

# HISTORIA PEDAGOGIA

Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan Sejarah

---

Volume 13 Nomor 1 2024  
<https://journal.unnes.ac.id/journals/hp>

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di SMA Negeri 14 Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023

Ayna Ayu Alkhairunisa<sup>1</sup>

### ABSTRACT

The history learning at SMA Negeri 14 Semarang for grade X has already implemented the "merdeka" curriculum, which encourages students to be active in seeking information. However, based on observations of history learning in class X<sub>3</sub>, many students remain passive, which affects their learning outcomes in that class. Therefore, it is crucial to enhance student participation in history learning to improve their learning outcomes. Consequently, teachers need to choose varied and appropriate teaching methods for the classroom. One suitable method is using the word wall media in the form of box questions in teams with the Teams Games Tournament learning model. By using box questions in the Teams Games Tournament learning model, students can be more motivated to learn, achieving learning objectives and improving student learning outcomes. This research is a Classroom Action Research (CAR). The subjects of the research were 35 students of class X<sub>3</sub> at SMA Negeri 14 Semarang. The data collection instruments included student worksheets and observation sheets. The sub-topic used was the Acculturation of Islamic Culture and Islamic Kingdoms in Maluku. The research indicators were an improvement in student learning outcomes, with an increase in student learning outcomes from cycle I to cycle II. The research results showed that the average student score in cycle I was 65.7%, which had met the minimum mastery criteria (KKM), and in the second cycle, it increased to 85.7% of students who had met the KKM. From these results, there was an improvement in student learning outcomes by using the word wall box question media.

*Keywords: Improvement of Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT), Islamic Kingdoms in Indonesia.*

---

<sup>1</sup> Guru Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 14 Semarang

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan bagian penting lembaga formal, karena keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Selain itu proses interaksi belajar, sangat bergantung pada guru dan peserta didiknya. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang lebih baik dan nyaman, sehingga peserta didik akan termotivasi dalam belajar dan hasil belajar akan meningkat. Proses belajar mengajar interaksi dalam bentuk aktivitas belajar akan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Observasi awal telah dilakukan pada SMA N 14 Semarang sebelum prasiklus. Diperoleh data bahwa model pembelajaran yang digunakan guru yakni model presentasi. Model ini diawali dengan pengenalan materi melalui presentasi secara singkat, lalu guru membentuk kelompok yang terdiri 3-4 peserta didik yang mewakili seluruh bagian kelas. Guru membagikan pertanyaan untuk dijawab per-kelompok yang isinya materi dasar untuk menguji pengetahuan peserta didik. Terakhir guru mengadakan evaluasi di akhir minggu atau akhir unit. Untuk mengurangi atau menghilangkan kekurangan model presentasi, maka dari itu peneliti menawarkan satu alternatif model pembelajaran yang ingin diterapkan pada mata pelajaran tersebut.

Selama observasi awal tersebut, peserta didik menunjukkan kurang aktif dalam bertanya, berdiskusi atau menjawab soal dari guru. Mereka lebih menyukai melihat objek powerpoint (PPT) daripada fokus ke materi. Ini membuktikan metode presentasi kurang efektif bagi kelas tersebut untuk dilanjutkan pada materi tersebut. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti tertarik menerapkan model TGT (Team Game Tournament) agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesungguhnya merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya atau cara peserta didik belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Laila & Rahmat, 2018).

Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kinerja pengajaran guru dan prestasi belajar peserta didik, 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). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh peserta didik. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) yaitu salah satu model pembelajaran yang membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya kelompok heterogen inilah peserta didik

berdiskusi dalam kelompoknya, belajar dan bersama-sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga ketika ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya dapat membantu menjelaskannya Hikmah, Anwar, & Riyanto (2018).

