Jendela Pendidikan: Jurnal Ilmiah Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Volume 16, Issue 2 – November 2026
pp. 201-208
E-ISSN 2622-3635
DOI: doi.org/10.55129/jp.v16i2.3287

Peningkatan Motivasi Belajar Sejarah Menggunakan Model *Team Games Tournament* di SMAN 59 Jakarta

Riski Ananda Sultani* , Djunaidi, Abrar
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
Email: anandariskisultani@gmail.com* , djunaidi@unj.ac.id, abrar@unj.ac.is

Keywords:
Classroom Action Research; Cooperative Learning; History Education; Learning Motivation; Team Games Tournament

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Riviera Publishing

Abstract

History learning in Class XI-4 at SMA Negeri 59 Jakarta was characterized by limited participation and an average pre-cycle motivation score of 45.83%, categorized as Moderate. This classroom action research aimed to improve students' motivation and describe the implementation of the Team Games Tournament (TGT) model. The study involved 36 students in the 2025/2026 academic year and used two Kemmis–McTaggart cycles of planning, action, observation, and reflection. TGT activities were organized into Memorize, Recall, and Examine sessions supported by posters and collaborative tasks. Data were collected through a 20-item motivation questionnaire, classroom observations, interviews, and learning documentation and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. Motivation increased to 64.10% (High) in Cycle I and 81.88% (Very High) in Cycle II. Observed student activity increased from 67.94% to 80.13%, while teacher activity increased from 84% to 89%. Reflection between cycles led to improved group guidance, learning materials, and analytical questions. These results indicate a favorable progression in motivation and engagement within the studied classroom. However, because the study involved one class without a comparison group, the observed improvements should not be interpreted as causal evidence that TGT alone produced the change.

Kata Kunci:
Penelitian Tindakan Kelas; Pembelajaran Kooperatif; Motivasi Belajar; Sejarah; *Team Games Tournament*

Abstrak

Pembelajaran sejarah di kelas XI-4 SMA Negeri 59 Jakarta menunjukkan partisipasi yang belum merata dan rata-rata motivasi pra-siklus sebesar 45,83% (kategori Cukup). Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar sejarah sekaligus mendeskripsikan pelaksanaan model *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian melibatkan 36 siswa pada tahun ajaran 2025/2026 dan dilaksanakan dalam dua siklus Kemmis–McTaggart yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan TGT disusun melalui tahapan *Memorize, Recall,* dan *Examine* dengan dukungan media poster serta tugas kolaboratif. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi 20 butir, observasi kelas, wawancara, dan dokumentasi pembelajaran; analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil menunjukkan motivasi meningkat menjadi 64,10% (kategori Tinggi) pada Siklus I dan 81,88% (kategori Sangat Tinggi)

pada Siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 67,94% menjadi 80,13%, sedangkan keterlaksanaan kegiatan guru meningkat dari 84% menjadi 89%. Refleksi antarsiklus mendorong penyempurnaan pendampingan kelompok, media, dan pertanyaan analitis. Temuan ini menunjukkan perkembangan positif motivasi dan keterlibatan siswa dalam konteks kelas yang diteliti. Namun, desain satu kelas tanpa kelompok pembanding membatasi kesimpulan kausal dan generalisasi hasil.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah pada jenjang sekolah menengah tidak hanya diarahkan pada penguasaan fakta masa lalu, tetapi juga pada pengembangan penalaran kritis, kemampuan reflektif, dan pemahaman hubungan antarkeadaan historis (Hasan et al., 2023; Hasan, 2012; Seixas & Morton, 2013; Wineburg, 2001; Zahro et al., 2018). Dalam Kurikulum Merdeka, pencapaian tujuan tersebut memerlukan kegiatan belajar yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif pembelajaran (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Motivasi belajar menjadi salah satu prasyarat penting karena menentukan kesiapan siswa untuk memperhatikan materi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas (Deci & Ryan, 2000; Dimyati & Mudjiono, 2013; Ryan & Deci, 2017; Slameto, 2010; Uno, 2016). Ketika pembelajaran masih didominasi ceramah satu arah, kesempatan siswa untuk mengembangkan keterlibatan tersebut dapat berkurang (Sanjaya, 2019; Sardiman, 2018).

