

Peningkatan Minat Belajar Sejarah Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Peserta Didik Kelas X9 SMAN 3 Medan

Meli Febriani

Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding Author : melyfebriani123@gmail.com

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received
29 March 2024
Revised
25 April 2024
Accepted
10 May 2024

This research aims to increase students' interest in learning using the Teams Games Tournament type cooperative learning model in class X9 students at SMAN 3 Medan for the 2023/2024 academic year. The learning interest referred to in this research is measuring students' active participation both physically and mentally. This type of research is Classroom Action Research (PTK), where the teacher is the implementer of the learning while the researcher is the observer. This research design uses the Kemmis and Mc model. Taggart. This research was carried out in the even semester of the 2023/2024 academic year, namely in March. The research subjects were class X9 students at SMAN 3 Medan, consisting of 36 students. The object of research is students' learning interest. Data collection techniques use observation and interviews. Data were analyzed descriptively and presented in the form of tables and graphs. The research results showed an increase in students' learning activeness, namely in cycle I it was 71.64% (good category), then in cycle II it increased to 83.42% (very good category). This means an increase of 11.78%. Thus, the use of the Teams Games Tournament type cooperative learning model in the Indonesian History subject can increase the learning interest of class X9 students at SMAN 3 Medan.

Keywords

Interest in Learning, Cooperative Model of Teams Games Tournament Type, Indonesian History.

PENDAHULUAN

Berbagai permasalahan yang dihadapi dalam dunia Pendidikan Indonesia, khususnya pada pembelajaran Sejarah adalah rendahnya minat belajar yang berimplikasi pada kualitas hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar kompetensi sesuai dengan kurikulum. Hal ini dapat diketahui dari tes atau ulangan harian dimana siswa banyak yang tidak tuntas dalam KKM dan melakukan pengulangan. Banyaknya Kumpulan nilai dari berbagai bidang studi dan dari dokumen kurikulum ternyata bidang studi Sejarah merupakan salah satu mata Pelajaran yang nilai rata-ratanya rendah.

Pembelajaran didefinisikan sebagai kegiatan guru yang mendorong terjadinya aktivitas belajar. Menurut (Winkel, 1991) pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan

terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Pembelajaran adalah proses pembuatan Keputusan yang dijabarkan dalam Tindakan-tindakan yang menunjukkan belajar siswa lebih mungkin, lebih efisien dapat diramalkan dan dapat bersifat ekonomis (Supriadi, 2000).

Pendidikan merupakan investasi pada pengembangan sumber daya manusia, dimana pentingnya peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia secara berkelanjutan oleh karena itu upaya untuk memajukan pendidikan sangat digalakkan oleh pemerintah (Ramadhan, 2022). Selain itu, Pendidikan merupakan hal yang utama yang harus dilakukan di sekolah. Keberhasilan proses pembelajaran dapat ditentukan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat (Fitriani, 2019). Model yang dipilih dengan tepat merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan seberapa baik pembelajaran dilaksanakan di kelas, oleh karena itu guru harus menekankan model pembelajaran yang sejalan dengan kondisi pembelajaran siswa dan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang berlaku saat ini dikenal dengan Kurikulum Merdeka. Implementasi Kurikulum Merdeka yang ditawarkan disesuaikan dengan kesiapan guru dan tenaga kependidikan (Arifa, 2022). Artinya proses pembelajaran disesuaikan oleh guru dan berpusat pada peserta didik. Namun berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti di kelas X9 SMAN 3 Medan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih cenderung berpusat pada guru, dan guru masih dominan dalam menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri, bahwa penggunaan metode ceramah memang baik dilakukan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Namun, jika guru menggunakan metode tersebut secara terus menerus, apalagi materi yang diajarkan memuat banyak materi bersifat hafalan maka akan membuat peserta didik cenderung akan bosan dan tidak fokus dengan pembelajaran. Peserta didik akan mencari hal-hal lain yang lebih menarik di luar konteks pembelajaran, baik bermain hp, tidur di kelas maupun mengganggu teman lainnya. Tentu ada permasalahan yang terjadi pada kegiatan belajar tersebut. Salah satunya kurangnya dominasi permainan pada saat pembelajaran, yang pasti dapat memicu keaktifan dan minat peserta didik pada saat belajar. Selain itu, belum digunakannya media bervariasi dalam pembelajaran juga menjadi faktor penyebab peserta didik menjadi pasif. Oleh sebab itu, saat ini guru dituntut tidak hanya menyampaikan materi berdasarkan buku paket, namun mencari referensi lain baik di media social maupun di media digital lainnya. Dengan kurangnya kreativitas guru menyebabkan menurunnya konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mudah merasa jenuh dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan

membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi pelajaran.

