edutama*, 4(2), 1–10.
- Hartono, F. (2018). *Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter*. 4(2), 127–134.
- Kemendikbud. (2013). *Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kemendikbud
- Mertayasa, I. W. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V*. 6(1),

48–57.

- Mulyadi, N., & Haura, N. (2019). *Pengertian Pendidikan. Pengertian Pendidikan_FKIP_Masoem_University*.
- Pernatah, S. (2020). *Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. Jurnal Pendidikan*.
- Pendidikan, P. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 7911–7915.
- Rahma, S. D., & Saidah, K. (2022). *Analisis Pengaruh Metode Demonstrasi berbantuan Media Pembelajaran Smart Ticket terhadap Peningkatan Hasil Belajar. In Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, Pp. 242-250).*, 2(2), 19–65.
- Riki Andi Saputro. (2021). *Peran Pembelajaran Sejarah Dalam Mempersiapkan Generasi Emas Melalui Penanaman Nilai Karakter Nasionalisme*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ristiana, D. (2022). *Metode Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha
- Syaiful, S. (2010). *Suveroisi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Shanti, T. F. (2015). *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Tematik Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sungkono. (2019). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran*.
- Sutrisno. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Mandafa Utama.
- Sumirah Silalahi, Toni Nasution, Suriyani, W. W. S. (2022). *Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Membangun Kualitas Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.
- UUD RI RI No. 41. (2003). *Presiden Republik Indonesia. I*, 1-5.
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). *Penggunaan Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 165.
- Volkers. (2019). *Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Kartini
- Sumber Skripsi / Tesis**
- Winarsih, I. (2017). *Nilai Karakter Religius Dan Nasionalisme Di Man Temanggung Tahun Ajaran 2016/2017*. Universitas Negeri Semarang.