Masalah itu ditemukan dalam observasi awal pembelajaran sejarah di SMA Negeri 59 Jakarta pada semester ganjil 2025. Survei motivasi lintas kelas XI mengidentifikasi kelas XI-4 sebagai kelas yang membutuhkan perhatian khusus; pada pendataan lintas kelas tercatat 17 siswa dalam kategori motivasi rendah, 14 siswa berkategori tinggi, dan 5 siswa sangat tinggi. Sementara itu, angket pra-siklus khusus kelas XI-4 menunjukkan rata-rata motivasi 45,83% (kategori Cukup), dengan 15 dari 36 siswa (41,67%) berada pada kategori Rendah. Kedua hasil tersebut berasal dari tahapan pengukuran yang dijelaskan berbeda dalam naskah, sehingga perbedaan jumlah siswa kategori rendah perlu dipahami menurut instrumen dan waktu pendataannya, bukan disamakan secara otomatis .

Penelitian sebelumnya memberikan dasar bagi pemilihan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Usman dkk. (2024) melaporkan peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dari 41% menjadi 87%. Sutriati dkk. (2023) menemukan kenaikan minat belajar sejarah sebesar 14,26% melalui TGT dengan permainan edukasi daring. Sholihah (2022) melaporkan kenaikan motivasi dari 48% menjadi 58% melalui tindakan kelas pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Yuliawati (2021) juga melaporkan peningkatan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI melalui penerapan TGT. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan manfaat pembelajaran berbasis kerja sama dan kompetisi terarah, tetapi bentuk kegiatan, media, dan karakteristik pesertanya berbeda.

Perbandingan penelitian tersebut memperlihatkan bahwa bukti kebermanfaatan TGT belum secara langsung menjelaskan bagaimana desain turnamen tertentu dapat diterapkan pada pembelajaran sejarah materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas XI dengan kondisi motivasi awal rendah. Penelitian Nabila dan Hendriani (2025) berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar sejarah di MAN 3 Jombang, sedangkan penelitian Sutriati dkk. (2023) memanfaatkan permainan daring. Kesamaan model pembelajaran tidak serta-merta menjamin kesamaan proses maupun besaran perubahan motivasi pada kelas, materi, dan media yang berbeda.

Kesenjangan penelitian ini terletak pada kebutuhan bukti proses tindakan kelas yang mendokumentasikan perubahan motivasi dari pra-siklus sampai siklus lanjutan, sekaligus menjelaskan perbaikan pembelajaran berdasarkan refleksi. Kajian ini tidak menempatkan TGT sebagai model yang sepenuhnya baru, melainkan mengevaluasi penerapannya secara kontekstual pada kelas XI-4 yang telah diidentifikasi melalui pengamatan dan angket awal. Dengan demikian, kontribusinya adalah penjelasan mengenai keterkaitan rancangan turnamen, partisipasi kelas, dan perubahan indikator motivasi yang diamati pada satu konteks pembelajaran sejarah.

Urgensi tindakan terletak pada pentingnya memperbaiki situasi belajar sebelum pola keterlibatan yang rendah menghambat pengalaman belajar sejarah secara berkelanjutan. Unsur kebaruan yang dapat didukung naskah terletak pada rangkaian kegiatan Memorize, Recall, dan Examine dalam tema "*Clash of Champions*", penggunaan poster, serta refleksi yang menjadi dasar penyesuaian tindakan pada siklus berikutnya. Rangkaian ini menyediakan variasi kegiatan mengingat informasi, menalar hubungan antarfakta, dan mendiskusikan jawaban secara kolaboratif; manfaatnya perlu dinilai dari data proses dan perubahan angket, bukan semata-mata dari asumsi mengenai keunggulan permainan.

