

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBASIS *QR CODE* PADA KELAS X-11 SMA NEGERI 8 SURABAYA**

Dias Alvy Pratama
Universitas Negeri Surabaya
diasalvypratama@gmail.com

Agus Suprijono
Universitas Negeri Surabaya
agussuprijono@unesa.ac.id

Defit Ekawati
Universitas Negeri Surabaya
defitekawatiarif@gmail.com

ABSTRACT

This research is aimed to increasing the learning interest of class X-11 students of SMA Negeri 8 Surabaya with a sample of 30 students in history subjects based on the Qr- Code that is Teams Games Tournament (TGT) learning model. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted collaboratively. The design of this study uses data collection techniques based on observation based on questionnaires. Based on the results of the study, it was shown that the application of the Qr Code-based TGT learning model in history subjects could increase the learning interest of X-11 students at SMA Negeri 8 Surabaya. This can be proven through the results of the student learning interest questionnaire from the results of the pre-cycle using the conventional model to get a percentage of learning interest of 38.94%, increasing to 69.43% in cycle I. After modification, in cycle II it shows an increase in learning interest to 83.8%.

Keywords: *Teams Games Turnament (TGT) Learning Model, Learning Interest*

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X-11 SMA Negeri 8 Surabaya dengan *sample* sebanyak 30 peserta didik dalam mata pelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Qr Code*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat deskriptif yang dilakukan secara kolaboratif. Desain penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data hasil obeservasi berdasarkan angket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbasis *Qr Code* dalam mata pelajaran sejarah dapat meningkatkan minat belajar siswa X-11 SMA Negeri 8 Surabaya. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil angket minat belajar siswa dari hasil pra siklus yang menggunakan model konsenional mendapatkan prosentasi minat belajar sebesar 38,94%, naik menjadi

69,43% pada siklus I. Setelah dilakukan modifikasi, pada siklus II menunjukkan kenaikan minat belajar menjadi 83,8%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT), Minat Belajar

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan, sejarah merupakan sebuah ilmu yang mengkaji dinamika kehidupan manusia di masa lampau. Ruang lingkup sejarah meliputi segala aspek kehidupan manusia di masa lampau yang meliputi kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (yang berkaitan dengan seni, musik, dan lainnya), serta keilmuan dan intelektual.¹

Sebagai suatu cabang ilmu pengetahuan, sejarah harus bisa dikaji secara sistematis sesuai dengan kaidah ilmiah. Hal tersebut dapat dilakukan menggunakan sistematika metodologi kepenulisan sejarah sehingga sejarah dapat terhindar dari sifat kesubjektifan. Mengutip pengertian sejarah menurut Hugiono dan P. K. Poerwantana, H. Roeslan Abdulgani menerangkan sejarah yang baik merupakan sejarah yang dapat dinilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan kepenulisan tersebut, yang nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman arah hidup manusia di masa depan.²

Melalui sejarah, manusia dapat belajar bagaimana menghadapi kehidupan di masa depan. Sejarah dapat mengajarkan individu manusia agar menjadi pribadi lebih baik kedepannya. Selain itu, sejarah juga berperan penting bagi aspek kehidupan bernegara. Dalam tatanan hidup bernegara, sejarah merupakan salah satu instrumen yang sangat penting untuk menjaga identitas jati diri suatu bangsa. Untuk itu melalui Permendikbud Nomor 008/H/HKR/2022 tujuan adanya pelajaran sejarah, khususnya pada tingkat SMA/MA/Paket C diantaranya adalah menanamkan nilai-nilai nasionalisme, patriotisme, nilai-nilai moral, kebhinekaan, dan gotong royong kepada peserta didik.

Pada dasarnya, pelajaran sejarah di sekolah difungsikan sebagai pedoman untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa yang dapat mengembangkan diri secara individu, bermasyarakat dan bernegara. Sejarah dapat memberikan pondasi yang kokoh bagi peserta didik untuk mengenal lebih dalam mengenai jati diri bangsanya sehingga kelak dapat meneruskan cita-cita luhur kepribadian bangsa.

