
Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 18 Makassar

Sumira Malawat

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Sejarah Universitas Negeri Makassar.

email: sumiramalawat050500@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang menjadi salah satu tantangan yang dihadapi di kelas XI SMA Negeri 18 Makassar, khususnya pada mata pelajaran Sejarah yang sering dianggap monoton. Masalah ini menyebabkan minimnya partisipasi, kurangnya antusiasme, dan rendahnya interaksi kelas, yang berpengaruh negatif terhadap hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yaitu metode kooperatif yang menggabungkan kerja sama dan kompetisi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus yang ada, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas XI di SMA Negeri 18 Makassar. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data mencakup observasi, angket minat belajar, dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk melihat peningkatan minat belajar siswa setelah setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TGT secara signifikan meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah. Pada Siklus 1, terjadi peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa, namun beberapa siswa masih mengalami kesulitan dan kurang aktif dalam pembelajaran terkhususnya pembelajaran kelompok. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus 2, hasil observasi dan angket menunjukkan peningkatan lebih lanjut, dengan 90% siswa menjadi lebih terlibat aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini juga didukung oleh hasil wawancara yang mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan menikmati pembelajaran yang disajikan secara Kerjasama dan kompetisi.

Kata Kunci: *Keaktifan siswa, Pembelajaran Team Games Tournament, Penelitian Tindakan Kelas*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Namun, salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran adalah rendahnya minat belajar dan keaktifan peserta didik, yang dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Masalah ini terutama terlihat pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMA Negeri 18 Makassar, yang kerap dianggap monoton oleh peserta didik. Akibatnya, banyak siswa menunjukkan sikap pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan memiliki antusiasme

rendah terhadap pembelajaran. Pembelajaran yang interaktif dan menarik diperlukan untuk mengatasi tantangan ini.

Salah satu pendekatan yang diyakini dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa adalah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama dan kompetisi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui TGT, siswa didorong untuk bekerja dalam kelompok heterogen, mempelajari materi, dan bersaing dalam permainan turnamen untuk memperoleh poin. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah. Penelitian dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas XI-9 SMA Negeri 18 Makassar, dan data dikumpulkan melalui observasi, angket minat belajar, serta wawancara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memberikan alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lainnya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT) diterapkan untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI. Berikut adalah penjelasan secara mendetail mengenai prosedur yang dilakukan pada setiap siklus.

1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan ini, peneliti dan guru mata pelajaran Sejarah melakukan serangkaian persiapan untuk penerapan dengan Team Games Tournament (TGT) sebagai model pembelajaran interaktif dan kooperatif.

Tahap perencanaan merupakan langkah awal untuk memastikan pelaksanaan tindakan dapat berjalan efektif sesuai dengan tujuan penelitian. Pada Siklus 1, perencanaan dimulai dengan mengidentifikasi masalah melalui observasi awal di kelas XI SMA Negeri 18 Makassar. Hasil observasi menunjukkan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah, ditandai dengan sikap pasif, kurang antusias, dan minimnya partisipasi dalam diskusi kelas. Berdasarkan temuan ini, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis Team Games Tournament (TGT) yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa. RPP mencakup tahapan pembelajaran seperti penyampaian materi, diskusi kelompok, permainan kuis, dan evaluasi. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa dengan kemampuan akademik beragam untuk mendorong kerja sama yang seimbang. Selain itu, guru menyiapkan media dan alat pembelajaran, seperti kartu soal untuk permainan kuis, papan poin, dan hadiah sederhana untuk kelompok pemenang. Instrumen penelitian juga dirancang, meliputi lembar observasi keaktifan siswa, angket untuk mengukur minat belajar, serta panduan wawancara untuk mengetahui pendapat siswa mengenai model pembelajaran yang diterapkan.

b. Tahap Pelaksanaan (Acting)

Pada Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun, dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Tahapan pelaksanaan dijelaskan sebagai berikut:

