*ESTORIA Journal of Social Sciences & Humanities*
UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI

# Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMK PGRI Lubuk Linggau

Indri Maya Sari[1], Isbandiyah[2], Agus Susilo[3]
Universitas PGRI Silampari[1,2,3]
Email: *indrimayasarim@gmail.com, isbandiyahpris.unpari@gmail.com, agussusilo4590@gmail.com*

***Abstract***

*This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on students' learning interest in history lessons for grade X students at SMK PGRI Lubuklinggau. This study used a quantitative approach with an experimental method. The study population consisted of three classes with 69 students. The sample was class X BR as the experimental class, with 21 students. Data collection techniques used a student learning interest questionnaire, while data analysis techniques included a normality test and a t-test. The results of the normality test showed that the experimental class data was normally distributed with a value of 0.962. The results of the hypothesis test showed a t-count value of 4.997 with a significance value of 0.000 <0.05. Thus, $H_a$ was accepted and $H_0$ was rejected. The results of the study indicate that the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by question cards had a significant effect on students' learning interest in history lessons for grade X BR at SMK PGRI Lubuklinggau. The TGT model can be an alternative learning method that encourages student engagement and interest in the history learning process.*

***Keywords:*** *Team Games Tournament, learning interest, history learning, question cards.*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X SMK PGRI Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi penelitian terdiri atas tiga kelas dengan jumlah 69 siswa. Sampel penelitian adalah kelas X BR sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar siswa, sedangkan teknik analisis data meliputi uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji-*t*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai 0,962. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *t*<sub>hitung</sub> sebesar 4,997 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, $H_a$ diterima dan $H_0$ ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu pertanyaan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X BR SMK PGRI Lubuklinggau. Model TGT dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang mendorong keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

**Kata kunci:** Team Games Tournament, minat belajar, pembelajaran sejarah, kartu pertanyaan.

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses sistematis yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran melalui pengorganisasian materi, aktivitas belajar, lingkungan pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar (Zafri et al., 2022). Model pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses tersebut karena dapat membantu guru mengorganisasikan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik (Epa, 2019). Pemilihan model pembelajaran yang tepat diperlukan agar proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar (Rojabi & Praptika, 2023).

Pembelajaran sejarah memiliki karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran pada bidang lainnya karena berkaitan dengan berbagai peristiwa masa lalu, perkembangan kehidupan manusia, serta nilai-nilai yang dapat dipelajari untuk memahami kehidupan masa kini (Susilo, et al., 2025). Pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan dan fakta mengenai peristiwa masa lalu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai yang relevan dengan berbagai aspek kehidupan peserta didik (Hudaidah, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah perlu dirancang agar peserta didik tidak sekadar menghafal fakta sejarah, tetapi juga mampu memahami makna dan nilai yang terkandung dalam berbagai peristiwa Sejarah (Supriyanto & Isbandiyah, 2024).

Salah satu tantangan dalam pembelajaran sejarah adalah kecenderungan peserta didik untuk lebih banyak menghafal fakta dan informasi mengenai berbagai peristiwa masa lalu. Kondisi tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi kurang menarik apabila proses pembelajaran hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru (Blegur, 2020). Pembelajaran sejarah tidak terlepas dari berbagai fakta peristiwa yang memungkinkan peserta didik lebih banyak menghafal fakta untuk membangun pengetahuan (Wasiso et al., 2020). Oleh sebab itu, diperlukan pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, berinteraksi dengan teman, serta menghubungkan materi sejarah dengan kehidupan mereka. Pentingnya kemampuan guru dalam membangun konsep dan kepribadian peserta didik melalui pembelajaran sejarah yang tidak hanya berorientasi pada materi, tetapi juga pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Bu'ulolo, 2021; Fatmawati, 2025).

Kondisi tersebut berkaitan erat dengan minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena berkaitan dengan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar (Putri, 2024). Peserta didik yang memiliki minat belajar cenderung lebih tertarik mengikuti pembelajaran, berpartisipasi dalam kegiatan kelas, serta berusaha memahami materi yang dipelajari (Komariyah, 2025). Sebaliknya, rendahnya minat dapat menyebabkan peserta didik kurang antusias, mudah merasa bosan, dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran (Sholichah, 2018). Oleh karena itu, guru perlu menggunakan strategi dan model pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif (Lestari, et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas X SMK PGRI Lubuklinggau, diketahui bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah masih tergolong rendah. Siswa cenderung mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran sejarah karena materi yang dipelajari berkaitan dengan berbagai peristiwa masa lalu. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, jarang mengajukan pertanyaan, dan kurang antusias dalam mengerjakan tugas sejarah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar kelompok dan kompetisi melalui permainan akademik (Burgess et al., 2018). Melalui model ini, peserta didik tidak hanya mempelajari materi secara individu, tetapi juga bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, saling membantu, dan mengikuti permainan serta turnamen yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Juwahir & Subagyo, 2018). Dengan demikian, TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif.