Penggunaan model dan metode pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan yang ingin dicapai. Metode yang digunakan juga selayaknyalah tidak menghalangi proses kegiatan belajar mengajar (KBM) karena merupakan alat bantu yang semestinya guru yang mengendalikan. Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Tujuan kegiatan pembelajaran adalah membelajarkan siswa agar mampu mengikuti proses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi diri sendiri. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses tersebut merupakan pemegang peranan penting dalam pengelolaan kelas dan pemilihan model pembelajaran yang tepat saat proses belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2011). Dari sini dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah pedoman yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran dengan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Pada prosesnya guru dituntut untuk meningkatkan keterampilannya dalam mengajar. Ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa untuk meningkatkan minat belajar supaya pembelajaran dapat aktif di kelas.

Pengembangan model dan metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan dapat mengembangkan model dan metode pembelajaran yang bervariasi. Namun masih ada saja guru yang masih dominan menggunakan metode konvensional. Artinya dalam penggunaan metode dan model pembelajaran tidak harus sama untuk semua pokok bahasan, sebab dapat terjadi kecocokan untuk setiap pokok bahasan lainnya.

Kenyataan yang terjadi dilapangan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih tergolong rendah dibandingkan materi Pelajaran lainnya. Kondisi ini terjadi di kelas X9 SMAN 3 Medan. Selain itu, pembelajaran Sejarah di X9 SMAN 3 Medan masih bersifat konvensional, kurang variasi dan cenderung monoton. Hal ini menyebabkan minat dan partisipasi belajar Sejarah siswa kurang optimal. Dibuktikan dari masih cukup rendahnya pencapaian nilai rata-rata Dimana tujuan pencapaian nilai rata-rata adalah 80. Minat siswa yang semacam ini perlu diperbaiki agar dapat meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa.

Melalui uraian diatas, perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu penggunaan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia. Karena dalam mewujudkan pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas yang bermakna dan menyenangkan dibutuhkan model pembelajaran yang menarik dan bervariasi salah satunya model pembelajaran kooperatif. Menurut Jarolimek dan Parker di dalam (Afandi et al., 2013) mengatakan, keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan yang positif, adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa, memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan. Tidak cukup sampai disitu saja, model pembelajaran kooperatif juga bervariasi salah satunya adalah tipe Teams Games Tournament yang bisa digunakan guru untuk merancang pembelajaran Sejarah Indonesia yang bermakna dan menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sesungguhnya adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya atau cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. Model pembelajaran TGT sangat cocok untuk diterapkan di SMAN 3 Medan di Kelas X9, dimana siswa-siswa tersebut masih mencari jati diri dan masih suka dengan dunia permainan (Listyarini et al., 2018). Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar siswa, serta merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna (Susanna, 2018). TGT diharapkan mampu membuat peserta didik lebih semangat belajar dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran TGT memuat adanya game/turnamen di dalam kelas yang dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik akan terpacu untuk menjadi yang terbaik. Jadi keunggulan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament adalah saling bekerjasama dan bergotong-royong atau saling mengajari dalam proses pembelajaran dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu alternatif peningkatan pemahaman dan kreativitas siswa. Pada penerapan model pembelajaran ini, siswa akan dituntun menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata ketika guru memberikan pertanyaan yang

sangat relevan dengan kompetensi inti yang harus dicapai. Dalam konteks penelitian ini pertanyaan dan jawaban yang disajikan berkaitan dengan materi Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Ekspektasi dari penerapan model ini adalah waktu yang lebih efektif, lebih banyak ruang untuk modifikasi dan inovasi yang bisa dilakukan sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik yang pada akhirnya memberikan nilai lebih terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini akan merangsang keaktifan siswa, sebab dalam *Teams Games Tournament* semua siswa tidak ada yang tidak aktif dalam menyuarakan pendapatnya, siswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan pengajar. Teknik belajar dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan ketrampilan diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, yaitu pada bulan Maret. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X9 SMAN 3 Medan yang terdiri dari 36 peserta didik. Objek penelitian adalah minat belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan minat belajar diketahui dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Hasil observasi terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel 1.
Perbandingan Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* siklus I dan siklus II

| Minat Belajar Siswa Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> | |
|--|-------------|
| Siklus I | Siklus II |
| 71,64 % | 83,42 % |
| Baik | Sangat Baik |



