

kemampuan belajar anggota kelompoknya yang lain (Salamun, dkk., 2023; 26). Tujuan pembelajaran ini dilakukan bukan hanya untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan berkelompok, tetapi juga untuk meningkatkan proses interaksi sosial di antara peserta didik. *Cooperative learning* berbeda dengan sekadar belajar kelompok biasa, ada beberapa unsur dasar yang dapat membedakan dengan pembelajaran kelompok secara asal. Pelaksanaan unsur dasar sistem pembelajaran *cooperative* dengan benar dapat memungkinkan pendidik mampu mengelola kelas dengan lebih efektif. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak harus belajar dari menggunakan sistem belajar dari pendidik kepada peserta didik, tetapi peserta didik bisa saling membelajarkan sesama peserta didik lainnya.

Roger dan David Johnson dalam Salamun (2023; 26) berpendapat bahwa tidak semua pembelajaran berkelompok dapat dianggap sebagai pembelajaran *cooperative*, ada 5 unsur dasar yang dapat menjadikan proses belajar kelompok itu masuk dalam pembelajaran *cooperative* yaitu sebagai berikut:

1. Prinsip ketergantungan positif, prinsip ini menjelaskan bahwa keberhasilan penyelesaian tugas dalam pembelajaran *cooperative* sangat bergantung dari adanya usaha yang dilakukan oleh semua anggota kelompok
2. Tanggung jawab individu, tanggung jawab ini mengindikasikan bahwa adanya keberhasilan yang dicapai kelompok sangat bergantung pada tanggung jawab setiap anggota kelompok yang dijalankan dengan baik
3. Interaksi tatap muka, interaksi secara tatap muka dapat memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi semua anggota untuk melakukan

diskusi dan interaksi secara langsung sehingga terjadi proses saling berbagi informasi

4. Partisipasi dan komunikasi, pada pembelajaran *cooperative* ini peserta didik dilatih untuk mampu berpartisipasi dan berkomunikasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran
5. Evaluasi proses kelompok, evaluasi ini merupakan sebuah kegiatan penilaian atau evaluasi kelompok mengenai proses dan hasil kerja sama mereka, yang dilakukan agar kerja sama berikutnya dapat dilakukan dengan lebih efektif.

2.1.3 Team Games Tournament (TGT)

1. Konsep Dasar *Team Games Tournament* (TGT)

Team games tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran dari model *cooperative learning*. Saco menjelaskan bahwa dalam TGT peserta didik diarahkan untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota dari tim lain dan berusaha mendapatkan skor untuk tim mereka masing-masing (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016; 78). Model *cooperative learning* tipe TGT ini dilakukan dengan menggunakan turnamen akademik, dengan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana salah satu peserta didik menjadi wakil tim dan berlomba dengan anggota tim lain yang sebelumnya memiliki kinerja akademik yang setara dengan mereka (Afandi, dkk., 2013; 77).

TGT secara ringkas dapat dideskripsikan sebagai pembelajaran melalui permainan atau turnamen akademik yang dilakukan berkelompok, dimana salah satu anggota tim akan berlomba dengan anggota tim lain yang sebelumnya memiliki kinerja akademik setara dan berusaha mendapatkan skor untuk tim

mereka masing-masing. Permainan dapat dirancang pendidik ke dalam bentuk kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang dilaksanakan, namun selain itu pada permainan juga dapat diselingi dengan adanya pertanyaan-pertanyaan yang memiliki keterkaitan dengan kelompok (identitas kelompok).

2. Langkah-Langkah Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Pada pembelajaran *cooperative* tipe TGT ini, kegiatan pembelajaran dilakukan melalui 5 langkah tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation*), tahapan belajar kelompok (*teams*), tahapan permainan (*games*), tahapan pertandingan (*tournament*), tahapan penghargaan kelompok (*rocgnition*).

