

Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Dengan Media Scavenger Hunt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas X IPS Di SMA Negeri 3 Kupang Timur

Julian Hermendo Rocky¹ Djakariah² Susilo Setyo Utomo³ Stevridan Yantus Neolaka⁴

¹Afiliasi (Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana Kupang, Jln. Adisucipto Penfui Kupang, 85001, NTT, Telp (0380) 88639
Fax.661642, Indonesia)

* julianrocky16@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar sejarah dengan menerapkan model kerja sama permainan tim turnamen dengan media perburuan harta karun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil uji siklus pertama menunjukkan 21 siswa yang menyelesaikan tugas dengan presentasi (60%), sementara 14 siswa yang tidak menyelesaikannya memiliki presentasi (40%). Hasil belajar tercapai ketika skor lebih tinggi mencapai KKM ≥ 75 . Dari hasil refleksi siklus I, konsistensi belajar siswa belum tercapai. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus II. Berdasarkan hasil analisis 35 siswa yang mengikuti evaluasi ujian siklus II, terdapat 29 orang yang menyelesaikan presentasi (83%). Dari hasil ini, peneliti menyatakan bahwa studi tindakan kelas dihentikan karena target kepatuhan telah tercapai, dan dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif permainan tim turnamen dengan media perburuan harta karun dapat meningkatkan hasil belajar sejarah pada siswa kelas X IPS di SMA Negeri 3 Kupang Timur.

Kata kunci: Media, Hasil Pembelajaran, Perburuan Harta Karun

Abstract

The purpose of this study was to improve history learning outcomes by applying a tournament teamwork model using a treasure hunt medium. The type of research used was classroom action research (CAR). The results of the first cycle test showed that 21 students who completed the task had a presentation (60%), while 14 students who did not complete it had a presentation (40%). Learning outcomes were achieved when scores were higher than the minimum passing grade of 75. From the results of the cycle I reflection, student learning consistency had not been achieved. Therefore, the researcher continued to cycle II. Based on the analysis of the 35 students who took the cycle II exam, 29 students completed their presentations (83%). From these results, the researcher stated that the classroom action study was terminated because the compliance target had been achieved, and it could be concluded that the application of the cooperative team tournament game model with treasure hunt media could improve history learning outcomes in 10th grade social studies students at SMA Negeri 3 Kupang Timur.

Keywords: Media, Learning Outcomes, Scavenger Hunt

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, penelitian serta pelatihan. Pendidikan mengandung pembinaan kepribadian, pengembangan kemampuan, atau potensi yang perlu dikembangkan; peningkatan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu, serta tujuan ke arah mana peserta didik dapat mengaktualisasikan dirinya seoptimal mungkin, serta pendidikan merupakan usaha untuk membentuk karakter peserta didik agar mereka dapat mengetahui dan membedakan antara baik buruknya dalam kehidupan bermasyarakat, bangsa dan negara, sehingga pendidikan pada intinya sebagai penolong di tengah-tengah kehidupan manusia. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan melatih bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kualitas (Djamarah, 2005:22). Menurut Arifin (2012) pendidikan merupakan bagian dari kehidupan bermasyarakat dan berbangsa, sehingga dalam kegiatan pendidikan terdapat manifestasi dari cita - cita bangsa.

Hal ini menjadi tonggak penting dalam penyelenggaraan pendidikan, dimana pada penerapannya nilai-nilai yang terdapat pada tujuan dari cita-cita tersebut

terintegrasi dengan pembelajaran. Merujuk pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, mengatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensial dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sedangkan fungsi dari pendidikan nasional menurut Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yakni, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab serta pendidikan di Indonesia ini diselenggarakan sebagai satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna. Hal ini menjadikan pendidikan yang memiliki sistem yang sangat sesuai dengan keadaan Indonesia yang notabene merupakan negara yang mempunyai banyak kebudayaan. Selain pendidikan diselenggarakan dengan adanya sistem, pendidikan juga diselenggarakan dengan adanya seperangkat yang akan