Dalam penerapan TGT, siswa bekerja sama dalam tim untuk mempelajari materi, menggunakan bahan kerja, berdiskusi, memberikan panduan, serta saling bertanya dan menjawab (Evitasari, O., & Santosa, 2022). Aktivitas tersebut memungkinkan terjadinya interaksi dan kolaborasi antarsiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, TGT dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang bervariasi dan membantu mengatasi

permasalahan pembelajaran, termasuk rendahnya minat belajar peserta didik. Karakteristik TGT yang memadukan kerja sama kelompok, permainan, dan kompetisi akademik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi peserta didik (Susilo, 2024).

Kelebihan model TGT juga terlihat pada setiap tahapan pembelajarannya. Pada tahap penyajian kelas, TGT dapat melatih keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan (Sarip et al., 2024). Pada tahap belajar kelompok, siswa didorong untuk mengungkapkan pendapat dan mengikuti pembelajaran dalam suasana yang lebih rileks. Selanjutnya, tahap games dan tournament dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa sekaligus melatih mereka untuk mengikuti aturan permainan (Riduansyah, 2017). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa TGT memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan penggunaan TGT dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satunya penerapan model kooperatif TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian lain juga menerapkan TGT berbasis kuis interaktif dalam pembelajaran sejarah. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa TGT dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih partisipatif. Meskipun demikian, penelitian tersebut lebih menekankan pada aspek keaktifan belajar dan penggunaan media kuis, bukan secara spesifik pada minat belajar siswa. Selain itu, penelitian tentang penerapan TGT pada pembelajaran sejarah di tingkat SMK, khususnya pada konteks SMK PGRI Lubuklinggau, belum banyak dilakukan. Perbedaan konteks sekolah, karakteristik siswa SMK, serta fokus penelitian pada minat belajar menjadi celah (*gap*) yang perlu diisi melalui penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara khusus penerapan model TGT terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X SMK PGRI Lubuklinggau.

Berdasarkan permasalahan dan kajian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X SMK PGRI Lubuklinggau. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi empiris mengenai penggunaan model TGT sebagai salah satu alternatif pembelajaran sejarah yang dapat mendorong keterlibatan dan minat belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa skor minat belajar siswa yang dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis penelitian (Kurniawan, et al., 2016). Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Penelitian kuantitatif merupakan prosedur penelitian yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan terstruktur dengan menggunakan data berupa angka serta analisis *statistic* . Sementara itu, penelitian eksperimen digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat melalui pemberian perlakuan tertentu kepada subjek penelitian (Sugiyono, 2019).

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan pengukuran awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi minat belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran TGT. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran sejarah menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu pertanyaan. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan pengukuran akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan minat belajar setelah mengikuti pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK PGRI Lubuklinggau yang terdiri atas tiga kelas dengan jumlah keseluruhan 69 siswa. Sampel penelitian ditentukan pada kelas X BR yang berjumlah 21 siswa dan digunakan sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan kelas sampel disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan kondisi pembelajaran sejarah di sekolah.

Data penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari skor minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah berdasarkan indikator yang telah ditentukan. Selain angket, data pendukung diperoleh melalui observasi dan dokumentasi selama proses penelitian untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model TGT.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan, meliputi penyusunan instrumen penelitian, penentuan sampel, dan penyusunan perangkat pembelajaran. Tahap kedua adalah pemberian *pretest* berupa angket minat belajar kepada siswa sebelum perlakuan. Tahap ketiga adalah pelaksanaan pembelajaran

sejarah menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Dalam tahap ini, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mempelajari materi, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta mengikuti permainan dan turnamen akademik menggunakan media kartu pertanyaan. Tahap keempat adalah pemberian *posttest* untuk mengetahui kondisi minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Apabila data memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-*t* untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. $H_0$ diterima apabila nilai signifikansi > 0,05 dan $H_0$ ditolak apabila nilai signifikansi < 0,05.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui pengukuran minat belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran sejarah kelas X SMK PGRI Lubuklinggau. Data penelitian diperoleh melalui angket minat belajar yang diberikan kepada 21 siswa kelas X BR sebagai kelas eksperimen. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswa mencapai 71,90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT, siswa menunjukkan tingkat minat belajar yang cukup baik dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data sebelum pengujian hipotesis. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai sebesar 0,962. Berdasarkan hasil tersebut, data penelitian memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis menggunakan uji-*t*.