Gambar 1.
Siklus I Hasil Observasi Minat Belajar Siswa



Gambar 2.
Siklus II Hasil Observasi Minat Belajar Siswa

Adapun 4 kriteria/kategori tersebut adalah sebagai berikut:

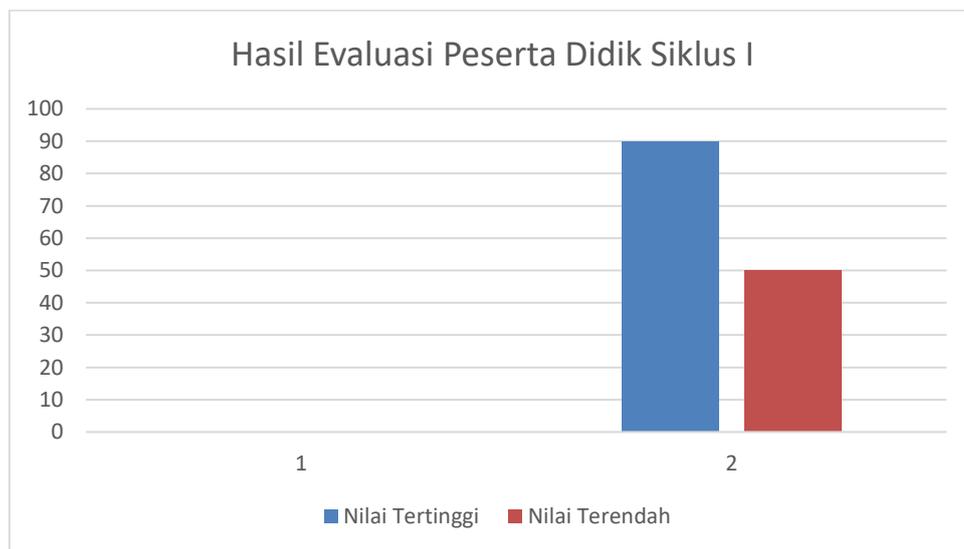
- 1) 81%-100% dikategorikan sangat baik/sangat tinggi.
- 2) 61%-80% dikategorikan baik/tinggi.

- 3) 41%-60% dikategorikan cukup baik/cukup.
 4) Kurang dari 40% dikategorikan kurang baik/rendah.
 (sumber : (Wayan, 2016)).

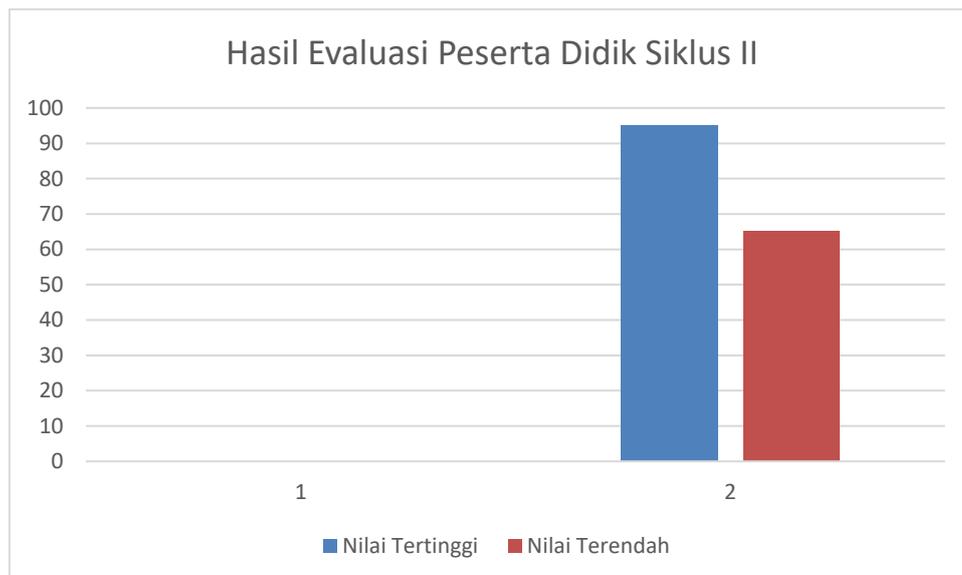
Berdasarkan tabel di atas, persentase hasil observasi minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada siklus I masih 71,64% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II sudah mencapai 83,42% dengan kategori sangat baik. Didapatkan hasil observasi minat belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,78%. Peningkatan minat belajar siswa dapat diketahui dari hasil evaluasi pada siklus I dan II, berikut datanya :