Pada Siklus 1, pelaksanaan dimulai dengan guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa. Guru kemudian memaparkan cara kerja model TGT, termasuk aturan permainan dan mekanisme pemberian poin. Selanjutnya, guru menyampaikan materi sejarah

menggunakan metode ceramah interaktif, dilengkapi dengan media visual seperti peta dan gambar, untuk menarik perhatian siswa. Setelah penyampaian materi, siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen berdasarkan kemampuan akademik, yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam kelompok, siswa berdiskusi untuk memahami materi yang telah disampaikan. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan panduan dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Setelah diskusi selesai, dilanjutkan dengan permainan kuis dan turnamen. Setiap kelompok berkompetisi dengan menjawab pertanyaan yang telah disiapkan dalam bentuk kartu soal. Jawaban yang benar akan memperoleh poin, dan kelompok dengan poin tertinggi mendapat penghargaan. Guru memberikan penghargaan berupa apresiasi lisan dan hadiah kecil untuk meningkatkan semangat siswa.

c. Tahap Observasi (Observing)

Pada Siklus 1, observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, baik pada saat diskusi kelompok maupun permainan kuis. Guru menggunakan lembar observasi untuk mencatat tingkat keaktifan siswa dalam beberapa aspek, seperti partisipasi dalam diskusi kelompok, keterlibatan dalam permainan kuis, dan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat. Beberapa indikator yang diamati antara lain:

- 1) Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok: Apakah siswa berpartisipasi aktif dalam berdiskusi atau hanya mendengarkan saja.
- 2) Keterlibatan dalam permainan kuis: Apakah siswa berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan kuis dan menunjukkan antusiasme selama permainan.
- 3) Keberanian untuk mengemukakan pendapat: Apakah siswa yang biasanya pasif mulai berani untuk berbicara dan memberikan pendapat.

Selain itu, observasi juga dilakukan untuk melihat dinamika kelompok, apakah terjadi dominasi oleh satu atau dua orang siswa ataukah semua anggota kelompok terlibat secara merata. Hasil observasi pada Siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang pasif dan kurang percaya diri untuk berbicara.

d) Tahap Refleksi (Reflecting)

Tahap refleksi merupakan langkah evaluasi yang sangat penting untuk menganalisis hasil tindakan yang telah dilakukan, mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki, dan merencanakan langkah-langkah perbaikan di siklus berikutnya. Pada tahap ini, guru bersama dengan siswa melakukan evaluasi terhadap seluruh proses pembelajaran untuk mengetahui seberapa efektif penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa.

Pada Siklus 1, refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi, umpan balik dari siswa melalui angket, dan hasil wawancara. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah, terutama dalam hal partisipasi dalam permainan kuis dan diskusi kelompok. Namun, masih ada beberapa siswa yang cenderung pasif, terutama dalam diskusi kelompok. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pembagian peran yang jelas dalam kelompok, sehingga beberapa siswa merasa tidak memiliki tanggung jawab yang cukup dalam aktivitas tersebut. Selain itu, masih ada siswa yang merasa kurang percaya diri untuk berbicara atau memberikan pendapat. Umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan metode TGT, tetapi beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa kesulitan dalam mengikuti permainan kuis jika tidak memahami materi dengan baik. Ini menandakan bahwa persiapan materi yang lebih matang dan penjelasan yang lebih rinci perlu dilakukan agar semua siswa bisa mengikuti permainan dengan percaya diri.

Berdasarkan refleksi ini, guru menyadari perlunya penyesuaian dalam pembagian peran dalam kelompok, seperti memberikan tugas yang lebih spesifik dan memastikan setiap siswa memiliki peran aktif dalam diskusi. Selain itu, penting untuk memberikan waktu lebih banyak bagi siswa untuk memahami materi sebelum melakukan permainan agar mereka merasa lebih siap dan tidak gugup saat berkompetisi.