Berdasarkan latar belakang, hasil penelitian terdahulu, dan kebutuhan kelas tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI-4 SMA Negeri 59 Jakarta melalui model TGT serta mendeskripsikan proses penerapannya dalam dua siklus. Pertanyaan yang dijawab adalah bagaimana perubahan motivasi belajar setelah tindakan dan bagaimana pelaksanaan, kendala, serta perbaikan pembelajaran terjadi antarsiklus. Secara praktis, hasilnya diharapkan memberikan rujukan bagi guru untuk merancang kegiatan sejarah yang lebih partisipatif, sedangkan secara akademik penelitian ini menambah bukti kontekstual mengenai pembelajaran kooperatif dalam kerangka penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2019; Lewin, 1946; Saádi, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan alur Kemmis dan McTaggart (1988), yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas XI-4 SMA Negeri 59 Jakarta pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Seluruh 36 siswa pada kelas tersebut menjadi subjek tindakan; kelas dipilih berdasarkan kebutuhan perbaikan motivasi belajar yang diidentifikasi melalui observasi dan angket awal. Pembelajaran berfokus pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan melibatkan guru kolaborator sebagai pelaksana kegiatan belajar serta peneliti sebagai observer partisipan.

Pada setiap siklus, tindakan dirancang menggunakan *Team Games Tournament* bertema "*Clash of Champions*" dengan tiga sesi: *Memorize*, yaitu membaca dan mengingat lembar informasi selama 15 menit; *Recall*, yaitu menjawab pertanyaan esai mengenai konsep dan hubungan peristiwa secara berkelompok; dan *Examine*, yaitu membahas pertanyaan analitis atau studi kasus. Media poster dan lembar kerja mendukung jalannya kegiatan. Data diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa, wawancara semi-terstruktur, angket motivasi belajar sejarah berisi 20 butir skala Likert empat tingkat, dan dokumentasi kegiatan. Enam indikator angket meliputi hasrat berhasil, kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan yang menarik, serta lingkungan belajar kondusif.

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui persentase skor angket motivasi dan hasil observasi pada pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II, sedangkan catatan observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif melalui pengelompokan temuan, penyajian, dan penarikan simpulan. Refleksi Siklus I digunakan untuk memperbaiki fasilitasi kelompok, media, dan kompleksitas soal pada Siklus II. Keberhasilan tindakan dinilai berdasarkan ketercapaian kategori motivasi Tinggi (sekurang-kurangnya 60%) pada Siklus I dan Sangat Tinggi (sekurang-kurangnya 80%) pada Siklus II sesuai acuan kategorisasi yang digunakan penulis (Purwanto, 2010), serta didukung peningkatan fokus, partisipasi, kerja sama, dan keterlaksanaan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pra-siklus memberikan titik pembanding sebelum tindakan dilaksanakan. Observasi pada pembelajaran konvensional bertema Kekalahan-Kekalahan Jepang memperlihatkan dominasi penjelasan guru, interaksi satu arah, dan keterlibatan siswa yang belum merata. Beberapa siswa terlihat mengantuk, berbicara dengan teman, atau tidak merespons pertanyaan. Deskripsi ini penting sebagai konteks, tetapi tidak dengan sendirinya mengukur motivasi; pengukuran motivasi diperoleh melalui angket yang digunakan dalam penelitian.

Angket pra-siklus menunjukkan rata-rata skor motivasi 45,83% dalam kategori Cukup. Sebanyak 15 siswa (41,67%) berada pada kategori Rendah, 16 siswa (44,44%) pada kategori Cukup, dan 5 siswa (13,89%) pada kategori Tinggi. Distribusi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kategori motivasi tinggi. Angka pra-siklus ini perlu dibedakan dari survei lintas kelas yang disebutkan pada pendahuluan karena tujuan dan tahap pendataannya tidak sama.

Kondisi tersebut sejalan dengan penjelasan Sardiman (2018) mengenai keterkaitan variasi pembelajaran, kejenuhan, dan aktivitas belajar. Meskipun observasi awal tidak membuktikan bahwa ceramah merupakan satu-satunya penyebab motivasi yang rendah, hasilnya memberi dasar praktis untuk memilih tindakan yang menyediakan interaksi kelompok, tantangan tugas, dan kesempatan siswa berpartisipasi lebih aktif.

Siklus I memperkenalkan model TGT melalui sesi Memorize, Recall, dan Examine dengan dukungan poster materi. Siswa mulai menunjukkan antusiasme selama kegiatan mengingat informasi dan diskusi kelompok. Perubahan suasana tersebut memperlihatkan bahwa format kegiatan memberi kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi dan teman sekelas melalui cara yang berbeda dari pembelajaran pra-siklus.

Setelah Siklus I, persentase motivasi belajar mencapai 64,10% (kategori Tinggi). Pada tahap yang sama, aktivitas siswa berdasarkan observasi tercatat 67,94% dan keterlaksanaan aktivitas guru 84%. Pencapaian tersebut memenuhi indikator keberhasilan tahap pertama yang telah ditetapkan, meskipun belum menunjukkan bahwa semua siswa telah berpartisipasi secara setara.

Refleksi Siklus I mengidentifikasi persoalan distribusi peran dalam kelompok. Siswa yang lebih percaya diri masih mendominasi diskusi, sedangkan sebagian siswa tetap bergantung pada anggota kelompok lain. Karena itu, kenaikan rata-rata motivasi belum cukup untuk menyatakan proses pembelajaran sepenuhnya optimal; keterlibatan yang lebih merata tetap menjadi sasaran perbaikan pada siklus berikutnya.

Perbaikan pada Siklus II diarahkan pada temuan tersebut. Guru kolaborator memperluas pendampingan kepada seluruh kelompok, siswa memperoleh panduan materi sebelum pembelajaran, media poster dikembangkan dengan tampilan menyerupai surat kabar, dan pertanyaan analitis pada lembar kerja diperkaya. Kelompok juga diberi kesempatan menyusun strategi sebelum turnamen agar lebih banyak siswa dapat mengambil peran.

Hasil Siklus II menunjukkan rata-rata motivasi 81,88% (kategori Sangat Tinggi). Pada tahap akhir, 21 siswa (58,33%) berada dalam kategori Sangat Tinggi dan 2 siswa (5,56%) masih berada dalam kategori Rendah. Peningkatan ini memperlihatkan perubahan distribusi motivasi yang menguntungkan, namun keberadaan siswa berkategori rendah juga menunjukkan perlunya pendampingan individual setelah tindakan.

Aktivitas siswa meningkat dari 67,94% pada Siklus I menjadi 80,13% pada Siklus II, sedangkan keterlaksanaan kegiatan guru meningkat dari 84% menjadi 89%. Perubahan proses ini memperkuat interpretasi bahwa perbaikan rancangan kegiatan dan pendampingan berjalan bersama meningkatnya motivasi belajar. Karena penelitian tidak menggunakan kelompok pembanding, kontribusi masing-masing komponen tindakan tidak dapat dipisahkan secara kausal.

Perbandingan pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II pada Tabel 1 memberikan gambaran perkembangan bertahap. Kenaikan rata-rata angket bergerak dari kategori Cukup ke Tinggi dan kemudian Sangat Tinggi, sedangkan indikator observasi menunjukkan perbaikan pada dua siklus tindakan yang diukur. Interpretasi tabel perlu mempertimbangkan bahwa aktivitas guru dan siswa pada pra-siklus tidak ditampilkan dalam tabel, sehingga tidak boleh diberikan angka pembanding yang tidak tersedia.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Tahap	Motivasi Belajar (Angket)	Aktivitas Siswa (Observasi)	Aktivitas Guru (Observasi)
Pra Siklus	45,83% (Cukup)	–	–
Siklus I	64,10% (Tinggi)	67,94% (Sedang)	84%
Siklus II	81,88% (Sangat Tinggi)	80,13% (Tinggi)	89%

Sumber: Data primer penelitian, 2026

Kerangka *Self-Determination* menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat diperkuat ketika kegiatan pembelajaran mendukung *autonomy, competence,* dan *relatedness* (Deci & Ryan, 1985; Ryan & Deci, 2000). Dalam tindakan ini, kesempatan menyusun strategi kelompok dapat mendukung autonomy, persoalan bertahap dalam turnamen membuka ruang pengembangan competence, dan penyelesaian tugas bersama memberi pengalaman relatedness. Penjelasan ini merupakan interpretasi teoretis atas proses, bukan pengukuran langsung atas ketiga kebutuhan psikologis tersebut.

Secara pedagogis, perpaduan aktivitas mengingat dan menganalisis membantu menempatkan kegiatan bermain sebagai sarana belajar, bukan sekadar kompetisi. Sesi *Memorize* mengarahkan perhatian pada informasi pokok; *Recall* mendorong siswa menghubungkan peristiwa; dan *Examine* membuka kesempatan menguji alasan melalui diskusi. Susunan kegiatan ini relevan dengan tujuan pembelajaran sejarah yang mendorong pemahaman hubungan antarfakta dan penalaran terhadap konteks masa lalu (Seixas & Morton, 2013).

Arah perubahan pada kelas XI-4 konsisten dengan temuan Usman dkk. (2024), Sutriati dkk. (2023), dan Sholihah (2022) yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas, minat, atau motivasi sesudah pembelajaran kooperatif berbasis turnamen. Namun, besaran persentase antarpenelitian tidak dapat dibandingkan langsung karena mata pelajaran, instrumen, karakteristik peserta, dan desain tindakan berbeda. Kontribusi penelitian ini lebih tepat dinyatakan sebagai bukti kontekstual atas penggunaan TGT dengan media dan tahapan spesifik pada pembelajaran sejarah.

Temuan refleksi juga menunjukkan bahwa motivasi rata-rata tidak menggambarkan seluruh pengalaman individu. Siswa yang masih pasif pada Siklus I memerlukan fasilitasi yang lebih terarah, bukan sekadar penambahan intensitas persaingan kelompok. Peluang partisipasi yang seimbang dapat didukung melalui pembagian peran, pertanyaan yang bervariasi, serta pemantauan siswa yang belum berani mengemukakan jawaban. Rekomendasi ini mengikuti masalah yang tercatat selama tindakan dan tidak diasumsikan telah diuji sebagai intervensi terpisah.

Implikasi praktisnya, guru sejarah dapat menggunakan hasil observasi dan angket secara beriringan ketika mengevaluasi metode pembelajaran. Angket memperlihatkan perubahan kecenderungan motivasi, sedangkan observasi membantu mengidentifikasi tahap kegiatan yang masih membutuhkan pendampingan. Dengan pendekatan tersebut, keputusan meneruskan atau memodifikasi turnamen didasarkan pada refleksi kelas, bukan hanya pada pencapaian rata-rata persentase akhir.

Keterbatasan penelitian perlu diperhatikan dalam menilai temuan. Penelitian berlangsung pada satu kelas, satu tema sejarah, dan dua siklus tanpa kelompok kontrol, sehingga hasilnya bersifat deskriptif-kontekstual; efek kebaruan kegiatan dan perhatian tambahan dari guru atau observer tidak dapat dikesampingkan. Selain itu, informasi mengenai uji validitas dan reliabilitas angket belum dirinci pada naskah. Penelitian berikutnya dapat memperluas konteks kelas dan melaporkan kualitas instrumen agar kekuatan inferensi meningkat.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas pada 36 siswa XI-4 SMA Negeri 59 Jakarta menunjukkan kenaikan rata-rata motivasi belajar sejarah dari 45,83% pada pra-siklus menjadi 64,10% pada Siklus I dan 81,88% pada Siklus II. Perubahan itu diikuti kenaikan aktivitas siswa dari 67,94% menjadi 80,13% serta keterlaksanaan pembelajaran guru dari 84% menjadi 89%. Rangkaian TGT yang memadukan *Memorize, Recall, Examine*, dan media poster mendukung terciptanya pembelajaran sejarah yang lebih partisipatif pada kelas dan periode yang diteliti.

Hasil penelitian ini bersifat kontekstual karena hanya dilakukan pada satu kelas, satu materi, dan dua siklus tanpa kelompok pembanding. Penelitian berikutnya perlu menguji rancangan serupa pada kelas dan materi berbeda, menjelaskan kualitas instrumen, serta menilai hasil belajar atau penalaran sejarah selain motivasi. Pengembangan media digital dapat dipertimbangkan sebagai variasi yang kemudian dievaluasi secara empiris, bukan sebagai keunggulan yang telah terbukti dalam penelitian ini.

PENDANAAN

Penulis menyatakan bahwa tidak ada dukungan finansial yang diterima untuk pelaksanaan penelitian ini dan/atau penerbitan artikel ini.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa penelitian ini dilakukan tanpa adanya hubungan komersial atau finansial yang dapat ditafsirkan sebagai potensi konflik kepentingan.

KONTRIBUSI PENULIS

Penulis bertanggung jawab atas penyusunan dan pelaporan penelitian tindakan kelas, termasuk pemaparan proses pembelajaran, data motivasi, hasil observasi, serta interpretasinya. Rincian pembagian tugas antarkontributor perlu disesuaikan dengan pekerjaan yang benar-benar dilakukan dan disetujui seluruh penulis.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL GENERATIF

Penulis menyatakan bahwa kecerdasan artifisial (AI) generatif digunakan dalam penyusunan manuskrip ini. Penulis mengakui penggunaan AI generatif untuk membantu meningkatkan kejelasan bahasa dan memperbaiki struktur tata bahasa manuskrip. Penggunaan tersebut dilakukan dengan mematuhi pedoman etika yang berlaku mengenai penggunaan dan pengungkapan AI generatif dalam penelitian ilmiah. Setiap penulis telah memberikan kontribusi intelektual yang substansial terhadap karya ini. Seluruh isi manuskrip telah ditelaah secara cermat untuk memastikan keakuratannya, dan penulis bertanggung jawab sepenuhnya atas integritas serta isi akhir manuskript.

REFERENSI

Arikunto, S. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. PT Bumi Aksara.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, *11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.

Hasan, H., Kuswandi, D., & At Thaariq, Z. Z. (2023). What should history learning in practice look like? A meta-analysis review. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *8*(6), 377–386. https://doi.org/10.17977/jptpp.v8i6.24574

Hasan, S. H. (2012). *Pendidikan sejarah Indonesia: Isu dalam ide dan pembelajaran*. Rizqi Press.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran*.

Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, *2*(4), 34–46. https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x

Nabila, A. F., & Hendriani, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di MAN 3 Jombang. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, *2*(2), 142–154.

Purwanto. (2010). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, *55*(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press. https://doi.org/10.1521/978.14625/28806

Saádi, A. (2025). Pengumpulan data yang efisien pada penelitian tindakan kelas: Teknik, alat, dan tantangan. *Al Amin: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora*, *2*(2). https://ejournal.alkifayahriau.ac.id/index.php/alamin/article/view/377

Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada.

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.

Seixas, P., & Morton, T. (2013). *The big six historical thinking concepts*. Nelson Education.

Sholihah, H. (2022). *Penerapan Teams Games Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XII A pada mata pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo]. https://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.

Sutriati, A., Pranoto, H., Cahyono, H., & Aryani, R. (2023). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis game edukasi online untuk meningkatkan minat belajar sejarah. *SWARNADWIPA: Jurnal Kajian Sejarah, Sosial, Budaya, dan Pembelajarannya*, *7*(1), 15–25.

Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. PT Bumi Aksara.

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*. https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/836

Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*. Temple University Press.

Yuliawati, A. A. N. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, *2*(2), 356–364. https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868

Zahro, M., Sumardi, S., & Marjono, M. (2018). The implementation of the character education in history teaching. *Jurnal Historica*, *1*.