

Artikel Penelitian

PENERAPAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMAN 1 PURWOSARI

Shela Dwi Utari, Tridea Rahmawati

sheladwi.utari15@gmail.com

Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

Abstract: *This article aims to reveal the problems in history learning, especially on the subject of Hindu Buddha period in SMAN 1 Purwosari and presenting an effort to overcome the problems using Team Games Tournament model which incorporated with scavenger hunt games. This research uses qualitative method by observing the history learning in a class and interviewing the history teacher who taught that class. Furthermore, a literature study also conducted. Based on our research, we found that students tend to be passive and the learning process dominated by teacher instead of student. Based on that problems, we propose a solution by implementing Team Games Tournament model which incorporated with scavenger hunt games. As results, students were more active and the learning objective were accomplished.*

Keywords: *Team games tournament, history learning, SMAN 1 Purwosari.*

PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu bangsa, dapat dilihat dari beberapa aspek seperti ekonomi, sosial budaya, teknologi, pendidikan, dan lain sebagainya. Salah satu aspek terpenting dalam kemajuan suatu negara adalah aspek pendidikan. Hal ini dikarenakan, dengan majunya aspek pendidikan maka dapat meningkatkan kualitas sumberdaya manusia untuk menunjang pembangunan negara ini. Terlebih pada negara-negara berkembang seperti Indonesia, peran pendidikan sangat dibutuhkan untuk memperbaiki kualitas sumber daya manusia dalam menyongsong suatu era dimana dianggap sebagai bonus demografi. Pada hal ini pendidikan menjadi aspek yang tidak bisa diremehkan dalam hal memajukan suatu bangsa.

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". Merujuk pada Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 19, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. 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. Sukmadinata (2017:172) menyatakan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan sebuah kurikulum harus dievaluasi adalah perubahan fenomena kehidupan yang dinamis, perubahan objek evaluasi dengan konsep yang diterapkan, perubahan sifat manusia seiring dengan perkembangan jaman. Oleh karena itu, menjadi sebuah kewajiban ketika kurikulum senantiasa berganti. Namun dengan catatan bahwa pergantian tersebut harus disertai dengan alasan yang relevan dan perencanaan yang lebih baik dari kurikulum sebelumnya.

SMAN 1 Purwosari saat ini menggunakan kurikulum 2013, dimana dalam implementasinya lebih menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa disetiap pembelajaran. Siswa juga dituntut untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu kondisi yang seperti ini mengharuskan guru menggunakan strategi dan model pembelajaran

yang tepat dan sesuai dengan isi dan kaidah dari kurikulum 2013. Misalnya pada mengubah model pembelajaran yang awalnya pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*), menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student center*). Hal ini bertujuan agar dalam pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, pembelajaran harus diorientasikan pada kepentingan peserta didik yang sesuai dengan karakteristiknya (Mulyasa, 2016:64-65). Menurut Mulyasa (2016:65) dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*SCL*) diharapkan peserta didik aktif dan kreatif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Peserta didik aktif terlibat dalam mengolah pengetahuan dan menekankan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik. Guru memberikan pembelajaran yang kolaboratif dan kooperatif.

Pada observasi penulis lakukan SMAN 1 Purwosari, kami menemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Kemudian dalam artikel ini kami terfokus pada pembelajaran pada matapelajaran sejarah dengan materi kerajaan Hindu-Buddha, di mana siswa SMAN 1 Purwosari utamanya kelas X IPS mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Permasalahan tersebut antara lain, kurangnya keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Dimana pada permasalahan ini siswa banyak yang belum aktif dalam pembelajaran. Kemudian masalah pembelajaran pada siswa dimana guru belum mengerti masing-masing karakteristik siswanya. Pada hal ini guru harus mengetahui kekurangan dan kelebihan tiap kelas, agar guru dapat menggunakan media yang sesuai dengan karakter siswa. Selanjutnya permasalahan yang paling kami sering temui adalah dalam pembelajaran sejarah kebanyakan siswa cepat jenuh dan bosan. Hal ini disebabkan karena guru sejarah melakukan metode pembelajaran konvensional dimana guru menjadi sumber dari segala pengetahuan dan siswa hanya pasif dalam pembelajaran.

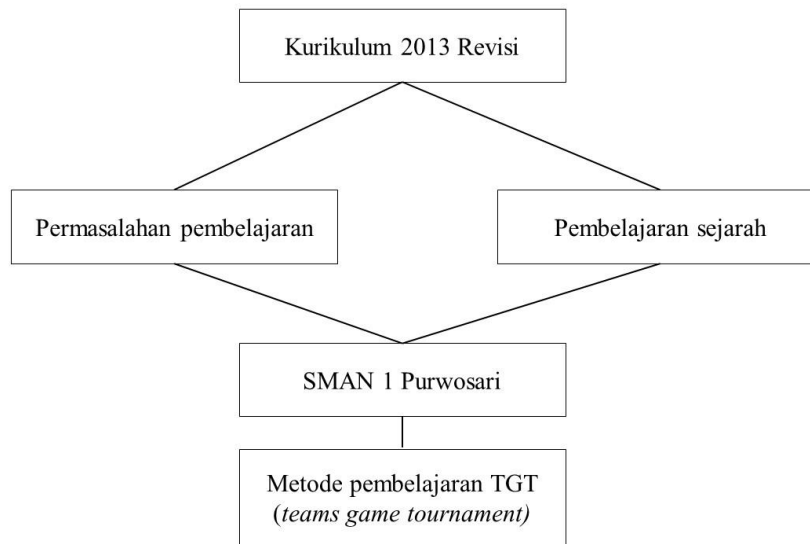
Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut maka penulis ingin membuat suatu metode pembelajaran yang menekankan pada kolaborasi dan kooperatif. Pada artikel ini kami akan menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *Scavenger Hunt*. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu metode dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, kemudian *scavenger hunt* ini adalah permainan dimana siswa akan menemukan suatu benda/fakta mengenai peristiwa tertentu melalui petunjuk-petunjuk yang telah diberikan. Sehingga dengan penggunaan metode ini sangat sesuai dengan kaidah dan isi yang diharapkan dari kurikulum 2013. Pada permainan permainan ini menuntut siswa agar lebih cepat dan tanggap dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan permainan ini juga diharapkan agar dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah, dan membuat pembelajaran sejarah menjadi menarik.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi pertimbangan peneliti dalam melakukan kajian ini. Hal ini dimaksudkan agar peneliti memperoleh gambaran serta perbedaan antara hasil terdahulu dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian pertama dilakukan oleh Suryadinata dengan judul “Penelitian 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”. Pada penelitian ini Suryadinata mengemukakan permasalahan serta solusi dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Godean, pemecahan yang dimaksud adalah digunakannya metode TGT dikolaborasikan dengan permainan monopoli. Namun pada pelaksanaannya mengalami beberapa permasalahan utamanya pada siswa, dimana banyak siswa yang belum mengerti mengenai teknis permainan serta kurangnya fokus pada saat permainan dilaksanakan. Kemudian penelitian yang kedua adalah penelitian dari Wiradarma, dkk dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sawan Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015”. Pada penelitian ini Wiradarma, dkk menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada siswa yang aktif, dan mendapat respon positif dari siswa.

Penelitian yang kami lakukan memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian di atas. Hal ini dibuktikan dengan jenis permainan yang dikolaborasikan dengan metode TGT. Pada penelitian sebelumnya menggunakan monopoli dan tes semi permainan sebagai pendamping TGT. Namun pada penelitian kami menggunakan *scavenger hunt*, dimana siswa akan menemukan suatu fakta baru berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh guru.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berbasis kualitatif. Peneliti menghasilkan narasi terkait dengan hasil pengamatannya terhadap objek penelitian. Data penelitian ini berupa hasil wawancara dengan guru sejarah SMAN 1 Purwosari pada 6 September 2019 mengenai permasalahan pembelajaran sejarah di sekolah tersebut. Berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan mengenai pembelajaran sejarah utamanya pada mata pelajaran sejarah materi kerajaan Hindu-Buddha. Kemudian untuk memperoleh data lainnya kami menggunakan teknik pengumpulan studi kepustakaan yang terkait dengan penerapan metode *teams game tournament*, serta strategi pembelajaran. Validitas data menggunakan triangulasi data sumber triangulasi metode triangulasi peneliti, triangulasi teori.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan pembelajaran sejarah di SMAN 1 Purwosari

Pada proses pembelajarannya SMAN 1 Purwosari menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017, dimana pembelajarannya lebih pada *Student Center Learning (SCL)*. Hal ini berarti bahwa siswa berperan lebih dominan dari pada guru, kemudian guru hanya sebagai fasilitator yang mengantarkan siswa dalam pembelajaran. Menurut instrumen penilaian perencanaan pembelajaran yang sudah kami buat, sekolah sudah mengembangkan secara baik komponen atau isi dari kurikulum 2013 revisi 2017. Kompetensi dasar dan karakter yang dikembangkan sudah sesuai. bahkan pada rumusan indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dengan kompetensi dasarnya pun keduanya sangat sesuai. Hal ini menggambarkan kesiapan sekolah dalam menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017.

Pada penjelasan materi dan keruntutan materi yang di ajarkan sudah sesuai dengan kompetensi dasar. Pada strategi yang digunakan, guru kurang bisa menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Hal ini menimbulkan siswa kurang menarik dalam pembelajaran sejarah, dikarenakan strategi yang tidak sesuai tersebut. Pada hakekatnya guru dalam strategi pembelajaran, harus mengerti dan memahami karakter masing-masing siswa dikelas, selain itu agar dalam penyampaian materi tidak monoton dan akan menjadikan siswa lebih cepat bosan dalam pembelajaran. Oleh karena

itu di butuhkan strategi yang menarik dan mengarahkan siswa untuk lebih interaktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan tertarik dalam belajar sejarah khususnya pada materi Hindu-Budha.

Skenario pembelajaran yang sudah diterapkan sudah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pada pembelajarannya sudah menggambarkan *active learning* dan mencerminkan *scientific learning*. Pembelajaran *active learning* merupakan suatu pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan mahasiswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mereka dapat menemukan fenomena dalam kehidupan sekitar dan menuliskannya dalam suatu karya. Dari konsep tersebut ada dua hal yang perlu dipahami. Pertama, *active learning* menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi. Kedua, motivasi berprestasi yang dimiliki mahasiswa memiliki peran penting dalam hasil belajar yang ingin dicapai (Hakim, 2017). *Scientific learning* merupakan sebuah pendekatan. Pendekatan *scientific* adalah konsep dasar yang menginspirasi atau melatarbelakangi perumusan metode mengajar dengan menerapkan karakteristik yang ilmiah (Kemendikbud, 2013). Pada kelengkapan perangkat penilaian (soal, kunci, rubric penilaian) sudah sesuai. Demikian juga keterpaduan dan kesinkronan antara komponen dalam RPP. Kemudian kami menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarahnya utamanya materi sejarah Hindu-Buddha. Permasalahan tersebut antara lain:

1. Kurangnya keterampilan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan anggapan bahwa pembelajaran sejarah kurang menarik dan membosankan sehingga siswa tidak tertarik dan kurang aktif.
2. Masalah pembelajaran pada siswa. Guru/pengajar harus mengerti atau memahami karakter masing-masing siswa di kelas. Selain itu agar dalam pemberian materi tidak monoton, sebisa mungkin penerapan pada media pembelajaran tidak boleh disamakan (harus berbeda) setiap kelas. Seperti bisa menggunakan metode ceramah, interaktif dan lain-lain.
3. Guru harus mengetahui kekurangan dan kelebihan tiap kelas, agar guru/pengajar dapat menggunakan media yang sesuai pada karakter siswa. Karena tidak semua kelas karakternya sama. Contohnya pada kelas yang siswanya dapat dibilang mampu memahami dengan cepat dapat menggunakan metode media pembelajaran yang berbeda dengan kelas yang siswanya kurang cepat dalam memahami pelajaran.

Oleh karena itu dalam artikel kali ini penulis menggunakan metode *teams game Tournament (TGT)* dan di kolaborasikan dengan permainan *Scavenger Hunt*. Peserta dari permainan ini akan diberikan beberapa petunjuk untuk menuntunnya ke dalam suatu benda atau sejenisnya yang terkait. Kemudian materi sejarah yang akan digunakan dalam metode ini adalah masa kerajaan Hindu-Buddha.

Teams Game Tournament: Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Pada Materi Hindu-Buddha

Dewasa ini pendidikan tengah mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini terkait dengan tuntutan perkembangan zaman yang semakin kompleks, serta munculnya perubahan-perubahan baru yang ada dalam kehidupan manusia. Setiap perkembangan dan perubahan zaman harus diikuti dengan pendidikan yang sesuai pula, utamanya terkait dengan harapan serta kebutuhan masyarakat mengenai lulusan dari pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu muncullah suatu kurikulum baru di setiap eranya. Pada saat ini Indonesia menerapkan kurikulum 2013 revisi 2017 sebagai acuan dalam terselenggaranya pendidikan dasar dan menengah. Konsekuensi adanya kurikulum ini adalah munculnya suatu pola pembelajaran baru, dimana sebelumnya lebih kepada *teacher center* sekarang menjadi *student center*. Hal ini menjadi tantangan sendiri bagi guru maupun siswa itu sendiri. Guru dan siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran konvensional dimana guru menjadi pusat semua informasi dan siswa hanya menerima tanpa turut aktif dalam pembelajaran. Namun, adanya gebrakan dalam kurikulum ini mengharuskan siswa turut aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini juga berlaku pada matapelajaran sejarah di SMA. Sebelum adanya kurikulum 2013 pada umumnya guru sejarah akan melakukan pembelajaran dengan metode ceramah yang menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak memiliki semangat untuk belajar. Namun dengan adanya kurikulum 2013 revisi 2017 pembelajaran sejarah dapat dikolaborasikan dengan berbagai metode yang lebih menyenangkan dan menarik.

Adanya pola *student center* menimbulkan muncul berbagai tren metode dalam pembelajaran di kelas, seperti metode demonstrasi, diskusi, simulasi, kerja kelompok, *problem solving*, dan lain sebagainya. Salah satu yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah *Teams Game Tournament* (TGT), dimana siswa akan menjadi pusat dalam pembelajaran. Metode ini dikembangkan oleh Robert Slavin (dalam Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014:49) yaitu teknik pembelajaran dengan membagi siswa dengan beberapa kelompok belajar dengan sistem kompetisi tim yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran berbasis fakta, konsep dan keterampilan.

Menurut Kiranawati (dalam Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014:50) pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. TGT memiliki kesamaan dengan *student team achievement division* (STAD) yang dikemukakan oleh Robert Slavin (dalam Majid, 2017:184) yaitu salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana

yang terdiri dari siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan susunannya heterogen. Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu (Nugroho, & Rachman, 2013:162):

Model pembelajaran *Team Game Tournament* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak bergerak.
2. Melatih siswa untuk menerima perbedaan individu.
3. Mampu membantu siswa memahami materi dengan waktu yang relatif sedikit.
4. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain.
6. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
7. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa disbanding dengan model konvensional.
8. Memberikan ruang yang lebih luas untuk menjalin kerjasama, bersaing secara sehat, dan bertindak baik kepada orang lain.

Disamping kelebihan yang telah disebutkan, model ini juga memiliki kekurangan yaitu:

1. Guru akan mengalami kesulitan dalam membagi siswa dalam kelompok yang heterogen secara akademis, kecuali guru mengetahui kemampuan intelektual siswanya dengan baik.
2. Beberapa siswa yang tidak memiliki kemampuan intelektual diatas rata-rata akan kesulitan menjelaskan materi kepada siswa lainnya.

Terlepas dari kelemahannya, model ini sesuai dengan Kurikulum revisi 2013 yang menuntut siswa untuk lebih aktif daripada gurunya. Pada metode ini siswa memiliki kesempatan aktif yang sama dalam pembelajaran, tidak hanya terfokus pada siswa tertentu saja. Pada metode ini ditekankan pada kerjasama tim, dan diwujudkan pula dalam penghargaan yang bersifat kelompok. Model pembelajaran ini termasuk pada pembelajaran kooperatif dimana guru berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung antara siswa dengan pengetahuan yang lebih tinggi (Majid, 2017:173).

Model TGT ini dapat digunakan pada matapelajaran sejarah terutama jika dikombinasikan dengan permainan tertentu. Pada artikel ini peneliti menggunakan permainan *scavenger hunt*. Dalam permainan ini peserta dari permainan akan diberikan beberapa petunjuk untuk menuntunnya ke dalam suatu benda atau sejenisnya yang terkait. Kemudian materi sejarah yang akan digunakan dalam metode ini adalah masa kerajaan Hindu-Buddha. Pada sistem pelaksanaannya peneliti akan memberikan kertas yang berisi jawaban tentang suatu pertanyaan terkait materi Hindu-Buddha. Kemudian peneliti akan menempelkan beberapa kode *barcode* yang berisi pertanyaan terkait dengan jawaban

yang telah diberikan kepada siswa. Setiap kelompok harus mencocokkan antara jawaban dan soal tersebut.

Pada tahap awal yaitu persiapan, guru akan menempelkan kode-kode *barcode* yang berisi tentang jawaban di berbagai tempat di kelas tersebut. Setelah itu, guru sejarah akan membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil sekitar 4-6 orang. Kemudian setiap kelompok akan diberikan kertas yang berisi petunjuk mengenai jawaban dari soal yang telah disebar. Setiap anggota kelompok akan mencari soal yang sesuai dengan jawaban yang ada pada petunjuk tersebut. Waktu yang akan diberikan oleh guru sejarah adalah sekitar 45-60 menit untuk mencocokkan soal dengan jawaban. Setelah waktu habis maka jawaban dan soal dari tiap-tiap kelompok akan ditukar dengan kelompok lain yang kemudian akan dibahas bersama-sama, dan dalam hal ini guru berperan sebagai konfirmator.

Penerapan model ini dapat meningkatkan rasa penasaran siswa sehingga tertarik dalam mempelajari materi sejarah Hindu-Buddha. Kemudian siswa juga lebih aktif dalam pembelajaran karena sifat dari metode ini adalah kompetitif maka siswa memiliki rasa tanggungjawab bagi kelompoknya, serta menguji kerjasama siswa dengan kelompoknya. Pelaksanaan metode ini juga menggunakan teknologi, dimana pada kurikulum 2013 revisi mengharuskan guru untuk memanfaatkan berbagai macam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada pembelajaran. Adanya penggunaan *barcode* dalam metode ini mencerminkan penggunaan teknologi tersebut.

PENUTUP

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Dalam pendidikan itu sendiri terdapat seperangkat yang mengatur jalannya system pendidikan, yaitu "Kurikulum". Yang mana kurikulum dapat diganti atau disempurnakan sesuai dengan berkembangnya fenomena-fenomena yang ada. Pada SMAN 1 Purwosari menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Dalam implementasi kurikulum dibutuhkan suatu strategi guru/pendidik yang tepat dan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki masing-masing siswa. Sehingga tujuan dari kurikulum yang telah dibuat dapat terlaksana. Berdasarkan permasalahan yang didapat pada SMAN 1 Purwosari, kami menggunakan metode *teams game tournament* dalam pembelajaran sejarah dengan dikolaborasi permainan *scavenger hunt*. Dimana metode ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran di kelas, dan diharapkan dapat mendorong siswa untuk berfikir kritis serta lebih tanggungjawab dan menerima pendapat temannya. Penerapan metode ini sesuai dengan isi kurikulum 2013 revisi 2017 yang mana pembelajarannya bersifat kolaboratif

dan kooperatif. Diharapkan dengan penerapan metode *teams game tournament* (TGT) yang dikolaborasikan dengan permainan *Scavenger Hunt* ini dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sejarah yang sebelumnya dianggap membosankan, khususnya pada materi Hindu-Budha.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin.2012. Implementasi pendidikan multikultural dalam praksis pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. Dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/1052>.
- Hakim. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Student Active Learning dan Motivasi Berprestasi terhadap Kemampuan Menulis Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa (Eksperimen pada Mahasiswa Prodi Muamalah IAIN Ponorogo. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. Dari <http://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/view/18>.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Majid, Abdul. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2016. *Guru Dalam Implementasi Kurikulum2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 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. Dari <https://jurnalma-hasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/download/2820/5733>.
- Sukmadinata. 2016. *Pengembangan Kurikulum Teori Dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryadinata, Yermia Rendy. 2017. Peningkatan Keaktifan Belajar dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT)dengan Media Monopoli Pada Peserta DidikKelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Godean. *Jurnal ISTORIA*, 13(1), 1~14. Dari <https://doi.org/10.21831.istoria.v13i2.17653>.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

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>.