Permasalahan dalam pelajaran sejarah, khususnya pada jenjang SMA/MA atau sederajat seringkali dijumpai di lapangan. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai di lapangan adalah menurunnya tingkat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran sejarah. Seringkali peserta didik beranggapan bahwa belajar sejarah merupakan hal yang membosankan bagi mereka.

Anggapan tersebut didasari dengan pola berpikir peserta didik terkait mata pelajaran sejarah hanya seputar menghafal sebuah peristiwa yang terjadi di masa lampau. Walaupun hal tersebut juga tidak salah sepenuhnya, namun perlu ditekankan bahwa belajar sejarah memiliki makna yang jauh daripada hal tersebut. Makna mendalam dalam belajar sejarah

¹ Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

² Hugiono, & Poerwantana, P. K. (1992). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta.

yakni, memaknai peristiwa yang telah terjadi di masa lampau untuk kemudian dapat dijadikan sebagai pedoman hidup di masa depan.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 8 Surabaya, diketahui banyak siswa khususnya di kelas X-11 memiliki minat belajar yang rendah sebanyak 38,94% dalam mata pelajaran sejarah. Pembelajaran dengan proses satu arah di dalam kelas merupakan salah satu pemicu bosannya peserta didik dalam belajar sejarah. Kurangnya pemahaman konsep dalam pentingnya belajar sejarah juga menjadi faktor penghambat lain dalam belajar sejarah.

Tabel 1.1 Pra Siklus

No. Tabel Hasil Pra Siklus dengan Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional (Ceramah)	
1. Skor Tertinggi	48
2. Skor Terendah	17
3. Skor Maksimal	100
4. Skor Rata-Rata	38,94%
Persentase Rata-Rata	38,94%

Kurangnya variasi dalam merancang model pembelajaran yang interaktif menjadikan peserta didik mudah bosan merupakan faktor utama dalam menurunnya minat belajar siswa untuk belajar sejarah. Hal tersebut menjadi tanggung jawab seorang guru untuk merubah pola pikir siswa agar peserta didik menjadi antusias dalam memaknai belajar sejarah.

Tanggung jawab seorang guru tidak hanya mengajarkan mata pelajaran tertentu kepada peserta didik, namun memastikan perubahan tumbuh kembang pribadi anak. Hal yang penting dalam sebuah proses pendidikan adalah proses belajar mengajar yang melibatkan peserta didik dan pendidik.³ Guru mempunyai tanggung jawab lebih untuk merubah pola belajar sejarah yang biasanya hanya duduk, dengar, catat, dan hafal.⁴ Untuk itu, perlu adanya perubahan pola belajar dalam menambah minat belajar peserta didik dalam belajar siswa.

Minat merupakan sebuah kecenderungan yang dirasakan seseorang yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus.⁵ Hal tersebut akan disertai rasa kepuasan yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Minat juga berarti sebuah perasaan suka dan ketertarikan pada sebuah hal ataupun sebuah aktifitas tanpa adanya kendali yang menyuruh.⁶ Minat juga berhubungan dalam gaya gerak yang dapat mendorong seseorang untuk menghadapi ataupun berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman, yang dirangsang oleh sebuah aktivitas.⁷

³ Semiawan, C., Munandar, A., & Munandar, S. . U. (1990). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.

⁴ Riduansyah. (2017). Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Strategi Pembelajaran Metode Bermain Peran (*Role Playing*) (Studi Pembelajaran Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Banjarmasin). *Jurnal Socius: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(02), 284–292. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v6i02.3477>

⁵ Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

⁶ Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

⁷ Crow, L. D., & Crow, A. (1984). *Educational Psychology*. Surabaya: PT Bina Ilmu.

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa minat merupakan sebuah kecenderungan akan ketertarikan, perhatian, keinginan yang lebih akan suatu hal. Perasaan tersebut dapat muncul pada dalam diri seseorang adanya sebuah dorongan ataupun sebuah paksaan. Dalam hal pembelajaran berarti sebuah perasaan senang dalam mempelajari sesuatu yang dapat menimbulkan rasa senang dalam mempelajari sesuatu sehingga dapat merubah pola pikir baik dalam aspek kognitif dan nonkognitif orang tersebut.

.Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam menumbuhkan minat belajar sejarah adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang interaktif seperti *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kognitif yang menempatkan peserta didik dalam beberapa kelompok belajar yang heterogen.⁸ TGT merupakan sebuah model pembelajaran yang interaktif. Mengemas sebuah pembelajaran menggunakan model TGT diharapkan dapat menarik minat peserta didik. Menggunakan model pembelajaran TGT dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena peserta didik tetap dapat bersaing antar teman dalam permainan tersebut. Agar dapat memaksimalkan pengambilan data, model TGT dapat dikemas menggunakan teknologi *QR Code*. Penggunaan *QR Code* juga difungsikan agar dapat mengikuti perkembangan teknologi saat ini yang tengah digandrungi oleh para generasi muda.

Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran TGT mempunyai pengaruh rata-rata sebesar 66,43 terhadap hasil belajar siswa.⁹ Selain itu, *QR Code* juga dapat digunakan sebagai inovasi literasi digital.¹⁰ Berdasarkan riset membuktikan TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswas sebesar dimana dihasilkan 28,20 % pada pra siklus, naik sekitar 58,97% pada siklus pertama dan 71,79% pada siklus kedua penelitian tersebut.¹¹

Berdasarkan hasil dari pemaparan diatas, didapatkan sebuah rumusan masalah dalam penelelitian ini yaitu, apakah terdapat peningkatan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QR Code* terhadap minat belajar siswa kelas X-11 di SMA Negeri 8 Surabaya tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengaruh dan mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QR Code* terhadap minat belajar siswa kelas X-11 di SMA Negeri 8 Surabaya tahun ajaran 2022/2023.

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dapat dilihat hasilnya setelah melalui tahap dua kali siklus pembelajaran. TGT diterapkan sebagai model pembelajaran yang dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa serta mengandung unsur permainan dan *reinforcement* sehingga mampu meningkatkan minat belajar pada peserta didik.¹² Atas dasar tersebut,

⁸ Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

⁹ Damayanti, S. & Apriyanto, M.T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 02(02), 235–244. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>

¹⁰ Hidayati, L. (2022). Penggunaan Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 73–77.

¹¹ Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 5(5), 155–162.

¹² Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

penelitian ini memiliki hipotesis bahwa model TGT mampu meningkatkan minat belajar peserta didik pada kelas X-11 SMA Negeri 8 Surabaya.

METODE

Penelitian ini dirancang menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang berbentuk proses pengkajian siklus. Penelitian dirancang dengan dua siklus. Jika belum didapati peningkatan minat belajar yang signifikan pada peserta didik pada siklus I, maka akan dilakukan adaptasi perbaikan-perbaikan yang dirasa perlu dilakukan pada siklus II.¹³

Penelitian ini menggunakan populasi penelitian dikelas X-11 SMA Negeri 8 Surabaya dengan jumlah 30 siswa. Sampel yang digunakan adalah keseluruhan siswa di kelas tersebut. Teknik pengambilan data dengan menggunakan angket respon peserta didik.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali siklus. Pada siklus I melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Selanjutnya pada siklus II dilakukan modifikasi alur pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang serupa. Siklus I dan siklus II dilaksanakan pada bulan April tahun 2023 pada minggu yang berdekatan.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilaksanakan persiapan yang akan dilakukan sebelum tahap pelaksanaan pengambilan data. Perencanaan meliputi menyusun modul pembelajaran, menyiapkan bahan ajar, membuat instrumen tes, lembar penilaian, dan lembar pengamatan yang akan digunakan. Tahap ini dilakukan agar penelitian berjalan sesuai rencana dan mendapat hasil yang optimal.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan isi dari rancangan penelitian. Tahap ini dilakukan di dalam kelas eksperimen. Tahap ini terlaksana dalam bentuk proses belajar mengajar yang dilakukan antara guru dengan peserta didik. Peneliti merancang sintak model pembelajaran TGT yang sesuai dengan karakteristik kelas yang akan digunakan peneliti dalam penelitian.

Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru sebagai peneliti untuk mengamati perubahan yang terjadi di dalam kelas. Yang menjadi fokus guru sebagai peneliti dalam tahap pengamatan adalah mengamati perubahan pola aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan model TGT berbasis *QR Code*.

Refleksi

Refleksi dilaksanakan setelah proses pengamatan selesai dilakukan. Dalam tahap ini, peneliti mengamati tahapan-tahapan yang telah dilalui serta hasilnya untuk menemukan hal-hal yang telah sesuai ataupun harus diperbaiki untuk menyempurnakan siklus II ataupun hasil akhir dari penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa hasil observasi angket peserta didik. Observasi angket digunakan dalam mengukur variabel independen maupun

¹³ Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta; Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

variabel dependen. Variabel yang diteliti adalah persepsi siswa mengenai minat belajar peserta didik dalam belajar mata pelajaran sejarah.

Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan pertanyaan tertutup berskala *likert* dalam rentang 1 hingga 5. Pernyataan bernilai 1 jika responden menjawab sangat tidak setuju, bernilai 2 jika responden menjawab tidak setuju, bernilai 3 jika responden menjawab netral, dan bernilai 4 jika responden menjawab setuju, bernilai 5 jika responden menjawab sangat setuju. Terdapat 20 butir pertanyaan yang tercantum di kuesioner. Seluruh pertanyaan telah valid ($p < 0,05$) dan reliabel (*Cronbach's Alpha* = 0,954). Seluruh data akan dianalisis dan disajikan dalam bentuk grafik agar terlihat gambaran persepsi siswa SMA Negeri 8 Surabaya mengenai minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil pengambilan data pada siklus I dan II didapati peningkatan dalam minat belajar siswa melalui model pembelajaran TGT berbasis *QR Code*. Hasil dari penelitian yang telah didapatkan dari observasi adalah menggunakan lembar observasi. Lembar observasi untuk mengukur minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah menggunakan penilaian hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik sebagai objek dalam penelitian ini. Observasi dilaksanakan pada bulan April 2023. Observasi tersebut menggunakan angket sebagai lembar observasi yang berisi 10 butir pertanyaan dengan skala *likert* 1 hingga 5 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Angket

No	Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
		Persentase rata-rata	Persentase rata-rata
1.	Kesukaan siswa dalam pelajaran sejarah	67,65%	83,95%
2.	Kesenangan siswa ketika belajar siswa	65,75%	78,15%
3.	Keseriusan siswa dalam belajar sejarah	78,15%	81,95%
4.	Tingkat konsentrasi siswa dalam belajar sejarah	64,75%	89,75%
5.	Tingkat pemahaman siswa dalam belajar sejarah	64%	69,85%
6.	Kebermanfaatan belajar sejarah bagi siswa	78,25%	83,25%
7.	Siswa tertarik tentang kesejarahan (peristiwa bersejarah, peninggalan-peninggalan sejarah dan film bertema sejarah)	71,75%	84,55%
8.	Siswa menuntaskan pekerjaan yang diberikan guru	70,35%	87,75%
9.	Siswa tidak merasa bosan dalam kelas	54,65%	89,85%
10.	Tingkat antusiasme siswa dalam kelas	78,95%	89%

Persentase Minat Belajar Siswa (%)	69,43%	83,8%
---	--------	-------

Lembar keterlaksanaan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan dalam mengukur pengaruh minat belajar peserta didik dalam penelitian ini. Hal tersebut bertujuan untuk menilai kesesuaian pelaksanaan penelitian dengan model pembelajaran TGT. Kegiatan tersebut telah dilaksanakan pada bulan April 2023 dan telah diobservasi oleh Rahmat Rifaldi Alkautsar, S.Si. Observasi dilaksanakan dengan mengisi lembar observasi yang berjumlah 10 butir pertanyaan observasi dengan skala *likert* 1 hingga 5 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.3 Analisis Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Aspek yang dinilai	Siklus I	Siklus II
Indikator Pembelajaran	3	4
Persiapan Menyusun Modul Pembelajaran	4	5
Pendahuluan Pembelajaran	3	5
Kegiatan Inti Pembelajaran	4	5
Penutup Pembelajaran	3	4
Pengelolaan Kelas	2	4
Suasana Kelas	3	5
Hasil Persentase	62,8%	91,4%

Pada siklus I keterlaksanaan model TGT mendapatkan hasil persentase sebesar 62,8%. Setelah dilakukan refleksi dan memperbaiki kekurangan yang ada pada pembelajaran siklus I, pembelajaran siklus II mendapatkan hasil 91,4%. Maka dari itu, dapat diaktakan bahwa dengan hasil persentase sebesar 91,4% model TGT dapat dikategorikan berjalan dengan sangat baik.

Pada siklus I, respon peserta didik belum terbiasa akan diterapkannya model pembelajaran TGT. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, peserta didik nampak antusias namun peserta didik belum bisa beradaptasi dengan model pembelajaran TGT, sehingga beberapa peserta didik nampak kebingungan akan alur permainan. Faktor yang menjadi penghambat pada siklus I yakni kurangnya kerja sama dalam kelompok dan manajemen kelompok yang dinilai kurang. Masing-masing kelompok hanya fokus dalam penyelesaian pembagian tugas. Hal tersebut menyebabkan kurangnya memunculkan daya saing antar kelompok sehingga model TGT pada siklus pertama dirasa kurang berhasil. Model TGT yang merupakan model pembelajaran kooperatif, yang seharusnya dapat memunculkan daya saing antar kelompok dinilai kurang berhasil pada siklus I karena peserta didik belum terbiasa akan model pembelajaran tersebut.¹⁴

Pada siklus II, yang telah dilakukan modifikasi berdasarkan refleksi siklus I terjadi peningkatan pada hasil minat belajar peserta didik. Modifikasi dilakukan dengan penyederhanaan instruksi serta tugas yang harus diselesaikan dalam rangkaian permainan oleh peserta didik. Penyederhanaan tersebut memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan

¹⁴ Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

permainan. Berdasarkan hasil pengamatan, masing-masing kelompok sudah mulai beradaptasi dalam mengatur manajemen kelompok serta sudah muncul daya saing antar kelompok. Hasil observasi siklus II menunjukkan pola positif dimana peserta didik makin antusias dalam menyelesaikan tantangan. Dengan demikian, siklus II dinilai berhasil dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah.

Model pembelajaran TGT merupakan sebuah model pembelajaran yang menarik dan mudah untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. TGT juga dapat memupuk rasa gotong royong dan kerjasama antar peserta didik secara individu dalam kelompok dan meningkatkan rasa bersaing secara sehat antar kelompok. Didalam model TGT, mengungkap konsep belajar dengan bermain yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik daripada pembelajaran yang konvensional. TGT memicu gairah siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menumbuhkan rasa kerja sama antar tim, menumbuhkan jiwa saing yang sehat, serta keaktifan belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah sebesar 69,43% pada siklus I. Setelah dilakukan modifikasi pada sintak model pembelajaran TGT siklus I, pada siklus II naik menjadi 83,8%. Hal tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 14,37% terhadap minat belajar peserta didik.