1. Penyajian Kelas (*Class Precentation*). Penyajian kelas merupakan proses penyampaian materi yang dilakukan pendidik di dalam kelas, dari mulai penyampaian tujuan pembelajaran, pokok materi, serta penjelasan singkat mengenai soal atau kuis yang akan diberikan pada permainan. Proses penyajian kelas umumnya dilakukan dengan cara pengajaran langsung melalui kegiatan ceramah oleh pendidik.
2. Belajar Kelompok (*Teams*). Belajar kelompok merupakan proses pendidik membagi kelas dalam kelompok-kelompok dengan berdasar pada kriteria kemampuan akademik, jenis kelamin, etnik dan ras yang umumnya akan beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok pada tahapan ini yaitu untuk mengarahkan peserta didik agar lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih mempersiapkan anggota kelompok sehingga dapat berkerja dengan baik dan optimal pada saat permainan.

3. Permainan (*Games*). Permainan atau *games* pada tahapan ini terdiri dari soal-soal atau kuis yang dibuat relevan dengan materi pembelajaran, yang dirancang untuk menguji dan mengetahui pengetahuan yang telah didapatkan peserta didik dari proses penyajian kelas dan belajar kelompok. Permainan atau *games* dilakukan dengan mengadakan turnamen atau lomba dengan mengambil satu perwakilan kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan atau soal.
4. Pertandingan (*Tournament*). Turnamen atau lomba merupakan struktur dimana belajar dengan permainan atau *games* ini terjadi. Umumnya turnamen atau lomba ini dilaksanakan pada pekan terakhir atau pada setiap unit pembelajaran setelah pendidik selesai melakukan penyajian kelas dan belajar kelompok.
5. Penghargaan Kelompok (*Recognition*). Penghargaan kelompok merupakan tahap dimana pendidik mengumumkan kelompok pemenang setelah turnamen atau lomba berakhir. Kelompok pemenang merupakan kelompok dengan poin tertinggi pada saat turnamen. Kelompok dengan nilai tertinggi ini nantinya akan diberikan sertifikat atau hadiah sebagai bentuk apresiasi, apresiasi ini diberikan bertujuan untuk menyenangkan peserta didik atas prestasi yang mereka buat dan termotivasi untuk lebih meningkatkan prestasinya lagi.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Kelebihan dari pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), ialah sebagai berikut:

1. Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya mampu membuat peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi lebih menonjol, tetapi juga mampu membuat peserta didik dengan kemampuan akademik lebih rendah menjadi aktif dan memiliki peran penting di kelompoknya.
2. Mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai yang kuat antara sesama anggota kelompoknya.
3. Mampu membuat peserta didik lebih senang dan nyaman dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama dengan adanya kegiatan permainan berupa turnamen atau lomba.
4. Mampu meningkatkan semangat dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena setelah mengikuti turnamen pembelajaran pendidik akan mendapat sebuah penghargaan sebagai peserta atau kelompok terbaik.

Kekurangan dari pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), ialah sebagai berikut:

1. Pendidik perlu melakukan persiapan dengan matang, yang membutuhkan banyak tenaga, pemikiran dan waktu yang lebih ekstra
2. Pendidik dituntut untuk mampu dalam memilih materi yang cocok dengan model ini
3. Selama proses diskusi kelompok berlangsung, seringkali topik permasalahan yang dibahas menjadi terlalu meluas dan memakan waktu

4. Selama proses pelaksanaannya kerap kali pembicaraan dikuasai oleh seorang peserta didik yang mendominasi, sehingga peserta didik lain lebih memilih mendengarkan dan menjadi pasif.
5. Memerlukan dukungan fasilitas, peralatan dan biaya lebih sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar

2.1.4 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran merupakan proses interaksi dari peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar. Sedangkan sejarah merupakan sebuah studi yang mempelajari tentang manusia dan perkembangannya yang mengagumkan dan mampu melewati berabad-abad keberhasilan. Pembelajaran sejarah merupakan perpaduan dari adanya aktivitas belajar dan mengajar yang mempelajari peristiwa di masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini (Alamsyah, dkk., 2022; 6). Pembelajaran sejarah merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang didalamnya menelaah mengenai asal-usul, perkembangan, dan peranan masyarakat di masa lampau, yang menyimpan nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan untuk melatih kecerdasan dan membentuk sikap, watak serta kepribadian peserta didik (Muhtarom, dkk., 2020; 30).