Menurut Susanna (2017) kelebihan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet) yaitu Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik, mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi. Media pembelajaran yang akan digunakan dengan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet) yaitu menggunakan media word wall dimana Wordwall yang digunakan box question merupakan media pembelajaran permainan yang menyenangkan, menghibur, dan menarik perhatian peserta didik. Wordwall adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang 3 dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lesatari, (2021) wordwall berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarhphone. Dalam aplikasi wordwall terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat peserta didik tertarik. Menurut Sari & yarza, (2021) Kelebihan dari wordwall yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya peserta didik tidak perlu mendonwload aplikasi, peserta didik hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti tertarik menerapkan model TGT (Team Game Tournament) dengan menggunakan media wordwall berupa box question agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aktivitas belajar dengan bentuk permainan yang dirancang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan santai dan menyenangkan selain sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Setiap kegiatan pembelajaran akan menghasilkan output berupa hasil belajar. Kegiatan pembelajaran pada peserta didik dapat melatih kemampuan peserta didik dalam beberapa aspek yaitu kemampuan afektif (sikap), kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan). Pada saat peserta didik belajar di kelas, peserta didik juga akan melakukan aktivitas belajar.

## LANDASAN TEORI

### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan yang diperoleh tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Keberhasilan seseorang dalam proses belajar mengajar paling banyak di ukur dengan alat ukur tes belajar, yang diberikan di akhir pembelajaran atau di akhir semester. Hasil belajar yang dapat dihasilkan oleh peserta didik tergantung pada proses belajarnya. Hasil belajar adalah kemampuan atau prestasi peserta didik yang peserta didik capai setelah melalui proses belajar mengajar. Sudjana (2011:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa

seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik 2014:30). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yang menerima pembelajaran, dari kondisi tidak tahu dan tidak mengerti akan sesuatu, karena ia belajar sehingga menghasilkan pengetahuan dan mengerti tentang hal yang ia pelajari. Menurut Susanto (2015:5) mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik 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 relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Menurut Nawawi dalam K. Brahim pada 2007:39 (dalam Susanto 2015:5) mengatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Purwanto (2014:44) hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian 7 hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (raw materials) menjadi barang jadi (finished goods). Baik atau buruknya hasil belajar tergantung pada individu peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar, karena hasil belajar diperoleh dari peserta didik yang mengalami proses pembelajaran dan guru yang mengajarnya. Seberapa baik peserta didik menerima pelajaran dalam proses belajar mengajar dan seberapa baik guru membuat pembelajaran menjadi menarik untuk peserta didik terima adalah salah satu faktor penentu hasil belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berikut dijelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, menurut Slameto (2003:54- 60) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Dalam faktor intern terdapat faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan, cacat tubuh. Kemudian faktor psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan dan yang terakhir adalah faktor kelelahan. Selain faktor intern juga terdapat faktor ekstern diantaranya adalah faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan. Di samping itu, terdapat juga faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah, dan yang terakhir adalah faktor masyarakat yang meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. Berdasarkan pendapat para ahli tentang hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar maka penelitian ini mengacu pada teori Nawawi dalam K. Brahim pada 2007:39 (dalam Susanto 2015:5) yang mengatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang

dinyatakan 8 dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

## **2. Model Pembelajaran Teams Games (TGT)**

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement Shoimin (2014, hlm. 203). Berdasarkan pengertian yang telah tertulis diatas dapat disimpulkan bahwa Team Games Tournament merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran, diawali dengan penyajian kelas dan diakhiri dengan memberikan penghargaan kepada tim kelompok yang memenangkan pertandingan. Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik yang membedakannya dengan tipe model pembelajaran kooperatif lainnya. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin (dalam Rusman, 2014, 225) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, games tournament, dan penghargaan kelompok. Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

TGT memiliki tujuan dalam penerapannya pada pembelajaran. Slavin (2010, hlm. 14) menyatakan bahwa TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Lebih lanjut, Huda (2015, hlm. 197) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pembelajaran. TGT juga meningkatkan skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda.