mengarah pada tujuan pendidikan yang lebih rinci. Seperangkat itu biasa kita sebut dengan “Kurikulum”. Adanya kurikulum, memberikan suatu pedoman terhadap pelaksanaan pendidikan nasional agar lebih terarah sesuai dengan tingkatan-tingkatan yang telah ditetapkan. Pada dunia pendidikan, seperti yang kita ketahui di Indonesia ini relatif sering mengganti kurikulum dari masa ke masa. Hal ini dilakukan untuk sebagai penyempurnaan dari kurikulum yang sebelumnya. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang membelajarkan siswa. Dalam poses pembelajaran peran guru sangat penting, sebab guru merupakan seseorang yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subyek atau objek belajar. Kurikulum yang bagus serta fasilitas yang memadai belum tentu bermakna tanpa diimbangi kemampuan guru mengimplementasikannya.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung (Joice&Wells). Sedangkan menurut Arends dalam Trianto, mengatakan “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran

mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Tujuan penggunaan model pembelajaran sebagai strategi bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu peserta didik mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara-cara berpikir dalam meningkatkan kapasitas berpikir secara jernih, bijaksana dan membangun keterampilan sosial serta komitmen. Memilih atau menentukan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kondisi Kompetensi Dasar (KD), tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran, sifat dari materi yang akan diajarkan, dan tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu, setiap model pembelajaran mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Menurut Trianto, fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan observasi dan pendekatan dengan guru sejarah di SMA Negeri 3 Kupang Timur menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran sejarah, banyak peserta didik yang kurang aktif ketika guru menyampaikan materi dan kurang fokus pada mata pelajaran yang sedang berlangsung. Observasi terfokus pada pembelajaran pada matapelajaran sejarah dengan materi corak kehidupan masyarakat masa pra aksara, Sikap kurang aktif ini ditunjukkan dengan sedikitnya peserta didik yang bertanya, berpendapat,

maupun mencatat point-point yang disampaikan guru. Hal ini dikarenakan siswa merasa jenuh, bosan dan hilangnya konsentrasi akibatnya guru menggunakan model dan metode yang sama pada setiap proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar siswa mengalami penurunan pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Upaya perbaikan dalam proses pembelajaran bisa dimulai dengan pemilihan penggunaan media. Tidak ada keraguan bahwa dalam proses belajar sejarah di sekolah, peran media sangat penting dan strategis (Utomo, dkk, 2018: 105).). Perlu dilakukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sejarah hal ini dikarenakan pendidikan sejarah yang diajarkan di SMA memiliki posisi yang strategis dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Atno, 2011:214). Untuk mengatasi hal ini diperlukan model baru yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah yaitu dengan scavenger Hunt menggunakan model *Team Games Tournament*, karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Ditambah lagi, media Scavenger Hunt dengan model *Team Games Tournament* belum pernah digunakan pada sekolah

tersebut. Scavenger Hunt adalah permainan dimana siswa akan menemukan suatu benda/fakta mengenai peristiwa tertentu melalui petunjuk-petunjuk yang telah diberikan. Pada permainan ini menuntut siswa agar lebih cepat dan tanggap dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan permainan ini juga diharapkan agar dapat meningkatkan hasil belajar sejarah, dan membuat pembelajaran sejarah menjadi menarik terutama pada materi tentang “langkah langkah dalam penelitian sejarah”

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Sejarah

Menurut Sapriya (2012:209-210) Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta penanan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Sejarah adalah ilmu tentang manusia yang mengkaji tentang manusia dalam lingkup waktu dan ruang, dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan, serta cerita tentang kesadaran manusia baik dalam aspek individu maupun kolektif (Kochar, 2008: 3-6). Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-

tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2003:6). Pembelajaran diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual dan spritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri (Nata, 2009:85). Leo Agung & Sri Wahyuni (2013: 5) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku peserta didik baik dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Menurut Sapriya (2012:209) pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut:

- a) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik;
- b) memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia;
- c) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi;
- d) memuat ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari;

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang mengkaji tentang asal usul peradaban manusia dalam

lingkup waktu dan ruang dalam perkembangan masa lampau ke masa depan dan pembelajaran sejarah juga dapat menyadarkan peserta didik akan adanya perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik

2. Model pembelajaran

Menurut Adi (dalam Suprihatiningrum, 2013: 142) memberikan definisi model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Winataputra (1993) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar (Suyanto dan Jihad, 2013: 134). Menurut Trianto (2015, hlm. 51) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk

mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Saefuddin & Berdiati, 2014, hlm. 48).

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

3. Teams Games Turnament (TGT)

Model pembelajaran Teams Games Turnament adalah sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi kelompok. Menurut Saco (2006:62) dalam *Team Games Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Menurut Slavin (2010) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Permainan yang

difokuskan pada model *Team Games Tournament* ini adalah Scavenger Hunt adalah permainan di mana penyelenggara menyiapkan daftar barang atau tugas tertentu yang harus ditemukan atau diselesaikan peserta dalam batas waktu atau area tertentu. Perburuan harta karun serupa, tetapi melibatkan serangkaian petunjuk yang mengarah ke hadiah atau tujuan akhir. permainan dimana siswa akan menemukan suatu benda/fakta mengenai peristiwa tertentu melalui petunjuk-petunjuk yang telah diberikan. Pada permainan permainan ini menuntut siswa agar lebih cepat dan tanggap dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan permainan ini juga diharapkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah, dan membuat pembelajaran sejarah menjadi menarik.

4. Media Scavenger hunt dalam pembelajaran sejarah

Media adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Briggs (2019 :72) berpendapat bahwa, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. kegunaan media pembelajaran yaitu alat yang membantu proses belajar mengajar antara guru dan siswa agar lebih menarik yang tidak membuat siswa menjadi pasif dan malas untuk belajar. Jadi media yang digunakan untuk proses belajar mengajar yang dilakukan antar guru dan siswa banyak bentuknya, yaitu buku teks, alat peraga, papan tulis, proyektor, dan lain sebagainya. *Scavenger Hunt* adalah permainan mencari suatu benda yang disembunyikan di suatu tempat dengan bantuan beberapa petunjuk. Permainan

ini dapat dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan atau tempat terbuka. Umumnya permainan ini tanpa batasan usia dan dapat dimainkan oleh siapa saja secara perorangan maupun berkelompok. Untuk melihat lokasi mana saja terdapat *cache* (benda yang disembunyikan) maka harus disediakan dan di buat klue – klue yang kemudian dapat mengarahkan si pemain “*Scavenger Hunt*” untuk menemukan *cache* (benda yang disembunyikan). Klue – klue tersebut di buat oleh guru yang dalam hal ini permainan “*scavenger hunt*” digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Cache (benda yang disembunyikan) tersebut kemudian diburu dan dicari oleh si pemain atau disebut juga dengan *hunter*. Jika *hunter* berhasil menemukan *cache*, langkah selanjutnya adalah membuka *cache*, isi *cache* biasanya adalah berupa pertanyaan atau pernyataan, lalu kita membaca isi yang tertulis di dalamnya. Setelahnya *hunter* berhasil menyelesaikan tugas perintah yang tertera di dalamnya. Menurut Arash Faiz “*scavenger hunt*” mempunyai 3 tahapan yaitu (1) menulis petunjuk dan menyembunyikan item, (2) menemukan item, (3) memenangkan permainan.

5. Hasil Belajar

Dalam suatu proses pembelajaran sejarah hasil belajar sangat menentukan apakah proses pembelajaran berjalan dengan baik atau tidak. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa proses pembelajaran

bisa dipahami peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar yang rendah menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Slavin (1994: 152) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Tujuan pembelajaran merupakan bentuk harapan yang dikomunikasikan melalui pernyataan dengan cara menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri pembelajar, yakni pernyataan tentang apa yang diinginkan pada diri pembelajar setelah menyelesaikan pengalaman belajar (Catharina, 2006:5). Oleh karena itu, apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep (Catharina, 2006:5).

6. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagaimana masalah yang penting. Salah satu strategi dalam pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi serta bersosialisasi peserta didik adalah Scavenger hunt dengan model Team Games Tournament. Alasan pemilihan model pembelajaran tersebut adalah karena adanya masalah mengenai kondisi di kelas yaitu materi disampaikan oleh guru monoton, tidak ada variasi maka peneliti memberikan sebuah solusi berupa dengan menggunakan scavenger hunt dengan model Team Games Tournament sesuai dengan kondisi dan masalah yang terjadi di kelas tersebut.

Melalui strategi pembelajaran ini diharapkan akan terjadi proses pembelajaran aktif dan tidak membosankan.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2006: 57) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas (*classroom actions research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerja sama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kupang Timur

3. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Waktu pelaksanaan siklus 1 terjadi pada tanggal 13 November 2023 pada jam mata pelajaran sejarah dengan alokasi waktu 2x45 menit. Sedangkan siklus ke 2 dilaksanakan pada tanggal 20 November 2023 pada jam mata pelajaran sejarah dengan alokasi waktu 2 x 45 menit.

4. Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah subyek yang dipilih untuk diteliti oleh peneliti. Dengan demikian subyek yang diteliti dalam penelitian ini adalah Siswa kelas X IPS A SMA Negeri 3 Kupang Timur.

5. Prosedur Penelitian

Prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen,

yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (Kriteria keberhasilan).

6. Teknik Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2010: 265), pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi metode tes, lembar observasi, dan studi dokumen.

7. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Penilaian Tugas dan Test

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa dikelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

2. Penilaian untuk ketuntasan belajar

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah bagi siswa pada mata pelajaran sejarah yang dilakukan peneliti dapat diketahui dengan menghitung presentase ketuntasan belajar berdasarkan KKM di SMA Negeri 3 Kupang Timur yaitu sebesar 75. Apabila siswa sudah mencapai nilai 75 dan diatas 75 - 100, maka dinyatakan siswa tersebut sudah tuntas. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor siswa} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100$$

8. Indikator Keberhasilan

Aqib (2009:41) menyatakan bahwa kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa sebesar 75% sudah tergolong tinggi. Untuk mengukur keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% jumlah siswa memiliki nilai minimal ≥ 75 untuk materi Langkah Langkah dalam penelitian sejarah dengan menggunakan model Teams Games Tournament dengan media Scavenger Hunt

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pada bagian gambaran umum lokasi penelitian ini peneliti akan membahas mengenai sejarah singkat berdirinya SMA Negeri 3 Kupang Timur, identitas SMA Negeri 3 Kupang Timur, status kepemilikan sampai pada tenaga pendidik.

2. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 November 2023 sampai dengan 28 November 2023. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 13 November 2023 pertemuan pertama ini dilakukan hanya untuk menyampaikan langkah langkah pembelajaran dengan model blended learning, dan pengenalan materi serta pembagian kelompok untuk diskusi belajar. Pada pertemuan kedua dilakukan pada Senin 20 November 2023 pada jam mata pelajaran sejarah kelas X IPS A Siklus kedua dilakukan pada hari senin tanggal 20 April 2023 pada jam mata pelajaran sejarah kelas X IPS A. Dan Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berikut ini

adalah rincian data yang diperoleh peneliti pada masing masing siklus.

Siklus 1

Pertemuan siklus I terjadi selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 13 November 2023 pertemuan pertama ini dilakukan hanya untuk menyampaikan langkah langkah pembelajaran dengan model Teams Games Tournamnet dengan media Scavenger Hunt, dan pengenalan materi serta pembagian kelompok untuk diskusi belajar. Pertemuan ke dua terjadi pada hari senin tanggal 13 April 2023 pada jam mata pelajaran sejarah kelas X IPS A dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Kompetensi dasar pada siklus pertama yakni K.D. 3.1. Menganalisis keterkaitan dan menerapkan langkah langkah penelitian sejarah terhadap berbagai peristiwa sejarah, dengan indikator pencapaian 3.1.1 Menjelaskan langkah langkah penelitian sejarah ini diajarkan pada kelas X IPS A yang terdiri dari 35 siswa

Selama melakukan aktivitas belajar mengajar guru melakukan evaluasi untuk mengetahui kriteria ketuntasan presetasi belajar siswa pada siklus I, yang ditunjukan pada table sebagai berikut:

Hasil Tes Siswa Pada Siklus I

No	Penjelasan	Hasil belajar pada siklus I melalui tes
1	Jumlah Nilai	2640
2	Nilai Tertinggi	90

3	Nilai Terendah	60
4	Nilai Rata-Rata	75
5	Jumlah Siswa	35
6	Jumlah Siswa Yang Tuntas	21
7	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	14
8	Ketuntasan Hasil Belajar %	60%
9	Tidak Tuntas Hasil Belajar %	40%
10	KKM	75

Sumber data: Hasil olahan peneliti siklus I tahun 2023

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa setelah menerapkan model kooperatif tipe Teams Game Turnament dengan media Scavenger Hunt diperoleh nilai hasil belajar siswa rata-rata 75 sedangkan nilai tertinggi siswa 90 dan nilai terendah siswa 60. Nilai hasil belajar siswa yang tuntas berdasarkan KKM berjumlah 21 orang atau sama dengan 60% . Sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM atau yang belum tuntas sebanyak 14 orang atau sama dengan 40%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I sudah ada peningkatan dari pra siklus yaitu 42,85% menjadi 60% dengan peningkatan 17,15%. Namun masih belum maksimal karena nilai rata-rata siswa yang diperoleh baru 60% . Hal ini disebabkan siswa baru mengenal apa yang dimaksud model kooperatif tipe *Teams Game Turnament* dengan media *Scavenger Hunt*. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut

Hal ini menunjukan bahwa hasil belajar siswa setelah menerapkan model kooperatif tipe Teams Game Turnament dengan media

Scavenger Hunt mengalami peningkatan sebesar 14,15% akan tetapi belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari indikator keberhasilan, pembelajaran dikatakan berhasil jika kelas tersebut telah mencapai 80%. Jika dibandingkan dengan presentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I, maka penelitian ini dikatakan belum berhasil karena presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum mencapai 80%. Dengan melihat hasil penelitian ini Maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Siklus II

Pada tahap ini dilakukan kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari 20 November 2023 dengan waktu 2x 45 menit. Dengan materi yang dibawahkan tentang langkah langkah dalam penelitian sejarah. Dengan jumlah siswa kelas X IPS A berjumlah 35 siswa. Selama melakukan aktivitas belajar mengajar guru melakukan evaluasi untuk mengetahui kriteria ketuntasan presetasi belajar siswa pada siklus II, yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Hasil Tes siswa pada siklus II

N o	Penjelasan	Hasil belajar pada siklus II melalui tes
1	Jumlah Nilai	2920
2	Nilai Tertinggi	100
3	Nilai Terendah	70
4	Nilai Rata-Rata	75
5	Jumlah Siswa	35

N o	Penjelasan	Hasil belajar pada siklus II melalui tes
6	Jumlah Siswa Yang Tuntas	29
7	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	6
8	Ketunatasan Hasil Belajar %	83%
9	Tidak Tuntas Hasil Belajar %	17%
1 0	KKM	75

Sumber data: Hasil olahan peneliti siklus II tahun 2023

Berdasarkan data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh hasil ketuntasan belajar sebesar 85,71% dari total 35 orang siswa, dengan rincian siswa dengan kriteria sangat baik yaitu 30 siswa dengan presentase 65,71%, siswa dengan kategori baik yaitu 8 siswa dengan presentase sebesar 22,86% dan siswa yang kategori cukup baik yaitu 4 siswa dengan presentase sebesar 11,43% Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan/perubahan jika dibandingkan dengan data perolehan hasil belajar siswa pada saat siklus II presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 71,43%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa. mengalami peningkatan sebesar 17,14% dan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari indikator keberhasilan, pembelajaran dikatakan berhasil jika kelas tersebut telah mencapai 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II

mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria keberhasilan

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan media *Scavenger Hunt* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah dengan hasil analisis pada siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *scavenger hunt* untuk meningkatkan hasil belajar sejarah mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil belajar siswa tentang langkah langkah dalam penelitian sejarah pada kelas X IPS A SMA Negeri 3 Kupang Timur. Hal ini didukung dengan data hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa, dan aktivitas guru yang terus meningkat setiap siklusnya sehingga berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas X IPS A SMA Negeri 3 Kupang Timur dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Sebelum menerapkan model kooperatif tipe *Teams Game Turnament* dengan media *Scavenger Hunt* sebagai sumber pembelajaran pada siswa kelas X IPS A SMA Negeri 3 Kupang Timur, nilai atau hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Diketahui bahwa hasil presentase pra siklus siswa dari 35 orang hanya 15 yang dinyatakan tuntas dengan presentase 42,85%. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Setelah melakukan penelitian dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Game Turnament* dengan media