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai *t*<sub>hitung</sub> sebesar 4,997 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Dengan demikian, penerapan model TGT menunjukkan keterkaitan yang

signifikan dengan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X SMK PGRI Lubuklinggau.

**Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Siswa**

| STATISTIK | NILAI |
|---|---|
| Jumlah siswa (n) | 21 |
| Persentase minat belajar | 71,90% |
| Nilai uji normalitas | 0,962 |
| *T*<sub>hitung</sub> | 4,997 |
| Signifikansi | 0,000 |
| Taraf signifikansi | 0,05 |
| Keputusan | $H_0$ ditolak, $H_a$ diterima |

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil daripada 0,05. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah dapat diterima berdasarkan hasil pengujian statistik.

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Persentase minat belajar sebesar 71,90% menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah penerapan TGT berada pada tingkat yang cukup baik, sesuai dengan kategori penilaian yang digunakan dalam penelitian. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai (t_{hitung}=4{,}997), sedangkan (t_{tabel}=2{,}086), dengan derajat kebebasan (*df*) = 20 dan taraf signifikansi (alpha=0{,}05). Karena (t_{hitung}>t_{tabel}) (4,997 > 2,086) dan nilai (p<0{,}001), maka (H_0) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Dengan demikian, penerapan TGT berpotensi mendukung peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah pada kelas yang diteliti.

Peningkatan minat belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik TGT yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Melalui kegiatan kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bertukar informasi, dan saling membantu memahami materi Sejarah (Tri Wahyu et al., 2024). Selanjutnya, permainan dan turnamen mendorong siswa untuk memperhatikan materi, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mengurangi kejenuhan akibat pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Temuan ini

sejalan dengan , yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah kontekstual.

Dalam konteks pembelajaran sejarah di kelas X SMK, TGT dapat diterapkan untuk mempelajari tokoh, kronologi, dan peristiwa sejarah melalui permainan yang terstruktur. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berlatih mengingat materi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Kompetisi akademik yang sehat memberikan tantangan kepada siswa untuk berpartisipasi, sedangkan kerja kelompok membuka kesempatan bagi siswa untuk saling membantu dalam memahami materi. Oleh karena itu, TGT dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran untuk menciptakan kegiatan belajar sejarah yang lebih bervariasi dan partisipatif.

Hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Konitah, et al. (2024), yang membahas penerapan model kooperatif *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar berkaitan dengan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, penelitian Kamila, et al. (2025) Penelitian ini bertujuan mengkaji penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan sikap toleransi peserta didik melalui metode studi pustaka (*library research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan sikap toleransi melalui kerja kelompok heterogen, diskusi, dan interaksi antar peserta didik. Dengan demikian, TGT efektif dalam menumbuhkan sikap saling menghargai, menghormati, dan menerima perbedaan.

Berdasarkan temuan tersebut, guru sejarah dapat mempertimbangkan penerapan TGT sebagai alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pelaksanaannya perlu memperhatikan keseimbangan kemampuan dalam kelompok, variasi tingkat kesulitan pertanyaan, dan kesempatan bagi setiap siswa untuk berkontribusi. Penggunaan kartu pertanyaan atau media kuis juga dapat mendukung pelaksanaan permainan dan turnamen agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan perencanaan yang tepat, TGT berpotensi menciptakan pengalaman belajar sejarah yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

## KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X SMK PGRI Lubuklinggau. Hasil pengujian hipotesis memperoleh nilai (t_{hitung}=4{,}997) dengan nilai signifikansi (p<0{,}001), sehingga (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Persentase minat belajar siswa setelah penerapan TGT mencapai 71,90%. Temuan ini menunjukkan bahwa TGT berpotensi menjadi alternatif model pembelajaran untuk mendukung minat belajar sejarah.

Penelitian ini terbatas pada 21 siswa dalam satu kelas eksperimen tanpa kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, serta mengombinasikan angket dengan observasi atau wawancara untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Secara praktis, guru sejarah dapat mempertimbangkan penerapan TGT sebagai alternatif pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Blegur, M. A. (2020). Improving quality of the understanding of pancasila values and achievement in history learning through cooperative learning model picture and picture method at SMAN 4 Kupang. *Seminar Nasional Pembelajaran Sejarah (SNPS UNS 2020)*, *3*(2), 86–93. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v3i2.46225

Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun budaya literasi di sekolah. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, *3*(1), 16–23. https://doi.org/10.34012/bip.v3i1.1536

Burgess, A., Roberts, C., Ayton, T., & Mellis, C. (2018). Implementation of modified team-based learning within a problem based learning medical curriculum: a focus group study. *BMC Medical Education*, *18*(1), 74. https://doi.org/10.1186/s12909-018-1172-8

Epa Wira Darmawan, S. (2019). Design of mathematics learning media based on discovery learning to improve problem solving ability. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, *1*(2), 20–28. https://doi.org/10.23917/ijolae.v1i2.7564

Evitasari, O., & Santosa, Y. B. P. (2022). Ragam metode pembelajaran kontekstual untuk pembelajaran sejarah. *Estoria: Journal of Social Sciences & Humanities*, *3*(1), 398–413. https://doi.org/https://doi.org/10.30998/je.v3i1.1309

Fatmawati, I. (2025). Transformasi pembelajaran sejarah dengan deep learning berbasis digital untuk gen Z. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, *5*(1), 25–39. https://doi.org/10.62825/revorma.v5i1.140

Hudaidah. (2017). Historical thinking , keterampilan berpikir utama. *CRIKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, *76*, 6–12.

Juwahir & Subagyo. (2018). Penerapan metode jigsaw guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran teknologi dasar otomotif. *Jurnal Taman Vokasi*, *6*(1), 46–52.

Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2025). Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) dalam meningkatkan sikap toleransi peserta didik. *Jurnal Basicedu*, *8*(2), 1545–1553. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391

Komariyah, S. (2025). Penerapan model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran sejarah kelas XI di MAN 1 Kota Serang. *Estoria: Journal of Social Sciences & Humanities*, *5*(2), 777–791. https://doi.org/https://doi.org/10.30998/je.v5i2.3558

Konitah, N., Prabowo, A. ., & Ramadhani, D. S. A. (2024). Penerapan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IIB SD Negeri pakel. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, *4*(2), 43–54. https://doi.org/https://doi.org/10.51878/teacher.v4i2.3197

Kurniawan, A, W. & Puspitaningstyas, Z. (2016). *Metode penelitaan kuantitatif*. Pandiva Buku.

Lestari, N. I., Rachmedita, V., & Sinaga, R. M. (2024). Efektifitas penggunaan bahan ajar situs sejarah lokal Lampung untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Estoria: Journal of Social Sciences & Humanities*, *4*(2), 653–663. https://doi.org/https://doi.org/10.30998/je.v4i2.2773

Putri, A. E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, *9*(2), 533–540. https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523

Riduansyah. (2017). Meningkatkan minat belajar sejarah melalui strategi pembelajaran metode bermain peran (role playing) (studi pembelajaran pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Banjarmasin). *SOCIUS: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, *6*(2), 284–292.

Rojabi, A. R., & Praptika Septi Femilia. (2023). EFL learners' perception and attitude in synchronous meetings through Zoom videoconferencing. *JEES (Journal of English Educators Society)*, *8*(1), 11–23. https://doi.org/10.21070/jees.v8i1.1722

Sarip, M., Ilham, A., Bahtiar, I. R., Hendrawanto, H., Laseduw, S. M. I., & Abdullah, M. (2024). Integrated 6C Skills of the 21st Century with Animation video media for arabic speaking material design. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, *10*(1), 183. https://doi.org/10.33394/jk.v10i1.10549

Sholichah, U. & M. N. R. (2018). Upaya meningkatkan minat belajar sejarah melalui penerapan metode pembelajaran cooperative tipe group investigation siswa kelas XI IPS I SMA Negeri 3 Klaten Jawa Tengah Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, *5*(6), 667–677.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

Supriyanto, & Isbandiyah. (2024). Analisis kepekaan sosial mahasiswa pendidikan sejarah dalam menghadapi VUCA. *Media Komunikasi FPIPS*, *23*(1), 1–13. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mkfis.v23i1.74865

Susilo, Agus, dkk. (2025). *Karitca : Media literasi sejarah dan budaya menuju wisata edukasi*. PT. Pena Persada Kerta Utama.

Susilo, A. & et al. (2024). The influence of multiculturalism-based character education on the personality development of students at pgri silampari university. *Riwayat: Educational of History and Humanities*, *7*(4), 2674–2685. https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jr.v7i4.41634

Tri Wahyu Setyaningrum, & A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) pada materi teks berita kelas XI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(2), 1–9. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2736

Wasiso, A. J., Sukardi, S., & Winarsih, M. (2020). Pengaruh model pembelajaran dan sikap sosial terhadap hasil belajar sejarah siswa SMA The effect of learning models and social attitudes on student history learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *13*(1), 31–40.

Zafri, Z., Hastuti, H., Basri, I., & Basri, W. (2022). Inovasi media video untuk melatih berpikir historis. *Diakronika*, *22*(2), 203–214. https://doi.org/10.24036/diakronika/vol22-iss2/315