Menurut Shoimin (2014, hlm. 207-208) Kelebihan dalam TGT Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Kedua, Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Ketiga, Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. Keempat, Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian tindakan berkembang menjadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) adalah penelitian Tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung penelitian yang digunakan penulis yaitu mengenali adanya kesulitan dalam proses belajar mengajar, baik dari segi guru/pengajar, peserta didik, maupun interaksi komponen-komponen pembelajaran (bahan ajar, media, pendekatan, metode, strategi, setting kelas, penilaian), sehingga dapat mencari solusi yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi real kelas tersebut.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X<sub>3</sub>, peneliti memilih peserta didik kelas tersebut karena berbeda dengan peserta didik di kelas-kelas lain. Peserta didik di kelas X<sub>3</sub> merupakan peserta didik yang lebih pasif dibandingkan dengan peserta didik kelas lain sehingga dalam partisipasi pembelajaran termasuk lebih rendah. Sehingga peneliti memilih kelas tersebut, supaya kedepannya dengan menggunakan metode *teams games tournament* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Penelitian subjek diperoleh berdasarkan hasil diskusi dan berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum pembelajaran dilakukan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 14 Semarang yang berlokasi di Jl. Krokosono RT.5/RW.13 Panggung Lor, Kec. Semarang Utara, Kota Semarang Jawa Tengah. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai Mei. Tahap-tahap dalam pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari tahap persiapan sampai dengan penulisan laporan penelitian. Secara keseluruhan semua kegiatan dilakukan selama kurang lebih dua bulan.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui proses bersiklus, yang terdiri dari empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus yang akan dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II, dengan setiap siklus melalui empat tahapan yang sama. Ketika siklus I selesai guru masih menemukan masalah baru atau masalah lama yang belum tuntas dipecahkan, maka dilanjutkan ke siklus II dengan tahapan yang sama dengan siklus I. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan pada siklus I, ketika siklus II selesai dan masalah sudah teratasi (mencapai keberhasilan) maka penelitian ini selesai sampai siklus II. Namun, ketika siklus II selesai dan masalah belum teratasi (belum mencapai indikator keberhasilan) maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya sampai mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah melakukan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus. Selanjutnya disampaikan hasil perbaikan dari setiap siklus. Penyampaian hasil penelitian pada setiap siklus akan mencakup penilaian pelaksanaan perbaikan pembelajaran dari hasil belajar siswa. Penilaian pelaksanaan perbaikan pembelajaran menggunakan pengukuran prestasi atau hasil belajar siswa dengan nilai tes formatif.

### A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan di kelas X<sub>3</sub> pada materi Indonesia pada materi akulturasi budaya Islam di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus diperoleh berbagai data yang sangat diperlukan dalam menentukan keberhasilan penelitian. Data hasil penelitian yang diperoleh meliputi data hasil observasi aktivitas guru, data hasil observasi aktivitas peserta didik dan data hasil belajar pada ranah kognitif. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berfikir analisis pada peserta didik.

#### 1. Siklus I

##### a. Perencanaan

Tahap pertama yang dilakukan dalam siklus I yaitu perencanaan (*planning*). Tahap perencanaan ini meliputi kegiatan persamaan persepsi dengan guru selaku kolaborasi dan teman-teman observer mengenai teknis pelaksanaan model pembelajaran TGT, mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, materi dan media pembelajaran yang digunakan. Materi yang diberikan pada Siklus I adalah Akulturasi