Tabel 2.
Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I dan II

| Keterangan | Nilai | |
|------------------|----------|-----------|
| | Siklus I | Siklus II |
| Jumlah | 2466 | 2916 |
| Rata-rata | 60 | 80 |
| Nilai Tertinggi | 90 | 95 |
| Tuntas KKM | 15 | 31 |
| Belum Tuntas KKM | 21 | 5 |
| Persentase KKM | 41,66 % | 86,11 % |



Gambar 3.
Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I



Gambar 4.

Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus II

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia melalui penerapan model kooperatif *teams games tournament* mengalami peningkatan. Rata rata nilai peserta didik meningkat dari siklus I sebesar 41,66 menjadi 86,11 pada siklus II. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa peserta didik yang telah lolos KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada siklus I sebanyak 15 peserta didik dari seluruh jumlah peserta didik dengan persentase 41,66%. Pada siklus II terjadi peningkatan mencapai 86,11% yang terdiri dari 31 peserta didik yang telah lulus KKM. Pencapaian hasil belajar klasikal pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan karena peserta didik mengalami ketuntasan belajar individual ≥ 70 . Hasil observasi aktivitas guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3.

Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru menggunakan Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament siklus I dan siklus II

| Aktivitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament | | | |
|--|--------------|-------------|--------------|
| Siklus I | | Siklus II | |
| Pertemuan I | Pertemuan II | Pertemuan I | Pertemuan II |
| 81,35 | 88,28 | 100 | 100 |

Hasil observasi keterampilan guru siklus I pertemuan I memperoleh persentase 81,35% dengan kriteria baik. Siklus I pertemuan II terjadi

peningkatan skor menjadi 88,28% dengan kriteria sangat baik. Siklus II pertemuan I memperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat baik. Pada siklus II pertemuan II juga memperoleh hasil 100% dengan kriteria sangat baik. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada pembelajaran Sejarah Indonesia membuat menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan memunculkan minat peserta didik karena model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melibatkan peserta didik berperan aktif untuk menemukan jawaban suatu permasalahan melalui proses berpikir dan diskusi. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menitikberatkan siswa aktif secara mental maupun fisik. Aktivitas mental yang dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan sehingga mudah diingat peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan minat peserta didik, hal ini didukung oleh pendapat (Huda, 2013) yang menyatakan bahwa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. Dalam model pembelajaran ini karena terdapat unsur permainan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat (Lie, 2002) yang mengungkapkan bahwa berdasarkan temuan di lapangan, pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mempunyai kelebihan mampu memunculkan suasana kegembiraan tumbuh dalam proses pembelajaran (*let them move*). Dengan adanya suasana tersebut, peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar karena lebih antusias dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Bila ditinjau dari hasil observasi, aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia melalui model kooperatif tipe *teams games tournament* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I rata-rata minat peserta didik 71,64% yang termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II persentase rata-rata minat belajar peserta didik 83,42% termasuk dalam kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X9 SMAN 3 Medan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* telah mampu telah mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam mengumpulkan

jawaban dan informasi dalam bentuk huruf-huruf yang disusun menjadi sebuah kata, lalu menyimpulkan atau menginterpretasi informasi yang diperoleh dari materi Sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Unissula Pres.
- Arifa, F. N. (2022). *Implementasi kurikulum merdeka dan tantangannya*. Info Singkat Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI.
- Fitriani, S. (2019). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3011>
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2011). *Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Media Persada.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Listyarini, D., As'ari, A. R., & Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 538-543.
- Ramadhan, R. (2022). Peran Kepala Sekolah Dalam Manajemen Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di Mts Miftahul Huda Karawang. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 235-245.
- Supriadi, D. (2000). *Anatomi Buku Sekolah di Indonesia; Problematika Penilaian, Penyebaran, dan Penggunaan Buku Pelajaran, Buku Bacaan dan Buku Sumber*. Adicita Karya Nusa.
- Susanna, S. (2018). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2832>
- Wayan, N. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. Usaha Nasional.
- Winkel, W. S. (1991). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia.