



Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media *History card* terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah

Bismi Yanda Putri Bestari¹, Isjoni², Refli Surya Barkara³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: bismi.yanda0232@student.unri.ac.id, isjoni@yahoo.com, raflsuryabagaskara@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-02 Keywords: <i>Teams Games Tournament;</i> <i>History Card;</i> <i>Cognitive Learning Outcomes;</i> <i>History Learning.</i>	This study aims to examine the effect of using the cooperative learning model, <i>Teams Games Tournament</i> (TGT), supported by history card media on the cognitive learning outcomes of 11th-grade students in history subjects at SMAN 6 Mandau. The research employed a Quasi-Experimental design with control and experimental groups. The sample consisted of students from class XI 9 as the experimental group and class XI 3 as the control group, focusing on the topic of Indonesia's Proclamation of Independence. The results revealed a significant difference in learning outcomes between the experimental group, which utilized the TGT model with history card media, and the control group, which applied conventional methods. Students in the experimental group showed improved cognitive learning outcomes. The t-test indicated a significance value (2-tailed) of 0.030, meaning H_a was accepted and H_o was rejected ($0.030 < 0.05$). The TGT learning model supported by history card media influenced students' cognitive learning outcomes by 78.7%, based on the coefficient of determination (r^2) calculation.
Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-02 Kata kunci: <i>Teams Games Tournament;</i> <i>History Card;</i> <i>Hasil Belajar Kognitif;</i> <i>Pembelajaran Sejarah.</i>	Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbasis media <i>history card</i> terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMAN 6 Mandau. Penelitian menggunakan desain <i>Quasi-Experimental</i> dengan kelompok kontrol dan eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI 9 sebagai kelas eksperimen dan XI 3 sebagai kelas kontrol, dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbasis <i>history card</i> dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Uji-t menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,030, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak ($0,030 < 0,05$). Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbasis <i>history card</i> memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa sebesar 78,7%, berdasarkan perhitungan koefisien determinasi (r^2).

I. PENDAHULUAN

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, tidak hanya sebagai penggerak proses belajar-mengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menarik. Sebagaimana diatur dalam Pasal 39 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, guru adalah tenaga profesional yang diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran sesuai prinsip profesionalitas demi mewujudkan pendidikan yang bermutu bagi semua kalangan. Peran guru ini berorientasi pada upaya memberikan hak pendidikan yang setara dan bermutu bagi seluruh peserta didik (Abdullah, 2022:40). Pendidikan, sebagai sebuah proses yang dirancang secara sengaja, bertujuan

untuk membantu perkembangan potensi siswa secara optimal. Dalam konteks ini, pembelajaran berfungsi sebagai jantung dari proses pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk dapat memicu perubahan positif dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Erwinsyah, 2017:7). Oleh sebab itu, efektivitas metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal (Surya, 2017:44).

Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini, diperkenalkan oleh Robert Slavin, menggabungkan aktivitas kelompok dengan elemen kompetisi tim. Teknik ini terbukti mampu membantu siswa memahami

berbagai konsep, fakta, dan keterampilan dengan lebih efektif (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014: 50). Untuk meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran sejarah, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat dilengkapi dengan media berbasis *history card*. Media ini dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meminimalisasi kejenuhan dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *history card* memiliki dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam memilih metode dan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam pembelajaran sejarah, hasil belajar sering kali dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam memahami materi yang kompleks, sehingga diperlukan pendekatan yang dapat mengoptimalkan pemahaman mereka, terutama pada aspek kognitif (Nurul Audie, 2019).