Budaya Islam di Indonesia. Pertemuan pada siklus I dilakukan selama satu kali pertemuan. Hal lain yang perlu disiapkan dalam tahap perencanaan meliputi instrument penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar peserta didik, soal turnamen dan lembar post test hasil belajar pada siklus I, perangkat TGT berupa lembar jawaban, lembar rangkuman tim, lembar skor permainan dan hadiah atau rekognisi tim terbaik, menyiapkan alat untuk dokumentasi berupa kamera.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan, dimana setiap pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2x45 menit. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pendahuluan, Pembelajaran dimulai dengan do'a yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. Peserta didik kemudian memberikan salam kepada guru dan salah satu peserta didik melaporkan jumlah kehadiran peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Guru kemudian menanyakan kabar kepada peserta didik. Selanjutnya guru memberikan motivasi yang dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Guru memberikan informasi bahwa pertemuan kali ini peserta didik akan melaksanakan belajar tim dan turnamen akademik, dimana fungsi dari belajar tim adalah memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih memahami materi melalui diskusi bersama dan hasil belajar tim akan didiskusikan bersama dengan guru dan tim-tim lainnya. Kemudian kegiatan pretest dilakukukan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.

c. Observasi

Presentase ketuntasan belajar pada siklus I adalah 65,7 % termasuk kriteria belum berhasil dari 35 orang peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 23 orang. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah bahwa pembelajaran dikatakan tuntas secara individual apabila peserta didik memperoleh nilai  $\geq 75$  yang dapat dilihat dari hasil tes peserta didik. Sedangkan proses pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila 75% peserta didik dikelas memperoleh nilai  $\geq 75$ . Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I masih terdapat aspek-aspek yang kurang. Hal ini mempengaruhi ketuntasan belajar peserta didik. Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan 28 kontekstual menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) yang telah dilaksanakan pada siklus I ini belum mendapatkan hasil yang maksimal yaitu masih banyak kekurangan sehingga perlu dilaksanakan refleksi dan melanjutkan kepada siklus II untuk memperbaiki proses belajar mengajar.

d. Refleksi

Hasil pengamatan terhadap siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) berjalan cukup baik.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Tahap pertama yang dilakukan dalam siklus II sama dengan siklus I yaitu perencanaan (planning). Tahap perencanaan ini meliputi kegiatan persamaan persepsi dengan guru selaku kolabolator dan teman-teman observer mengenai teknis pelaksanaan model pembelajaran TGT, mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, materi dan media pembelajaran yang digunakan. Materi yang diberikan pada Siklus II adalah Kerajaan Islam di Maluku. Pertemuan pada siklus II dilakukan selama satu kali

pertemuan. Hal lain yang perlu disiapkan 29 dalam tahap perencanaan meliputi instrument penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar peserta didik, soal turnamen dan lembar post test hasil belajar pada siklus II, perangkat TGT berupa lembar jawaban, lembar rangkuman tim, lembar skor permainan dan hadiah atau rekognisi tim terbaik, menyiapkan alat untuk dokumentasi berupa kamera.

#### b. Pelaksanaan Tindakan II

Siklus II terlaksana sebanyak satu kali pertemuan atau dua jam pelajaran pada tanggal 22 Mei 2023. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengacu pada rencana modul ajar yang sudah disusun dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada materi kerajaan Islam di Maluku. Adapun rincian pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut: Pendahuluan, Pembelajaran dimulai dengan do'a yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. Peserta didik kemudian memberikan salam kepada guru dan salah satu peserta didik melaporkan jumlah kehadiran peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Guru kemudian menanyakan kabar kepada peserta didik. Selanjutnya guru memberikan motivasi yang dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT. Guru memberikan informasi bahwa pertemuan kali ini peserta didik akan melaksanakan belajar tim dan turnamen akademik, dimana fungsi dari belajar tim adalah memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih memahami materi melalui diskusi bersama dan hasil belajar tim akan didiskusikan bersama dengan guru dan tim-tim lainnya. Kemudian kegiatan pretest dilakukukan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.

#### c. Observasi

Presentase ketuntasan belajar pada siklus II adalah 85,7 % termasuk kriteria belum berhasil dari 35 orang peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebanyak 30 orang. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah bahwa pembelajaran dikatakan tuntas secara individual apabila peserta didik memperoleh nilai  $\geq 75$  yang dapat dilihat dari hasil tes peserta didik. Sedangkan proses pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila 75% peserta didik dikelas memperoleh nilai  $\geq 75$ . Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena nilai ketuntasan kelas sudah lebih dari 75% dimana pada siklus II ini sudah berhasil jika dibandingkan dengan siklus I.