2. Siklus 2

a. Tahap Perencanaan (Planning)

Pada siklus kedua, Pada Siklus 2, perencanaan dilakukan berdasarkan refleksi hasil pelaksanaan Siklus 1. Modifikasi strategi dilakukan dengan menambahkan pembagian peran dalam kelompok, seperti ketua, pencatat, dan penyaji, untuk memastikan semua anggota kelompok terlibat aktif. RPP diperbaiki dengan menyisipkan cerita menarik atau fakta sejarah untuk membangun rasa ingin tahu siswa, serta menambahkan penghargaan individu bagi siswa yang paling aktif atau memberikan jawaban yang benar dalam permainan. Media pembelajaran juga diperbarui dengan menambah variasi soal kuis serta penggunaan visual seperti gambar dan video pendek untuk mempermudah pemahaman materi. Instrumen penelitian juga disempurnakan dengan menambahkan indikator partisipasi individu pada lembar observasi serta beberapa pertanyaan tambahan pada angket untuk menggali alasan peningkatan motivasi siswa. Tahap perencanaan ini dirancang agar pelaksanaan model pembelajaran TGT pada Siklus 2 dapat mengatasi kendala yang ditemukan sebelumnya dan memberikan hasil yang lebih optimal.

b. Tahap Pelaksanaan (Acting)

Pada Siklus 2, pelaksanaan tindakan diperbaiki berdasarkan refleksi dari Siklus 1. Guru memulai pembelajaran dengan metode **storytelling**, menceritakan kisah sejarah yang relevan untuk membangun antusiasme siswa. Setelah itu, guru menjelaskan kembali tujuan pembelajaran dan langkah-langkah model TGT. Guru kemudian menyampaikan materi menggunakan kombinasi ceramah interaktif dan media audiovisual seperti video pendek, untuk memperjelas konsep sejarah. Setelah materi disampaikan, siswa kembali berdiskusi dalam kelompok. Namun, dalam Siklus 2, setiap anggota kelompok diberi peran spesifik, seperti ketua, pencatat, penyaji, dan penjawab, untuk memastikan kontribusi setiap siswa lebih merata. Guru mengawasi diskusi kelompok, memberikan umpan balik, serta mendorong siswa yang pasif untuk lebih aktif. Permainan kuis dan turnamen kembali dilaksanakan dengan tambahan variasi soal yang mencakup tingkat kesulitan beragam. Pada tahap ini, poin diberikan tidak hanya untuk kelompok, tetapi juga untuk individu yang menunjukkan keaktifan atau memberikan jawaban yang benar. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang serta individu paling aktif, yang semakin memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pada kedua siklus dilakukan dengan memperhatikan dinamika kelas dan kebutuhan siswa, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan serta minat belajar siswa.

c. Tahap Observasi (Observing)

Pada Siklus 2, observasi dilakukan dengan fokus yang lebih mendalam terhadap perbaikan yang telah dilakukan pada tahap perencanaan. Guru menggunakan lembar observasi yang sudah diperbarui untuk mencatat perkembangan keaktifan siswa secara lebih rinci, dengan tambahan indikator seperti kontribusi individu dalam kelompok dan peran yang diambil selama diskusi. Beberapa aspek yang diamati antara lain:

- 1) Partisipasi individu dalam kelompok: Apakah setiap siswa menunjukkan kontribusi yang seimbang dalam diskusi kelompok setelah adanya pembagian peran.
- 2) Aktivitas dalam kuis dan turnamen: Mengamati sejauh mana siswa berpartisipasi dalam permainan, baik dalam menjawab pertanyaan maupun memberi dukungan pada anggota kelompok lainnya
- 3) Interaksi sosial dalam kelompok: Apakah siswa saling mendukung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan dan diskusi.

Hasil observasi pada Siklus 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal keterlibatan siswa. Sebagian besar siswa menjadi lebih aktif, baik dalam diskusi kelompok maupun dalam permainan kuis, terutama karena adanya pembagian peran yang memastikan setiap siswa memiliki tanggung jawab. Keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat juga meningkat, serta ada kesan bahwa mereka lebih menikmati proses pembelajaran karena adanya unsur permainan dan

kompetisi. Dengan adanya observasi yang lebih terstruktur dan rinci pada Siklus 2, dapat dilihat bahwa model TGT membantu mendorong keterlibatan aktif setiap siswa dalam pembelajaran, serta memberikan gambaran yang jelas tentang perubahan sikap dan minat belajar siswa.