Pembelajaran di sekolah mempunyai tujuan untuk dapat menanamkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Secara lebih rincinya tujuan pembelajaran sejarah dijelaskan dalam Permendikbud No. 59 tahun 2014, yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia serta dunia melalui pengalaman sejarah bangsa Indonesia dan bangsa lain

2. Mengembangkan rasa kebangsaan, cinta tanah air, dan penghargaan kritis terhadap hasil dan prestasi bangsa Indonesia dan umat manusia di masa lalu
3. Membangun kesadaran tentang konsep waktu dan ruang dalam berpikir kesejarahan
4. Mengembangkan kemampuan berpikir sejarah (*historical thinking*), keterampilan sejarah (*historical skills*), dan wawasan terhadap isu sejarah (*historical issues*), serta menerapkan kemampuan, keterampilan, dan wawasan tersebut dalam kehidupan masa kini
5. Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan mora yang mencerminkan karakter diri, masyarakat, dan bangsa
6. Menanamkan sikap berorientasi kepada kehidupan masa kini dan masa depan berdasarkan pengalaman masa lampau
7. Memahami dan mampu menangani isu-isu kontroversial untuk mengkaji permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakatnya
8. Mengembangkan pemahaman internasional dalam menelaah fenomena actual dan global.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Suatu penulisan ilmiah tidak akan terlepas dari adanya penulisan ilmiah yang sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penulisan ilmiah yang akan ditulis. Tulisan tersebut bermanfaat sebagai bahan referensi dan sumber informasi pada kajian yang akan ditulis. Kajian yang memiliki relevansi dengan *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) telah banyak ditulis sebelumnya baik dalam skripsi, buku, artikel, jurnal dan lainnya. Hasil penelitian yang telah

banyak menyinggung mengenai *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), beberapa diantaranya ada penelitian yang dilakukan oleh Ayu Lobika Lestari, Era Anjarwati, dan Winda Agustiani.

Pembahasan mengenai model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebelumnya telah dikaji dalam sebuah tulisan yang relevan. Tulisan tersebut tertuang pada skripsi yang ditulis oleh Ayu Lobika Lestari, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Mataram, yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Nurul Ulum Mertak Tombok Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian yang dilakukan Ayu ini memaparkan mengenai pengetahuan pendidik mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), serta dampak dan kendala pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran SKI di Madrasah Aliyah Nurul Ulum Mertak Tombok.

Penelitian yang dilakukan Ayu memiliki beberapa kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Kesamaan tersebut terletak pada kesamaan objek penelitian berupa penggunaan model pembelajaran yang diteliti yaitu penggunaan model *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan kesamaan pendekatan yaitu pendekatan penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian yang dilakukan Ayu dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada perbedaan konsep penelitian, pada penelitian yang dilakukan Ayu memfokuskan konsep penelitiannya pada pengetahuan guru, proses pelaksanaan, dan kendala

penggunaan model pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti memfokuskan konsep pada proses perencanaan, proses pembelajaran, serta kelebihan dan kekurangan penggunaan model pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Penelitian yang dilakukan oleh Era Anjarwati mahasiswa jurusan Ilmu Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Raden Intan yang ditulis dalam skripsi berjudul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantu Media Roda Putar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP. Penelitian yang dilakukan Anjarwati ini memaparkan mengenai keefektivan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media putar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. Persamaan penelitian yang dilakukan Anjarwati dengan peneliti terletak pada objek penelitian berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Perbedaan penelitian yang dilakukan Anjarwati dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada pemilihan jenis penelitian, penelitian yang dilakukan Anjarwati menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif naturalistik.