#### d. Refleksi

Hasil pengamatan terhadap siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) berjalan cukup baik.

### **B. Pembahasan**

Penelitian ini merupakan Penelitian Hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas X3 SMA Negeri 14 Semarang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terlihat mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pada penerapan model pembelajaran kooperatif peserta didik harus bertanggung jawab menguasai materi dan setiap anggota kelompok akan kerjasama untuk menguasai materi. Sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menguasai materi agar dapat bersaing pada turnamen akademik. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana peserta didik bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi dan terjadinya kompetisi untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Peningkatan hasil belajar dan

aktivitas belajar peserta didik tidak akan berhasil apabila tidak ditunjang dengan perbaikan aktivitas mengajar guru pada setiap siklus. Peningkatan ini dipengaruhi oleh hasil refleksi dan perbaikan proses mengajar guru di kelas. Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dipengaruhi beberapa faktor. Faktor-faktor ini diantaranya suasana kelas yang mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di kelas karena kegiatan peserta didik telah dikondisikan dan terarah sesuai dengan tujuan yang telah disusun. Keberhasilan ini juga tidak lepas dari kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) seperti yang terlihat pada gambar perbandingan hasil belajar. Model Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran tanya jawab dari guru kepada siswa maupun sebaliknya dengan dibantu Model Teams Games Tournament (TGT) agar lebih menarik. Siswa memiliki tanggung jawab masing-masing dalam keberhasilan kelompoknya (Slavin, 2005: 214). Metode tanya jawab dengan berbantuan Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan metode tanya jawab dengan berbantuan Model Teams Games Tournament (TGT) siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Metode tanya jawab berbantuan permainan Teams Games 39 Tournament (TGT) sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Sejarah, karena dapat membuat siswa tidak bosan dan lebih termotivasi untuk belajar.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Akulturasi Budaya Islam dalam kerajaan kerajaan Islam DI Indonesia di kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 14 Semarang tahun ajaran 2012/2023. Pada siklus I terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik dengan persentase sebesar 82,5% dan 80% termasuk kedalam kriteria baik mengalami peningkatan pada siklus ke II dengan paersentase hasil observasi aktivitas guru sebesar 82,5% dengan kriteria baik sedangkan untuk persentase hasil observasi aktivitas peserta didik sebesar 90% dengan kriteria sangat baik.
2. Penerapan Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Akulturasi Budaya Islam dalam kerajaan kerajaan Islam DI Indonesia di kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 14 Semarang tahun ajaran 2012/2023. Pada siklus I jumlah peserta didik yang tuntas 65,7% belum mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas 85,7% sudah mencapai indikator keberhasilan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus suprijono. 2010. Cooperative Learning. Yogyakarta. Pustaka Media.
- Salim, dkk, (2015), Penelitian Tindakan Kelas (teori dan aplikasi bagi mahapeserta didik, guru mata pelajaran umum dan pendidikan agama islam di sekolah), Medan: Perdana Publishing, hal. 23.

- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/10.15408/sd.viii.9518>
- 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>.
- Tarigan, R. (2012). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPA Fisika di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Fisika*. 4 (2), hlm. 50-55
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 46-56.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- Sari, P.M., & Yarza, HN (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi. Selaparang *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2), 195-199.
- Wisnu D. Y dkk. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. Universitas Pendidikan Indonesia, *Journal of Mechanical Engineering Education*. 1(2), 323-330.
- Rohjianti, Jehat. (2012). Penerapan Metode Teams Games Tounament Dengan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Gerak Pada Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kradenan Tahun Ajaran 2011/2012 (Skripsi). Surakarta: UMS.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.