Berdasarkan observasi di SMAN 6 Mandau pada 19 Februari 2024, ditemukan bahwa proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode konvensional yang bersifat monoton. Siswa cenderung pasif dan hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru, tanpa adanya partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, terdapat penurunan hasil belajar siswa di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Tabel 1. Hasil Belajar

Kelas	Siswa	Keterangan	
		Lulus	Tidak Lulus
XI 1	35	21	14
XI 2	32	15	17
XI 3	33	17	16
XI 4	32	21	11
XI 5	34	16	18
XI 6	34	21	13
XI 7	33	12	21
XI 8	32	12	20
XI 9	32	15	17

Sumber: Dokumentasi Nilai Guru (2024)

Data menunjukkan bahwa 9 (sembilan) kelas di atas dapat disimpulkan terdapat 5 (lima) kelas yang memiliki siswa dengan nilai yang tidak lulus lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang lulus dengan nilai di atas KKM pada nilai ulangan harian pembelajaran sejarah. siswa yang tidak mencapai KKM lebih banyak dibandingkan siswa yang memenuhi standar kelulusan. Kondisi ini

mengindikasikan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *history card* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran sejarah yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yaitu Quasi Experimental Design (eksperimen semu) yaitu desain yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Metode quasi experimental design ini tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan pengontrolan secara penuh terhadap variable dan kondisi-kondisi eksperimen.

Tabel 2. Desain Peneleitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : Sugiyono (2015)

Keterangan:

X = Treatment yang diberikan (Variable independent)

O1 = Kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan /treatment

O2 = Kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan/treatment

O3 = Kelas kontrol yang diajarkan dengan metode ceramah

O4 =Kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 6 Mandau, yang berlokasi di Jalan Lintas Duri-Dumai KM 18, Sebangar, Kecamatan Mandau, Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau. Populasi yang diambil sebagai obyek penelitian adalah siswa kelas XI SMAN 6 Mandau. Siswa kelas XI di SMAN 6 Mandau ini terdiri dari 9 kelas dengan total keseluruhan 297 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI 9 sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan perlakuan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *history card* dan kelas XI 3 adalah kelas control yang tidak mendapat perlakuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yang disusun dalam bentuk soal pilihan ganda. Tes ini diberikan pada akhir setiap proses pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis media *history card* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah.

Tabel 3. Kisi-kisi Soal Tes

KD	Sub Materi	Item soal
3.7	Peristiwa-Peristiwa sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,16,17,18,19,20,21,22,26,27,28,29,30,33,34,35,36,37,38,39,40.
4.7	Dukungan dan Reaksi Rakyat Indonesia terhadap Proklamasi Kemerdekaan	10,12,13,14,15,23,24,25,31,32.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Adapun data kuantitatif ini dianalisis menggunakan analisis statistik. Adapun menganalisis data dengan melakukan beberapa uji, yaitu: Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis (Uji-t).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan berbeda, masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa sebagai responden.

Tabel 4. Data Hasil *pre-test* kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
30	1		20	1	
35	5		25	2	
40	5		30	1	
45	6	45,83	35	6	40,17
50	6		40	7	
55	4		45	6	
60	3		50	4	
			55	1	
			60	1	

Kedua sampel diterapkan model pembelajaran yang berbeda, dimana kelas eksperimen menggunakan model kooperatif

tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *history card* dan kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional, dimana nilai *pre-test* yang diperoleh pada kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 45,83 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 40,17. Kemudian diperoleh hasil *posttest* pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil *post-test* kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Nilai	Frekuensi	Rata-Rata
65	1		55	2	
70	3		65	3	
75	6		70	5	
80	7	81,17	75	6	76,17
85	7		80	5	
90	3		85	6	
95	3		90	3	

Dari hasil penelitian *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh data nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 45,83 dan terjadi peningkatan pada nilai *post-test* kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 81,17 setelah diterapkannya model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card*. Sedangkan pretest kelas kontrol memperoleh rata-rata 40,17 dan nilai *post-test* kelas kontrol dengan 76,17 setelah diterapkannya model pembelajaran konvensional. Sebelum menganalisis hasil *post-test* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu dilakukan pengujian data berupa:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan kelayakan data tersebut sebelum dilakukan perlakuan.

Tabel 6. Data Hasil *post-test* kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Tests of Normality ^a					
	Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Eksperimen	.123	30	.200 ^c	.947	30	.184
Posttest Eksperimen	.126	30	.200	.951	30	.234
Posttest Kontrol	.128	30	.200 ^c	.973	30	.615
Posttest Kontrol	.125	30	.200 ^c	.946	30	.699

^a This is a lower bound of the true significance.
^b Lilliefors Significance Correction

Sumber Data Hasil Penelitian menggunakan SPSS 25

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan Kolomogorov-Smirnov diperoleh nilai sig sebesar 0,200 di kelas eksperimen. Karena

$0,200 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan pada sampel yaitu kelas XI 9 sebagai kelas eksperimen dan XI 3 sebagai kelas kontrol.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.300	3	.110
	Based on Median	.315	3	.110
	Based on Median and with adjusted df	.315	3	.112,781
	Based on trimmed mean	.316	3	.110

Sumber Data Hasil Penelitian menggunakan SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari pengolahan *Test of Homogeneity of Variances* dengan SPSS diperoleh sig 0,821. Hal ini menunjukkan bahwa $0,821 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa $0,821 >$ dari 0,05. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga data bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji t-test digunakan untuk menguji suatu pembelajaran atau perlakuan, apakah perlakuan yang diterapkan berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap objek yang diteliti. Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,030 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan hasil belajar kognitif siswa antara penerapan model *Teams Games Tournament* berbasis media *history card* dengan metode konvensional atau metode ceramah pada pembelajaran sejarah di SMAN 6 Mandau.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

	t	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)		Sig. (1-tailed)	Sig. (1-tailed)	Sig. (1-tailed)
					Equal Variances	Not Equal Variances			
Hasil Belajar Siswa	2.231	.030	2.231	30	.030	.030	.015	.015	.015
Hasil Belajar Siswa	2.231	.030	2.231	30	.030	.030	.015	.015	.015

Sumber Data Hasil Penelitian menggunakan SPSS 25

Penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card* telah terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMAN 6 Mandau. Berdasarkan analisis korelasi product moment atau uji person product melalui SPSS 25.

Tabel 9. Hasil Uji Korelasi

		postestE	postestK
postestE	Pearson Correlation	1	.787**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
postestK	Pearson Correlation	.787**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber Data Hasil Penelitian menggunakan SPSS 25

Dari tabel di atas menunjukkan Pearson Correlation (r) sebesar 0,787 pada interval 0.61-0,80 dengan interpretasi cukup, dengan cara perhitungan sebagai:

$$KP = r^2 \times 100\% = 0,787 \times 100 = 78,7 \%$$

Besar pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis media *history card* terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah sebesar 78,7%.

B. Pembahasan

1. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Media *History Card* pada Pembelajaran Sejarah kelas XI SMAN 6 Mandau.

Penelitian yang dilakukan adalah *Quasi-Experimental Design*, yang melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda yaitu kelas XI 9 dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen diajarkan menggunakan model kooperatif *teams games tournament* berbasis media *history card* dan kelas XI 3 dengan jumlah siswa yaitu 33 siswa sebagai kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar kognitif pembelajaran sejarah siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu

individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Teni Nurrita, 2018 : 175). Ketika peneliti masuk kedalam kelas untuk memberikan perlakuan dengan mengajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis media *history card* siswa merasa bersemangat untuk dapat mengikuti proses pembelajaran. Namun, sebelum diberikan perlakuan kedua kelas tersebut diberikan tes awal (*pre-test*) dengan jumlah soal 20 butir dalam bentuk pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Setelah dilakukan *pre-test* pada kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Di kelas kontrol materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia diajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis media *history card* akan tetapi menggunakan metode konvensional sedangkan di kelas eksperimen materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia diajarkan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis media *history card*.

Saat peneliti menjelaskan materi Pelajaran pada kelas eksperimen peneliti mengajarkan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis media *history card*. Ketika peneliti menjelaskan materi pembelajaran menggunakan media *history card* sebagian besar siswa memberikan perhatian penuh pada materi yang disampaikan sehingga membuat siswa tertarik melihat media dan mendengar penjelasan peneliti. Dimana tujuan dari penggunaan media *history card* ini ialah untuk menarik perhatian siswa, mengaktifkan partisipasi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi (Rahmania, 2020). Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol peneliti menjelaskan materi pembelajaran dengan metode konvensional sehingga siswa kurang menangkap isi materi yang disampaikan peneliti. Kemudian siswa kurang mampu menyerap dan mengimajinasikan terkait materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas kontrol dan kelas

eksperimen, siswa diberikan tes akhir (*post-test*) pada akhir pertemuan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Pada saat penelitian berlangsung terdapat kendala yaitu daftar hadir siswa yang selalu kurang dari jumlah seharusnya. Setelah dilakukan *post-test* pada kedua kelas, maka diperoleh nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada KKM 75, dimana nilai rata-rata kelas eksperimen adalah sebesar 81,17 dalam kategori baik, sedangkan pada kelas kontrol adalah sebesar 76,17 dalam kategori cukup.

2. Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Media *History Card* terhadap Hasil belajar Kognitif pada Pembelajaran Sejarah kelas XI SMAN 6 Mandau.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model kooperatif *teams games tournament* berbasis media *history card* terhadap hasil belajar kognitif siswa perlu dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Model pembelajaran TGT memberi peluang peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, Kerjasama, dan keterlibatan belajar (Sulistio, 2022). Dari hasil uji t yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.030. Kemudian dengan membandingkan $0,030 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card* terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 6 Mandau.

3. Seberapa Besar Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Media *History Card* terhadap Hasil belajar Kognitif pada Pembelajaran Sejarah kelas XI SMAN 6 Mandau.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card* terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 6 Mandau. Dimana tujuan dari penggunaan

media *history card* ini ialah untuk menarik perhatian siswa, mengaktifkan partisipasi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi (Rahmania, 2020). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card* dapat dilihat bahwa siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan juga memberikan efek positif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen 81,17 dengan jumlah responden 30 siswa dan kelas kontrol dengan rata-rata kelas 76,17 dengan jumlah responden 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis media *history card* lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kognitif yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan besar nilai signifikannya, model pembelajaran *teams games tournament* berbasis media *history card* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa sebesar 78.7%. Hal ini dibuktikan dengan cara sebagai berikut : $KP = r^2 \times 100 \% = 0.787 \times 100 = 78.7 \%$ termasuk pada interpretasi cukup.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *history card* dalam pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 6 Mandau meningkatkan minat siswa terhadap materi. Kelas eksperimen menunjukkan hasil belajar yang lebih baik, dengan rata-rata *pre-test* 45,83 dan *post-test* 81,17, dibandingkan kelas kontrol yang memiliki rata-rata *pre-test* 40,17 dan *post-test* 76,17.
2. Terdapat adanya pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbasis media *history card* terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 6 Mandau. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0.030. Kemudian dengan membandingkan $0,030 <$

0,05 dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card* terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran sejarah kelas XI SMAN 6 Mandau.

3. Penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card* pada pembelajaran sejarah telah terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif kelas XI SMAN 6 Mandau dengan nilai sebesar 78.7% termasuk pada interpretasi cukup.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Diharapkan kepada sekolah dapat meneruskan penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card* dan memberikan motivasi kepada guru kelas XI untuk menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card* dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi guru

Diharapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis media *history card* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah.

3. Bagi siswa

Diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena keikutsertaan siswa dalam berdiskusi dan berargumen membantu siswa lebih memahami materi yang diberikan guru.

4. Bagi peneliti

Diharapkan lebih mengeksplor kembali proses, design eksperimen dan metode penelitian lainnya agar didapatkannya hasil belajar yang beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, M. (2022). Lembaga Pendidikan Sebagai Suatu Sistem Sosial (Studi Tentang Peran Lembaga Pendidikan di Indonesia Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Mamba'ul 'Ulum*, 18(1), 38-48. <https://doi.org/10.54090/mu.56>

- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 7. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/392>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Rahmania, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 1-8. <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/67>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. In *Mkd4004/Modul 01* (Vol. 09, Issue 02, pp. 193-210).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistio, A. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* (Eri Setiawan (ed.)).
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38-53. <https://bit.ly/2MXn3xs>
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48-56.