d. Tahap Refleksi (Reflecting)

Pada Siklus 2, refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan dan pengumpulan data dari observasi, angket, dan wawancara. Pada siklus ini, pembagian peran dalam kelompok diperbaiki dengan menugaskan siswa sesuai dengan kemampuan dan minat mereka, seperti memberikan tugas lebih jelas kepada siswa yang cenderung pasif. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat signifikan. Mereka lebih antusias dalam berdiskusi, lebih berani mengemukakan pendapat, dan lebih aktif berpartisipasi dalam permainan kuis. Pemberian penghargaan kepada individu yang menunjukkan keaktifan dalam diskusi dan kuis juga memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa. Namun, meskipun ada peningkatan, masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya terlibat dalam diskusi, yang menunjukkan perlunya pendekatan lebih personal untuk mendorong siswa yang lebih introvert atau merasa kurang percaya diri. Dalam refleksi ini, guru berencana untuk memberikan lebih banyak dukungan bagi siswa tersebut, baik melalui bimbingan langsung maupun memberikan kesempatan untuk berbicara secara bergiliran agar mereka merasa lebih nyaman. Secara keseluruhan, refleksi dari kedua siklus menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa. Penerapan pembagian peran yang lebih jelas dan pemberian penghargaan individu terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan siswa. Namun, masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal memberikan dukungan yang lebih intensif kepada siswa yang kurang percaya diri, agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi ini, langkah-langkah perbaikan tersebut akan diterapkan pada siklus berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 18 Makassar melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari kedua siklus:

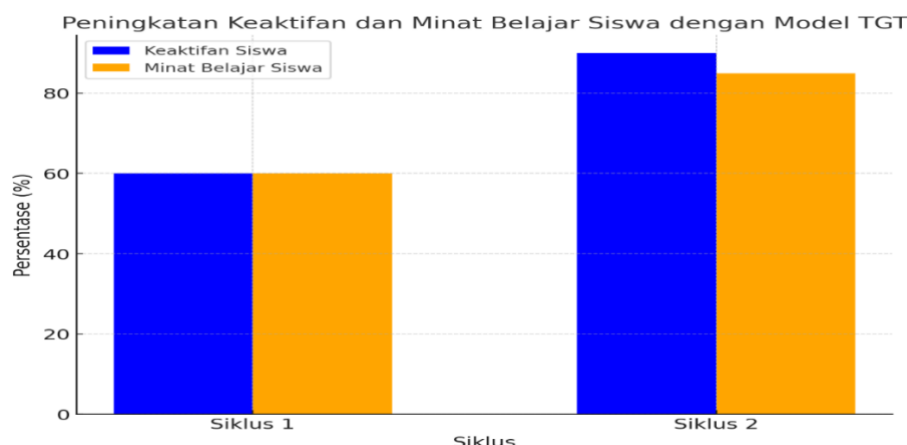
1. Siklus 1

Pada Siklus 1, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik dalam diskusi kelompok maupun permainan kuis. Sebagian besar siswa mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, namun masih ada beberapa siswa yang cenderung pasif, terutama yang merasa kurang percaya diri. Berdasarkan angket minat belajar, 60% siswa merasa bahwa mereka lebih tertarik dengan pembelajaran sejarah menggunakan model TGT dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Namun, masih ada beberapa siswa yang merasa kesulitan mengikuti permainan kuis karena kurangnya pemahaman materi.

2. Siklus 2

Pada Siklus 2, pembagian peran dalam kelompok diperbaiki dengan memberikan tugas yang lebih spesifik dan memastikan setiap siswa memiliki peran aktif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa. Sekitar 90% siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan permainan kuis. Selain itu, mayoritas siswa merasa lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapat. Berdasarkan angket minat belajar, 85% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sejarah melalui model TGT. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih menikmati pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi, karena membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Gambar 1. Peningkatan Minat Belajar, dan keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)



(Sumber: Hasil analisis data)

Di atas adalah diagram batang yang menggambarkan peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa antara Siklus 1 dan Siklus 2 setelah penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Pada Siklus 1, keaktifan siswa mencapai 60% dan minat belajar siswa 60%. Namun, pada Siklus 2, terdapat peningkatan yang signifikan, dengan keaktifan siswa mencapai 90% dan minat belajar siswa meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dapat efektif meningkatkan baik keaktifan maupun minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penerapan model TGT terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar TGT, yaitu menggabungkan unsur kerja sama dalam kelompok dengan elemen kompetisi yang menyenangkan. Dengan sistem ini, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran, karena mereka tidak hanya belajar secara individu tetapi juga dalam tim.