Penelitian berikutnya yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti ialah penelitian yang tertuang pada skripsi karya Winda Agustiani, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Pekalongan, yang berjudul Implementasi Model Pembelajaran

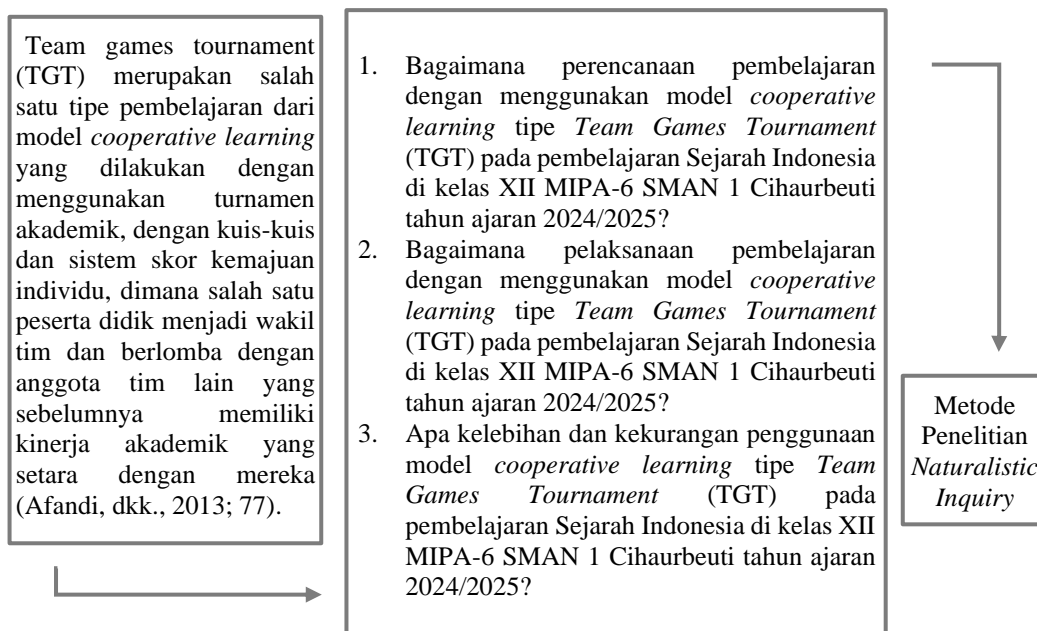
Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTS Muhammadiyah Ahmad Dahlan Balapulang. Penelitian karya Winda memaparkan mengenai bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS. Penelitian karya Winda memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu terletak pada persamaan objek yang berupa penggunaan model *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan persamaan pendekatan penelitian yaitu penggunaan pendekatan penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian yang dilakukan Winda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada perbedaan konsep penelitian, dimana Winda konsep penelitiannya hanya berfokus pada implementasi atau penggunaan, serta kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) saja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti memfokuskan konsep pada proses perencanaan, proses pembelajaran, serta kelebihan dan kekurangan penggunaan model pembelajaran *cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Signifikansi dari penelitian ini yaitu melanjutkan penelitian sebelumnya mengenai implementasi atau penggunaan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kegiatan pembelajaran di kelas, namun yang membedakan dari penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu terletak pada penambahan konsep penelitian yang memfokuskan pada perencanaan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games*

Tournament (TGT) yang ternyata belum dimunculkan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut pendapat Singarimbun memaparkan bahwa konsep ialah penyamarataan dari sekelompok fenomena tertentu sehingga mampu digunakan untuk menggambarkan berbagai fenomena yang sama (Samsuri, 2003; 3). Sugiyono juga menjelaskan bahwa kerangka konseptual adalah sebuah sintesa mengenai hubungan antar variabel yang disusun oleh beberapa teori yang sudah dideskripsikan (Aryani & Rachmawati, 2019; 95). Kerangka konseptual adalah suatu susunan alur yang dituliskan secara jelas dan terperinci, dengan memuat detail-detail gambaran suatu kegiatan atau langkah yang akan dilakukan bertujuan agar dapat mengarahkan penelitian pada hasil penelitian yang dituju.



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dari penelitian yang berjudul “Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025”, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025?
3. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XII MIPA-6 SMAN 1 Cihaurbeuti tahun ajaran 2024/2025?