Diskusi

Peningkatan minat belajar dipicu oleh keaktifan dan kerjasama antar peserta didik pada saat model TGT hasil modifikasi diterapkan di dalam kelas. Keunggulan daripada pembelajaran TGT salah satunya adalah meningkatkan kekooperatifan peserta didik.¹⁵

Model pembelajaran TGT memiliki alur kegiatan pembelajaran yang menarik. Dengan kegiatan pembelajaran pada tahap pertama dilakukan pembagian kelompok secara heterogen menjadi 4 kelompok besar dalam satu kelas. Pembagian tersebut menjadikan masing-masing kelompok mempunyai anggota yang memiliki gaya belajar yang beragam, sehingga dapat membentuk rasa kerja sama antar anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas melalui model pembelajaran TGT.

Pada tahap pembelajaran kedua, masing-masing kelompok diharuskan menemukan dan mengumpulkan sejumlah *QR Code* yang telah tersebar di dalam kelas. Didalam *QR Code* tersebut telah tersedia sejumlah soal yang harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok. Semakin banyak *QR Code* yang telah terkumpul dan terjawab, maka semakin banyak pula poin yang didapatkan kelompok tersebut. Dalam tahap kedua, memicu rasa semangat dan daya saing masing-masing kelompok untuk mengumpulkan *QR Code* dan menyelesaikan soal yang ada di dalamnya. Perasaan senang yang muncul ketika peserta didik berburu mengumpulkan *QR Code* menjadikan pembelajaran sejarah menarik bagi peserta didik. Munculnya perasaan senang tersebut dapat merubah pola berpikir peserta didik yang menganggap pembelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan menjadi suatu hal yang menarik bagi mereka. Dalam tahap kedua, peserta didik juga dapat belajar memaknai arti dari rasa kerja sama antar anggota kelompok, rasa tanggung jawab akan tugas yang diberikan, hingga memunculkan rasa bersaing yang sehat dengan kelompok lainnya.

¹⁵ Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, research, and Practise*. Boston: Allyn and Bacon Publishers.

Tahap ketiga dalam penerapan model TGT yaitu memberikan *reward* pada kelompok yang berhasil mendapatkan poin terbanyak melalui pengumpulan *QR Code* terbanyak serta menjawab soal betul dalam *QR Code* tersebut. *Reward* diberikan kepada kelompok pemenang sebagai penghargaan atas kerja keras yang telah dilakukan untuk menyelesaikan permainan tersebut. Penghargaan tersebut juga merupakan upaya untuk menarik minat peserta didik dalam menyelesaikan permainan serta dalam hal belajar sejarah.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini yang melalui tahap dua siklus penelitian tindakan kelas menghasilkan kesimpulan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *QR Code* dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran sejarah. Dari hasil pra siklus yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) mendapatkan prosentasi minat belajar sebesar 38,94%, naik menjadi 69,43% pada siklus I yang menggunakan model pembelajaran TGT. Setelah dilakukan modifikasi, pada siklus II menunjukkan kenaikan minat belajar menjadi 83,8%. Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X-11 SMA Negeri 8 Surabaya dalam mata pelajaran sejarah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 5(5), 155–162.
- Crow, L. D., & Crow, A. (1984). *Educational Psychology*. Surabaya: PT Bina Ilmu.
- Djaali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati, L. (2022). Penggunaan Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Berwawasan Lingkungan. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 19(2), 73–77.
- Hugiono, & Poerwantana, P. K. (1992). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduansyah. (2017). Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Melalui Strategi Pembelajaran Metode Bermain Peran (*Role Playing*) (Studi Pembelajaran Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Banjarmasin). *Jurnal Socius: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(02), 284–292. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v6i02.3477>
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Semiawan, C., Munandar, A., & Munandar, S. . U. (1990). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, research, and Practise*. Boston: Allyand and Bacon Publishers.
- Sri Damayanti, & M. Tohimin Apriyanto. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 02(02), 235–244. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.