Pada Siklus 1, meskipun ada peningkatan, masih terdapat siswa yang cenderung pasif. Hal ini disebabkan oleh pembagian peran yang belum optimal, di mana beberapa siswa merasa tidak memiliki tanggung jawab yang jelas dalam kelompok. Untuk mengatasi hal ini, pada Siklus 2, pembagian peran dalam kelompok diperbaiki dengan menugaskan setiap siswa sesuai dengan kemampuannya, seperti ketua, pencatat, penyaji, dan penjawab. Pembagian tugas yang jelas ini terbukti efektif dalam mendorong setiap siswa untuk berpartisipasi aktif. Peningkatan signifikan juga terlihat pada hasil observasi di Siklus 2, di mana sebagian besar siswa berani untuk mengemukakan pendapat dan lebih aktif dalam diskusi kelompok. Pemberian penghargaan kepada kelompok dan individu yang berprestasi dalam permainan kuis juga memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa. Penghargaan ini tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar lebih baik tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dalam kelompok. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk berbicara atau aktif dalam diskusi. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih personal untuk mendukung siswa-siswa tersebut, seperti memberikan dorongan atau bimbingan individu untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka. Secara keseluruhan, penerapan model TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung peningkatan keaktifan serta minat belajar siswa. Model ini terbukti efektif dalam mengatasi masalah kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah, yang sebelumnya dianggap monoton dan kurang menarik. Dengan adanya unsur permainan dan kompetisi, pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar, kerjasama antar siswa, dan hasil belajar akademik secara keseluruhan. Oleh karena itu, penerapan model TGT dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap membosankan, seperti sejarah.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 18 Makassar. Model ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan menggabungkan elemen kerja sama dalam kelompok dan kompetisi. Pada Siklus 1, meskipun terjadi peningkatan keaktifan siswa, masih terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif karena kurangnya pembagian peran yang jelas dalam kelompok. Namun, setelah perbaikan pada Siklus 2, pembagian peran yang lebih spesifik terbukti meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Pada Siklus 2, sekitar 90% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan hampir seluruh siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Penerapan model TGT juga menunjukkan hasil yang positif dalam mengatasi masalah-masalah seperti kurangnya antusiasme dan rendahnya interaksi kelas yang sebelumnya menghambat proses pembelajaran. Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri, termotivasi, dan menikmati proses pembelajaran yang lebih variatif dan kompetitif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta interaksi sosial siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik, seperti sejarah. Oleh karena itu, penerapan model ini dapat direkomendasikan untuk digunakan di kelas-kelas lain dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- [2] David, F. (2007). *The Team Games Tournament Model for Collaborative Learning in the Classroom*. *Journal of Educational Psychology*, 99(2), 319-327. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.99.2.319>.
- [3] Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2008). *Social Interdependence Theory and Cooperative Learning: The Teacher's Role*. In W. M. Reynolds & G. Miller (Eds.), *Handbook of Psychology: Educational Psychology* (Vol. 7, pp. 379-394). John Wiley & Sons.
- [4] Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- [5] Supriyadi, S. (2014). *Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*, 10(3), 45-50.
- [6] Suyanto, S., & Yuliana, I. (2018). *Pembelajaran Sejarah Berbasis TGT (Team Games Tournament) di Kelas XI SMA: Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Siswa*. *Jurnal Sejarah*, 12(1), 25-36.
- [7] Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (1st ed.). Prestasi Pustakaraya.
- [8] Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran dan Pembelajaran di Sekolah* (5th ed.). Gramedia Pustaka Utama.