Scavenger Hunt sebagai sumber pembelajaran hasil yang diperoleh siswa menunjukkan pada siklus I sebanyak 21 orang yang tuntas dengan presentase 60% dan 14 orang yang tidak tuntas dengan presentase 40% dan pada siklus II sebanyak 29 orang yang tuntas dengan presentase 83% dan 6 orang yang tidak tuntas dengan presentase 17%. Sedangkan hasil observasi siswa menunjukkan bahwa siklus I nilai observasi siswa mencapai 67%. dan nilai observasi guru mencapai 72,91%. Siklus II nilai observasi siswa mencapai 82% dan nilai observasi guru mencapai 85,41%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, penerapan model kooperatif tipe *Teams Game Turnament* dengan media *Scavenger Hunt* sebagai sumber pembelajaran sejarah pada pokok materi Penelitian sejarah pada siswa kelas X IPS A SMA Negeri 3 Kupang Timur dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa dan guru pada tiap siklus. Penerapan model kooperatif tipe *Teams Game Turnament* dengan media *Scavenger Hunt* sebagai sumber pembelajaran pada pokok materi penelitian sejarah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS A SMA Negeri 3 Kupang Timur. Oleh karena itu, guru dapat menerapkan model kooperatif tipe *Teams Game Turnament* dengan media *Scavenger Hunt* sebagai sumber pembelajaran pada pokok materi

Penelitian sejarah dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan. Mengingat berbagai keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini, diharapkan adanya penelitian lanjutan untuk Mengembangkan pembelajaran berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Scavenger Hunt*, baik dari segi desain pembelajaran, materi pembelajaran, *Learning Management System* yang digunakan, maupun hal hal baru yang dapat mendukung penelitian terhadap pembelajaran ini sehingga menjadi lebih baik dan mudah diterapkan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asis Saefuddin dan Berdiati. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung : Pt Remaja Rosadakarya\
- Catharina Tri, dkk. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Gagne and Berliner, (1983: 252). *Ranah Belajar*. Dalam Anni, Catharina Tri, 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang.
- Hopkins. (1993). *Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut)*. Yogyakarta : Pustaka Belajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013).
- Kochhar, S. K. 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Nugroho, Dian Riski, & Rachman, Abdul. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.
- Nur, Muhammad, 2005. *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: UNESA Press.
- Saco, (2006:62) model *Team Games Tournament*
- Saco. 2016. Model – model pembelajaran : mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: raja grafindo persada.
- Shela Dwi Utari, Tridea Rahmawati. 2019. Penerapan *Teams Game Tournament* Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X Sman 1 Purwosari. *Jurnal pendidikan sejarah Indonesia (JPSI)*. Dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/download/10381/pdf>
- Slavin, 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media
- Sugiyono, 2016. *Metode penelitian kualitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Rosdakarya
- Suprihatiningrum, 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : AR – RUZZ Media
- Suprijono. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryadinata, Yermia Rendy. 2017. Peningkatan Keaktifan Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Monopoli Pada Peserta Didik Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Godean. *Jurnal ISTORIA*, 13(1), 1-14. Dari <https://doi.org/10.21831.istoria.v13i2.17653>.
- Susanto Asep Jihad, 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta : Erlangga Group
- Tritanto, 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Widhiastuti, Ratieh, & Fachrurrozie. 2014. *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48-56. Dari <https://media.neliti.com/media/publications/59114-ID-teams-games-tournament-tgt-sebagai-metod.pdf>.
- Winataputra, 1993. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka