

SINDANG

JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN KAJIAN SEJARAH

Vol. 8 No. 1 Januari-Juni 2026

Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Produk Berdasarkan Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Palembang

Rizka Setya Rini, Hudaidah, Wardiyah

Penerapan Teams Games Tournamen Berbantuan Paksi (Papan Kreasi) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar

Davia Faringggasari, Rulianto

Rumah Limas Di Museum Balaputera Dewa : Tinjauan Sejarah Dan Peranannya Dalam Pelestarian Budaya

Deliya Paramita, Retno Susanti

Penerapan Nilai-Nilai Ajaran Sunan Gunung Jati Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Mewujudkan Pendidikan Inklusif

Maulana Yusuf Arrasuly, Sariyatun, Wildhan Ichzha Maulana

Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Digital-Kultur Pada Pembelajaran Sejarah Lokal

Agus Susilo, Sariyatun, Muhammad Akhyar



Dewan Redaksi

SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah

Editor in Chief

Yeni Asmara, M.Pd. (Universitas PGRI Silampari)

Section Editor

Ira Miyarni Sustianingsih, M.Hum (Universitas PGRI Silampari)

Reviewer/Mitra Bestari

Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum. (Universitas Sebelas Maret)

Prof. Kunto Sofianto, M.Hum., Ph.D. (Universitas Padjadjaran)

Dr. Umasih, M.Hum. (Universitas Negeri Jakarta)

Administrasi

Dr. Viktor Pandra, M.Pd. (Universitas PGRI Silampari)

Dr. Doni Pestalozi, M.Pd. (Universitas PGRI Silampari)

Dewi Angraini, M.Si. (Universitas PGRI Silampari)

Alamat:

Jl. Mayor Toha Kel Air Kuti Kec. Lubuklinggau Timur 1 Kota Lubuklinggau 31626

Website: <http://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/index>

Email: jurnalsindang@gmail.com

SINDANG: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH DAN KAJIAN SEJARAH
Vol. 8 No. 1 (Januari-Juni 2026)

	Halaman
Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
1. Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Produk Berdasarkan Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Palembang <i>Rizka Setya Rini, Hudaidah, Wardiyah</i>	 1
2. Penerapan Teams Games Tournamen Berbantuan Paksi (Papan Kreasi) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar <i>Davia Faringggasari, Rulianto</i>	 8
3. Rumah Limas Di Museum Balaputera Dewa : Tinjauan Sejarah Dan Peranannya Dalam Pelestarian Budaya <i>Deliya Paramita, Retno Susanti</i>	 16
4. Penerapan Nilai-Nilai Ajaran Sunan Gunung Jati Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Mewujudkan Pendidikan Inklusif <i>Maulana Yusuf Arrasuly, Sariyatun, Wildhan Ichzha Maulana</i>	 24
5. Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Digital-Kultur Pada Pembelajaran Sejarah Lokal <i>Agus Susilo, Sariyatun, Muhammad Akhyar</i>	 31

PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMEN BERBANTUAN PAKSI (PAPAN KREASI) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XI-9 SMAN 8 DENPASAR

Davia Faringggasari¹, Rulianto²
Universitas Mahassaraswati Denpasar

Alamat korespondensi: rulianto@unmas.ac.id

Diterima: 11 September 2025; Direvisi: 05 Desember 2025; Disetujui: 13 Januari 2026

Abstract

This study aims to increase the learning activeness of students in class XI-9 SMAN 8 Denpasar through TGT (Team Game Tournament) cooperative learning model assisted by PAKSI (Creation Board) on the material of Proclamation of Indonesian Independence. Based on the results of observations, researchers will follow up on the problem of less active classes and few students participating in learning activities in class XI-9. This research uses the type of classroom action research (PTK) with pre-cycle and two cycles, each of which consists of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study amounted to 40 people. This class action research uses data collection techniques through observation, questionnaires, interviews and documentation. Quantitative data analysis techniques to analyze student activeness with the results of observation sheets of learning activities after using the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by PAKSI (Creation Board). The results of the research in the pre-cycle, the majority of students (90%) were classified as poor in learning activeness. After the application of the TGT model, there was an increase in cycle 1 with 5% of students in the very good category and 27.5% in the good category. A significant increase occurred in cycle 2, with 42.5% of students classified as very good and 52.5% good, while only 5% were still not good. These results show that the TGT model assisted by PAKSI is effective in increasing student learning activeness.

Keywords: Teams Games Tournament, PAKSI, Learning Activity, History Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar melalui model pembelajaran kooperatif TGT (Team Game Tournament) berbantuan PAKSI (Papan Kreasi) pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan hasil observasi peneliti akan menindaklanjuti permasalahan kelas kurang aktif dan sedikit siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran pada kelas XI-9. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pra siklus dan dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 40 orang. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data secara kuantitatif untuk menganalisis keaktifan siswa dengan hasil lembar observasi kegiatan pembelajaran setelah memakai model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) berbantuan PAKSI (Papan Kreasi). Hasil penelitian pada pra siklus, mayoritas siswa (90%) tergolong kurang baik dalam keaktifan belajar. Setelah penerapan model TGT, terjadi peningkatan pada siklus 1 dengan 5% siswa masuk kategori sangat baik dan 27,5% kategori baik. Peningkatan signifikan terjadi di siklus 2, dengan 42,5% siswa tergolong sangat baik dan 52,5% baik, sementara hanya 5% yang masih kurang baik. Hasil ini menunjukkan bahwa model TGT berbantuan PAKSI efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournamen, PAKSI, Keaktifan Belajar, Pembelajaran Sejarah

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini pembelajaran sejarah kerap dianggap membosankan dan sulit dipahami oleh peserta didik (Septiyaningsih, 2016); (Rasydah & Kusmarni, 2020); (Melynia, 2021); (Almutjaba, 2022); (Putri, Dkk, 2024). Asumsi tersebut menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran sejarah di kelas. Menurut Hayati, Dkk (2024) untuk mengemas pembelajaran agar terkesan menarik dan interaktif adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangan keterampilan belajar abad 21. Terdapat empat kompetensi inti yang harus dikuasai siswa pada abad 21 meliputi: (1) Critical thinking and problem solving (2) Collaboration (3) Communication (4) Creative thinking (4C), dimana semua kompetensi saling terkait dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Realitanya, siswa masih menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran sejarah, terutama dalam hal bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat, padahal kemampuan tersebut penting dalam membangun cara berpikir historis (Usman Dkk.,2024).

Permasalahan tersebut dapat di jumpai di SMAN 8 Denpasar yang berada di Jalan Dam Peraupan, NO. 25, Peguyangan Kaja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali. Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi pada tanggal 12 Maret 2025 dengan guru matapelajaran sejarah mengatakan bahwa tantangan yang dihadapi guru dalam pembelajaran sejarah adalah membangun antusiasme dan interaktif siswa secara aktif . Guru sudah mencoba menyampaikan materi dengan metode ceramah interaktif yang terstruktur melalui pertanyaan dan diskusi. Namun, respon siswa masih tergolong pasif. Secara umum, siswa nampak mengikuti instruksi dari guru seperti tidak berbicara dengan teman, memperhatikan guru, mencatat materi dan tidak menunjukan perilaku mengganggu jalannya pembelajaran. Akan tetapi, mayoritas siswa hanya menjadi pendengar dan cenderung hanya diam tanpa memberikan interaksi dalam pembelajaran. Terpantau hanya 3-4 orang siswa saja yang bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Selanjutnya, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar. Alasan peneliti memilih siswa kelas XI-9 sebagai subjek penelitian ini karena saat observasi di beberapa kelas XI hanya kelas XI-9 yang terlihat pasif saat pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara pada salah satu siswa di kelas

XI-9 pada 12 Maret 2025 mengatakan bahwa pembelajaran sejarah cenderung memiliki pola yang sama yakni siswa diminta untuk berkelompok lalu diberikan tugas untuk dianalisis dan dipresentasikan di depan kelas. Pembelajaran ini dianggap terlalu sering dan banyak anak yang tidak mengerjakan dan hanya nitip nama pada tugas kelompok tersebut. Sehingga, banyak siswa yang pasif ketika kegiatan diskusi kelompok. Hal ini selaras dengan hasil angket yang peneliti sebar pada tanggal 09 April 2025 sebanyak 57,5% siswa tidak aktif bertanya saat ada materi sejarah yang tidak dipahami. Dan sebanyak 57,5% siswa tidak suka mengungkapkan pendapat saat pembelajaran sejarah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memiliki ide untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournamen (TGT). Menurut Damayanti, Dkk (2022) model pembelajaran Teams Games Tournamen merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa dalam belajar sambil bermain. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sangat relevan untuk menunjang keterampilan abad 21 siswa dalam beradaptasi dan menghadapi tantangan kehidupan di masa mendatang (Hayati, Dkk, 2024). Model Pembelajaran TGT memadukan permainan edukatif, kerjasama tim dan turnamen kompetitif yang menyenangkan (Mahardi, Dkk, 2019); (Damayanti, Dkk, 2022), (Teranikha, Dkk, 2024).

Menurut Damayanti, Dkk, (2022) dan dipertegas oleh Teranikha, Dkk, (2024) bahwa model pembelajaran TGT dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, berkolaborasi secara aktif, menumbuhkan kreatifitas dalam pembelajaran dan menyelesaikan masalah.

Penggunaan media sederhana seperti papan tulis masih relevan sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa dalam diskusi kelompok, menjaga fokus, dan meningkatkan ketahanan belajar (Rahmadhani Dkk., 2023). Namun, dalam praktiknya, papan tulis seringkali hanya dimanfaatkan untuk menulis materi secara singkat, tanpa eksplorasi lebih lanjut. Untuk itu, papan tulis dapat dimodifikasi menjadi media interaktif bernama PAKSI (Papan Kreasi), yakni media yang memungkinkan siswa menyalurkan ide, menyampaikan hasil diskusi, dan menyusun kronologi sejarah melalui metode kuis dan turnamen. Dengan pendekatan ini, PAKSI tidak hanya mendukung pembelajaran yang kreatif

dan menyenangkan, tetapi juga menjadi alat refleksi guru dalam menilai pemahaman kolektif siswa secara menyeluruh.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Rizka Anisa Putri (2024) membuktikan melalui uji hipotesis bahwa TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa. Penelitian oleh Novia Siti Syaripatul Ula dan Milah Jamilah (2023) serta Asep Tutun Usman dkk. (2024) juga memperlihatkan tren peningkatan keaktifan siswa yang konsisten dari pra-siklus hingga siklus akhir melalui penerapan model TGT.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis konvensional seperti PAKSI (Papan Kreasi) sebagai pendukung utama dalam penerapan TGT. Novelty dari penelitian ini terletak pada penggabungan model pembelajaran TGT dengan media PAKSI, sebuah modifikasi kreatif dari papan tulis konvensional yang digunakan untuk menstimulasi partisipasi aktif, diskusi kelompok, dan penguatan pemahaman sejarah melalui pendekatan reflektif dan kronologis. Pendekatan ini belum ditemukan dalam penelitian sebelumnya dan menjadi pembeda signifikan dalam konteks inovasi media pembelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini secara spesifik menyasar materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar yang dikenal pasif, sehingga memberikan kontribusi empiris yang lebih kontekstual terhadap penguatan pembelajaran sejarah berbasis 4C, khususnya aspek komunikasi dan kolaborasi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian jenik PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian dilakukan di kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar yang terletak di Jalan Antasura, Jalan Dam Peraupan No.25, Peguyangan Kaja, Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali. Penelitian ini bersifat praktis berdasarkan permasalahan yang nyata dalam pembelajaran sejarah di semester genap tahun ajaran 2024-2025. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar dengan jumlah 40 siswa dengan 19 laki-laki dan 21 perempuan.

Model pembelajaran yang digunakan adalah Teams Games Tournament (TGT) dengan dukungan media PAKSI (Papan Kreasi), yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam pembelajaran melalui permainan edukatif, kerja sama tim, turnamen kuis, dan pemanfaatan papan tulis interaktif untuk menyampaikan ide serta hasil diskusi. Teknik pengumpulan

data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai keaktifan siswa berdasarkan keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok dan respons terhadap kegiatan TGT. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi terkait dengan data penelitian. Sementara itu, dokumentasi mencakup foto kegiatan, hasil kerja siswa, serta catatan refleksi guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada siklus pertama peneliti memfokuskan pada perbaikan permasalahan yang ditemukan pada observasi awal dan pra siklus melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournamen) berbantuan media pembelajaran PAKSI (Papa Kreasi). Selanjutnya, pada siklus kedua, peneliti akan fokus pada upaya perbaikan penerapan model model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournamen) berbantuan media pembelajaran PAKSI (Papa Kreasi) secara optimal.

Pada penelitian kali ini proses pembelajara akan lebih menekankan pada turnamen dan permainan sehingga siswa akan berkompetisi secara aktif. Tindakan yang akan diteliti adalah keaktifan siswa kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar pada mata pelajaran sejarah dengan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Adapun indicator keberhasilan siklus Keaktifan siswa secara kolektif di atas 80%. Hasil skor siswa berada pada kategori minimal kurang baik di bawah 20%. Terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2.

C. Pembahasan

Hasil

Keaktifan siswa memberikan pengaruh besar terhadap jalannya proses pembelajaran. Saat siswa terlibat secara aktif, minat dan motivasi belajar mereka cenderung meningkat. Mereka merasa memiliki peran dalam pembelajaran sehingga terdorong untuk mengeksplorasi materi lebih dalam, mengajukan pertanyaan kepada guru, serta menyelesaikan tugas dengan antusias dan kesungguhan yang lebih tinggi (Teranika, Dkk (2024).

Sebelum melaksanakan penelitian peneliti melakukan observasi awal pra siklus pada hari Rabu, 12 Maret 2025 ketika peneliti mengobservasi guru matapelajaran sejarah mengajar di kelas XI-9 dengan materi perumusan teks proklamasi Indonesia. Hasil dari observasi pra siklus didapatkan hasil bahwa dari 40 siswa hanya 4 siswa atau sekitar 10% saja yang mendapat kategori baik. Selajutnya,

sekitar 36 siswa atau sekitar 90% siswa mendapat kategori kurang baik. Dari sini dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa masih menunjukkan partisipasi rendah, minim inisiatif bertanya, menjawab, atau terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini mengindikasikan bahwa metode atau suasana pembelajaran yang digunakan belum mampu mendorong keaktifan siswa secara merata dan efektif.

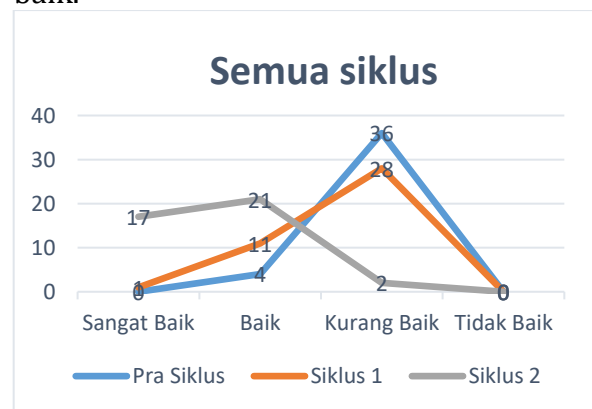
Berdasarkan hasil refleksi pada tahap pra siklus peneliti mendapatkan refleksi pembelajaran yakni guru terlalu sering menggunakan metode yang sama ketika mengajar sehingga bersifat monoton dan berpusat pada guru. Kondisi kelas yang gemuk yakni 40 siswa membuat penggunaan metode konvensional kurang optimal dan peserta didik cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil refleksi pra siklus, maka perlu perbaikan dengan menerapkan metode atau model pembelajaran yang berbeda serta memiliki potensi membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran.

Model Pembelajaran TGT (Times Games Tournamen) memadukan permainan edukatif, kerjasama tim dan turnamen kompetitif yang menyenangkan (Mahardi, Dkk, 2019); (Damayanti, Dkk, 2022), (Teranikha, Dkk, 2024). Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Times Games Tournamen) berbantuan PAKSI (Papan Kreasi) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini terdiri dari dua siklus untuk menghasilkan hasil yang optimal.

Setelah menerapkan tindakan pada siklus 1, terjadi peningkatan antara pra siklus dan siklus 1 namun belum secara signifikan. Jumlah siswa yang memiliki keaktifan dalam kategori baik meningkat dari 0% di pra siklus meningkat menjadi 27,5 % dan 2,5% kategori sangat baik. Jadi terdapat kenaikan sekitar 20% dari tahap pra siklus. Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian akan di ulang pada siklus selanjutnya karena belum mencapai keaktifan kolektif sebanyak 80%.

Selanjutnya adalah penerapan siklus 2, diperoleh hasil kegiatan pembelajaran pada siklus ini sudah mencapai hasil yang maksimal karena keaktifan belajar sudah melebihi 80%. Hal tersebut terlihat dari data pengamatan keaktifan siswa yakni dari menunjukkan hasil yang sudah optimal. dari 40 siswa, sebanyak 17 siswa (42,5%) berada pada kategori sangat baik, menunjukkan bahwa hampir setengah dari jumlah siswa telah mampu berpartisipasi secara aktif dan maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Sebanyak 21 siswa (52,5%) berada pada kategori baik, yang berarti mayoritas siswa menunjukkan keterlibatan

aktif meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Sementara itu, hanya 2 siswa (5%) yang tergolong dalam kategori kurang baik, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori tidak baik.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Keaktifan Siswa Semua Siklus

Pada gambar 1 terlihat peningkatan keaktifan siswa dari pra siklus hingga siklus 2. Pada kategori sangat baik, jumlah siswa meningkat signifikan dari 0 (pra siklus) menjadi 2 (siklus 1), dan melonjak menjadi 17 siswa di siklus 2. Kategori baik juga menunjukkan tren positif, dari 4 siswa (pra siklus) menjadi 11 (siklus 1), lalu naik ke 21 siswa (siklus 2). Sebaliknya, kategori kurang baik menurun drastis dari 36 siswa (pra siklus) ke 25 (siklus 1), dan tinggal 2 siswa di siklus 2.

Secara keseluruhan, data menunjukkan adanya perbaikan signifikan dalam keaktifan siswa setelah dilakukan tindakan pembelajaran secara bertahap. Berdasarkan peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan PAKSI efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media PAKSI (Papan Kreasi). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang tiap siklusnya membutuhkan satu kali pertemuan. Proses penelitian ini dilaksanakan selama masa PPL 2 pada tanggal 17 Februari-17 April 2025 yang mana untuk matapelajaran sejarah terjadwal dalam satu minggu terdapat satu kali pertemuan selama dua jam pelajaran. Pada tahap observasi (pra siklus) dilaksanakan di minggu ke 4, siklus pertama dilakukan pada minggu ke delapan, dan siklus dua dilaksanakan pada minggu ke sembilan. Pada siklus satu membahas materi sejarah peristiwa perumusan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Selanjutnya, pada siklus dua membahas tentang penyebaran berita proklamasi kemerdekaan ke seluruh Nusantara.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan siswa dari pra siklus hingga siklus II. Peningkatan keaktifan siswa ini terlihat dari berbagai indikator seperti keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, dan keterlibatan langsung dalam permainan serta turnamen yang dilaksanakan. Media PAKSI terbukti menjadi media yang mendukung dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Berikut pembahasan hasil penelitian berdasarkan tiap tahap pelaksanaannya:

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Berdasarkan kondisi awal peneliti melakukan observasi di kelas XI-9 saat guru mengajar. Guru telah menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah interaktif yang disertai penampilan PowerPoint (PPT) sebagai media pembelajaran. Penyampaian materi secara sistematis dan menarik. Meskipun pembelajaran sudah menggunakan metode ceramah interaktif dan penggunaan media pembelajaran namun pembelajaran masih berpusat pada guru. Jumlah siswa di kelas XI-9 adalah 40 orang sehingga ceramah interaktif belum optimal dalam menunjukkan partisipasi aktif dari siswa. Sebagian siswa terlihat masih belum menunjukkan keaktifan optimal dalam pembelajaran seperti bertanya dan menjawab pertanyaan guru, berdiskusi secara aktif dan mengungkapkan pendapat di depan kelas. Banyak siswa yang cenderung diam dan pasif ketika guru memberikan pertanyaan. Siswa terlihat kurang bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung.

Perolehan Keaktifan Siswa pada Pra Siklus		
Banyak siswa	Kategori	Presentase
0	Sangat Baik	0%
4	Baik	10.0%
36	Kurang Baik	90.0%
0	Tidak Baik	0.0%

Perolehan Keaktifan Siswa pada Pra Siklus		
Banyak siswa	Kategori	Presentase
0	Sangat Baik	0%
4	Baik	10.0%
36	Kurang Baik	90.0%
0	Tidak Baik	0.0%

Tabel 1. Presentase Keaktifan Siswa Pada Pra Siklus

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data bahwa dari 40 siswa hanya 4 siswa atau sekitar 10% saja yang mendapat kategori baik. Selanjutnya, sekitar 36 siswa atau sekitar 90% siswa mendapat kategori kurang baik. Dari sini dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa masih menunjukkan partisipasi rendah, minim inisiatif bertanya, menjawab, atau terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa metode atau

suasana pembelajaran yang digunakan belum mampu mendorong keaktifan siswa secara merata dan efektif. Adapun grafik penggambaran pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Keaktifan Siswa Pra Siklus

Setelah Tindakan Siklus 1

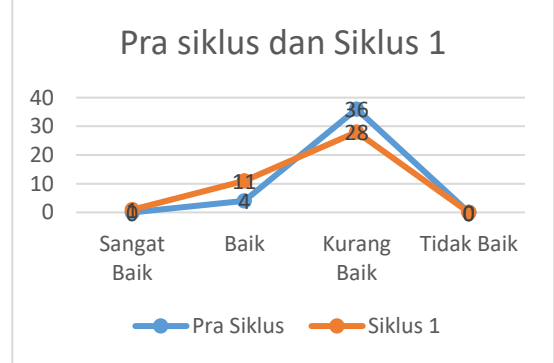
Pada pelaksanaan siklus 1 yang dilaksanakan pada tanggal 9 April 2025, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media PAKSI pada materi Perumusan Teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Tahapan pembelajaran dimulai dari pendahuluan yang melibatkan penguatan karakter dan kedisiplinan, kemudian dilanjutkan ke kegiatan inti yang mencakup simulasi aturan TGT, pembentukan kelompok besar, permainan kuis berbasis kronologi sejarah menggunakan sticky note di papan tulis, hingga turnamen dengan sistem poin antar tim. Sesi pembelajaran ditutup dengan kegiatan refleksi, kesimpulan materi, dan pemberian penghargaan untuk memotivasi siswa. Meskipun keaktifan siswa mulai terlihat meningkat, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa masih pasif karena jumlah anggota dalam satu kelompok terlalu besar, sehingga distribusi peran belum merata. Hal ini menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Berikut perolehan hasil keaktifan siswa yang tertera pada tabel 2.

Perolehan Keaktifan Siswa pada Siklus 1		
Banyak siswa	Kategori	Presentase
1	Sangat Baik	2.5%
11	Baik	27.5%
28	Kurang Baik	70.0%
0	Tidak Baik	0.0%

Perolehan Keaktifan Siswa pada Siklus 1		
Banyak siswa	Kategori	Presentase
1	Sangat Baik	2.5%
11	Baik	27.5%
28	Kurang Baik	70.0%
0	Tidak Baik	0.0%

Tabel 2. Presentase Hasil Keaktifan Siswa Siklus 1

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa 70% siswa masih masuk dalm kategori kurang baik, sekitar 27,5% dalam kategori baik dan hanya 2,5% saja anak yang masuk dalam kategori sangat baik. Dari tabel 2 dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada katagori kurang baik. Dari sini dapat disimpulkan bahwa sekitar 30 % siswa telah menunjukan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Namun, 70% siswa masih tergolong dalam partisipasi rendah dalam pembelajaran.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Keaktifan Dari Pra Siklus dan Siklus 1

Berdasarkan hasil dari gambar 3 dapat dilihat bahwa pada kategori sangat baik, jumlah siswa meningkat dari 0 siswa pada pra siklus menjadi 2 siswa pada siklus 1, yang mencerminkan adanya perbaikan meskipun masih terbatas. Kategori baik juga mengalami kenaikan dari 4 siswa menjadi 11 siswa, menunjukkan bahwa semakin banyak siswa mulai menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, pada kategori kurang baik, terjadi penurunan dari 36 siswa pada pra siklus menjadi 25 siswa di siklus 1, yang berarti sejumlah siswa mulai keluar dari zona pasif dan menunjukkan peningkatan keaktifan.

Setelah Tindakan Siklus 2

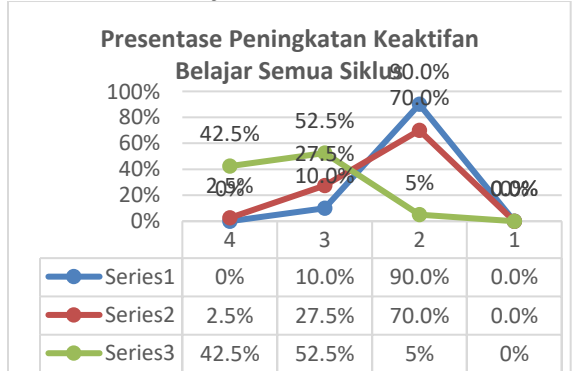
Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 6 April 2025 dengan materi Penyebaran Berita Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, diikuti oleh 40 siswa. Pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media PAKSI dilaksanakan secara sistematis, dimulai dari tahap simulasi, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, hingga pemberian penghargaan. Siswa dibagi menjadi tujuh kelompok dengan komposisi heterogen, dan permainan berbasis kuis serta aktivitas menyusun kronologi disajikan secara kompetitif. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan baik dan mulai meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Namun, beberapa siswa masih tampak bingung dalam mengikuti instruksi, terutama pada tahap awal permainan. Kondisi ini dapat diatasi melalui koordinasi antara peneliti dan ketua kelompok untuk menata peran anggota secara lebih efektif. Berikut presentase perolehan keaktifan siswa pada siklus 2 yang tertera pada tabel 3.

Perolehan Keaktifan Siswa pada Siklus 2		
Banyak siswa	Kategori	Presentase
17	Sangat Baik	42.5%
21	Baik	52.5%
2	Kurang Baik	5%
0	Tidak Baik	0%

Perolehan Keaktifan Siswa pada Siklus 2		
Banyak siswa	Kategori	Presentase
17	Sangat Baik	42.5%
21	Baik	52.5%
2	Kurang Baik	5%
0	Tidak Baik	0%

Tabel 3. Presentase Hasil Keaktifan Siswa Siklus 2

Berdasarkan tabel 3 diperoleh hasil dari 40 siswa, sebanyak 17 siswa (42,5%) berada pada kategori sangat baik, menunjukkan bahwa hampir setengah dari jumlah siswa telah mampu berpartisipasi secara aktif dan maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Sebanyak 21 siswa (52,5%) berada pada kategori baik, yang berarti mayoritas siswa menunjukkan keterlibatan aktif meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Sementara itu, hanya 2 siswa (5%) yang tergolong dalam kategori kurang baik, dan tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori tidak baik. Data ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan telah berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa secara menyeluruh. Kesimpulannya, siswa sudah aktif dalam merespon pertanyaan guru, kerjasama/diskusi dan mengungkapkan pendapat maka proses pembelajaran tidak perlu diulang pada siklus berikutnya.



Gambar 4. Presentasi Peningkatan Keaktifan Belajar Semua Siklus

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media PAKSI (Papan Kreasi) secara efektif mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI-9 SMAN 8 Denpasar dalam pembelajaran sejarah, khususnya pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Peningkatan ini tercermin secara nyata melalui pergeseran jumlah siswa dari kategori keaktifan “kurang baik” menuju “baik” dan “sangat baik”

secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II. Peningkatan keaktifan belajar siswa terlihat signifikan dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus, 90% siswa berada pada kategori kurang baik dan 10% kategori baik, tanpa ada yang mencapai kategori sangat baik.

Pada siklus I, siswa dalam kategori sangat baik meningkat menjadi 5%, kategori baik menjadi 27,5%, dan kategori kurang baik turun menjadi 62,5%. Peningkatan tertinggi terjadi pada siklus II, dengan 42,5% siswa masuk kategori sangat baik, 52,5% kategori baik, hanya 5% yang masih kurang baik, dan tidak ada siswa dalam kategori tidak baik. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa kombinasi antara strategi pembelajaran yang kolaboratif dan penggunaan media interaktif sederhana namun kreatif mampu mendorong partisipasi aktif siswa, memperkuat komunikasi, serta membangun rasa percaya diri dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model TGT berbantuan PAKSI dapat dijadikan alternatif inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan bermakna.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media PAKSI, disarankan agar guru sejarah maupun guru mata pelajaran lainnya dapat mempertimbangkan penggunaan model ini sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif. Guru hendaknya terus berinovasi dalam mengemas pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh, baik dalam diskusi, bertanya, menjawab, maupun bekerja sama dalam kelompok.

Media sederhana seperti papan tulis yang dimodifikasi menjadi PAKSI terbukti efektif dan layak dikembangkan lebih lanjut sebagai sarana interaktif di kelas. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengadaptasi model TGT dengan pendekatan atau media pembelajaran lain yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik, agar efektivitas model dapat terus diuji dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, evaluasi lebih mendalam terhadap aspek afektif dan sosial siswa selama proses pembelajaran juga dapat menjadi fokus penelitian lanjutan.

Daftar Referensi

Almuljaba, P. W. (2022). Penanaman Wawasan Sejarah Lokal dalam Pendidikan Sejarah Guna Menghadapi Tantangan Globalisasi. <https://doi.org/DOI.10.31237/osf.io/9m47n>

Damayanti, R., Nurhaedah, & Nurfarida, A.P. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA di Kabupaten Maros. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 199.

Hayati, N. N., Rondli, W. S., & Darmuki, A. (2024). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Abad 21 Pada Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1502-1513.

Huda, M. 2018. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, Yogyakarta: Pustaka Belajar,

Kuntowijoyo. (2018). Pengantar Ilmu Sejarah. Jakarta: Tiara Wacana.

Kustandi, C., & Dermawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Kencana.

Mahardi, P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model pembelajaran teams games tournament berbasis kearifan lokal trikaya parisudha terhadap pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(1), 98-107.

Naredi, H., Haqien, D., Ruslan, A., Nelsusmena, N., & Erlangga, G. (2022). Pembelajaran Sejarah Abad 21 dalam Menunjang Kompetensi Komunikasi dan Rasa Nasionalisme Siswa. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(3), 762-769.

Putri, K, Ismana, O & Wibowo (2024). Peranan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah bagi generasi Z. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 48-59.

Putri, R. A. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 2 Terbanggi Subing (Doctoral dissertation, IAIN Metro)

Rahmadhani, G. F., Satyani, E. A., Suprobo, P. W., Sari, R. U. P. K., & Setiawan, R. (2023, August). Efektivitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar 7 Solo Baru. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia* (Vol. 1, No. 1).

Sanjaya, W. 2016. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media.

- Rasyidah, R., & Kusmarni, Y. (2020). Upaya meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah dengan Pembuatan Storyboard melalui aplikasi storyboardthat.com. 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/factum.v9i2.25581>
- Septiyaningsih, I. . (2016). Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama. *Indonesian Journal of History Education*, 4(1), 17–24.
- Sutiah. 2020. Teori Belajar dan Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Syarifuddin & Utari, E.D. 2022. Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). Palembang: Bening Media Publishing.
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan model teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24-29.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-204.
- Usman, A. T., Munawaroh, N., Prahmana, P., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(6), 2143-2160.