

## **Pengembangan Model Pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Tingkat SMA**

*Development of a Learning Model for Team Games Tournaments (TGT) Based on Photography Evidence of Historical Heritage At the High School Level*

**Reka Seprina<sup>1</sup>, Yuliana<sup>2</sup>, Apdelmi<sup>3</sup>**

Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi  
Mendalo Indah, Muaro Jambi, Indonesia

\*Pos-el: [reka.seprina@unja.ac.id](mailto:reka.seprina@unja.ac.id), [yulianadewisoleha@gmail.com](mailto:yulianadewisoleha@gmail.com),  
[apdelmi.fkip@unja.ac.id](mailto:apdelmi.fkip@unja.ac.id)

**Abstrak:** Tujuan dari pendidikan sejarah berupa meninggakatan pengetahuan, kognitif, afektif, maupun psikomotorik dan pemahaman nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah, sehingga dapat mengembangkan jati diri bangsa untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Namun pada kenyataannya sangat jauh berbeda pembelajaran sejarah, alih-alih memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan tersebut, pembelajaran sejarah tampak suram, tak bermakna, penuh dengan beban hafalan dan membosankan serta kurang menarik. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan model pembelajaran model pembelajata *team games tournaments* (TGT) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah pada pelajaran sejarah di SMA. Metodologi yang digunakan adalah desain pengembangan model ASSURE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengemabngan model model pembelajaran *team games tournaments* (TGT) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah pada pelajaran sejarah di SMA sangat layak untuk di gunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, *Team Game Tournaments*, Fotografi Peninggalan Sejarah

**Abstract:** The purpose of history education is in the form of arrears of knowledge, cognitive, affective, and psychomotor and understanding the values contained in every historical event, so as to develop the nation's identity to face challenges in the future. But in reality it is very much different from the learning of history, instead of providing an opportunity to develop such abilities, the learning of history seems bleak, meaningless, full of rote burdens and boring and less interesting. The purpose of this study is to develop a learning model model for team games tournaments (TGT) model based on photographic evidence of historical relics in history lessons in high school. The methodology used is the ASSURE model development design. The results showed that the development of a team games tournaments (TGT) learning model model based on photography evidence of historical relics in history lessons in high school is very feasible to be used in history learning

**Keyword:** Learning Models, Team Game Tournaments, Historical Heritage Photography

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling berinteraksi atau saling bertukar informasi. Suardi (2019:7) mengatakan, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran sejarah dapat menanamkan pada siswa sebuah pengetahuan, sikap, dan nilai - nilai mengenai proses perkembangan masyarakat Indonesia, dan dunia dari masa lampau hingga kini. Mata pelajaran sejarah mempunyai arti yang strategis pada pembentukan sifat dan martabat suatu bangsa yang bermartabat juga pada proses terbentuknya manusia Indonesia yang mempunyai cinta tanah air (Aman, 2011:57). Pembelajaran sejarah merupakan hal yang penting untuk diajarkan dalam Pendidikan, supaya siswa bisa memahami bahwa Indonesia memiliki identitas sebagai negara yang memiliki sejarah yang panjang. Sejarah Indonesia yang berupa peristiwa bisa dijadikan sebagai inspirasi sekaligus evaluasi untuk menjalani kehidupan lebih baik lagi. Tujuan dari pendidikan sejarah yaitu pembelajaran sejarah harus mengandung materi berupa pengetahuan, kemampuan kognitif, kemampuan psikomotorik dan nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah dapat bermakna sehingga dapat mengembangkan jati diri bangsa untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang (Hasan, 2012: 314). Sayangnya, potensi besar pembelajaran sejarah yang dikemukakan di atas tidak menjadi sesuai dengan realita dunia pendidikan. Alih-alih memberikan kesempatan untuk

mengembangkan kemampuan yang dikemukakan di atas, suatu kenyataan yang menyedihkan bahkan dunia pembelajaran sejarah dianggap sebagai sesuatu yang suram, tak bermakna, penuh dengan beban hafalan dan membosankan serta kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA Negeri 4 Muaro Jambi pada hari Sabtu tanggal 19 Maret 2022 Pukul 09.00 WIB, diperoleh informasi bahwa pembelajaran sejarah masih belum optimal karena beberapa permasalahan yakni (1) Mata pembelajaran sejarah sering disepelekan di sekolah; (2) Peserta didik menganggap bahwa pembelajaran sejarah tidak terlalu penting; (3) dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah guru rata-rata masih menggunakan gaya bercerita dengan metode ceramah; dan (4) Pembelajaran sejarah bersifat monoton dan membosankan dikarenakan metode ajar yang tidak bervariasi dan tidak berjalan secara optimal. Dari beberapa permasalahan ini sehingga tujuan pembelajaran sejarah tersebut sulit untuk dicapai. Oleh karena itu diperlukan perbaikan terkait proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini pendidik harus berperan aktif untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan juga menarik siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Cara tersebut bisa dilakukan dengan mengembangkan model pembelajaran yang dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan.

Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran termasuk perilaku gurudalam menerapkan pembelajaran (Warsono, 2017: 172). Suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial (Gunarto, 2013:15).

Apabila dilihat dari permasalahan pembelajaran sejarah yang terjadi maka perlunya pengembangan sebuah model pembelajaran dalam sistem pembelajaran sejarah oleh guru terhadap siswanya agar dapat menyongsong tercapainya tujuan pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu diperlukan suatu upaya pengembangan model pembelajaran yang dapat mengembalikan semangat siswa dalam belajar, salah satunya adalah dengan mengembangkan model pembelajaran *team games tournaments* (TGT) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah.

Model pembelajaran *team games tournaments* (TGT) dikembangkan oleh David de Vries and Keath Edward pada tahun 1995. Model ini merupakan sebuah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan antar team untuk memperoleh score team (Ahmad Fakhir, 2021:18). Model *team games tournament* (TGT) mampu meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa lain yang memiliki perbedaan (Joko Krismanto, 2022:92). Model pembelajaran *team games tournaments* (tgt) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah merupakan salah satu terobosan pengembangan model pembelajaran yang diharapkan dapat memuat tujuan pembelajaran sejarah yang diinginkan, dalam model pembelajaran *team games tournaments* (tgt) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah setiap siswa diharuskan aktif dalam timnya masing-masing untuk berkerja sama dalam mencari, mengeksplorasi dan menganalisis fotografi peninggalan sejarah, setelah itu peserta didik harus membuat laporan mengenai fotografi peninggalan sejarah yang ditemukan. Model pembelajaran seperti ini tentunya akan melatih kognitif, afektif dan sikap kritis siswa dalam

eksplorasi dan rekonstruksi dari berbagai foto-foto peninggalan sejarah tersebut, sehingga pembelajarn sejarah menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan model pembelajata *Team Games Tournaments* (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Pelajaran Sejarah di SMA, Dimana penelitian ini bertujuan untuk membantu dalam upaya memecahkan salah satu permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang terjadi di tingkat SMA.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *research and development* (R&D) dengan pendekatan pengembangan model ASSURE, yang terdiri atas enam tahapan yaitu: (1) *Analyze Learners*; (2) *State Standards and Objective*; (3) *Select Strategies Technology Media and Materials*; (4) *Utilize Technology Media and Materials*; (5) *Require Learner and Participation*; dan (6) *Evaluate and Revise* (Gagne, 1985 (dalam Achmad Noor Fatirul, 2021:117).

Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 4 Muaro Jambi. Penelitian ini menggunakan populasi pada kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 4 Muaro Jambi serta terdiri dari beberapa sample yang akan dilaksanakan pada uji coba terbatas sebanyak 6 orang siswa (dengan kategori: tingkat kognitif tinggi sebanyak 2 orang, kognitif sedang 2 orang dan kognitif rendah sebanyak 2 orang), selanjutnya pada uji coba kolompok besar sebanyak 15 orang, terakhir adalah uji produk yang dikembangkan dengan menggunakan sampel sebanyak 30 orang siswa di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 4 Muaro Jambi.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari: (1) Kurikulum 2020 mata pelajaran sejarah tingkat SMA; (2) Angket lembar penilaian pengembangan model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah; (3) Lembar wawancara; (4) Lembar observasi uji coba; dan (5) Dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif data ini dianalisis secara deskriptif yang berupa data kualitatif dari hasil analisis kebutuhan guru dan kebutuhan siswa serta analisis pembelajaran sejarah. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari data hasil analisis lembar angket penilaian pengembangan model yang dilaksanakan pada uji coba pada siswa kelas XI IPS 1. Hasil analisis data kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis dari uji validitas keterlaksanaan pengembangan produk dengan pengukuran bentuk skala *likert* dengan kriteria: a) Sangat baik = 5; b) Baik = 4; c) Sedang = 3; d) Tidak baik = 2; dan e) Sangat tidak baik = 1. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kelayakan produk yang dikembangkan dengan hasil dari analisis berdasarkan rumus di atas maka diperoleh nilai acuan dari interval skor analisis data yakni :

**Tabel 1**  
**Interval Skor Analisis Data**

No	Persentase	Kategori	Keterangan
1	81 % - 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
2	61 % - 80%	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3	41 % - 60 %	Cukup	Cukup layak, perlu direvisi
4	21 % - 40 %	Kurang	Kurang layak, perlu direvisi
5	0 % - 20 %	Sangat Kurang	Sangat kurang layak, perlu direvisi

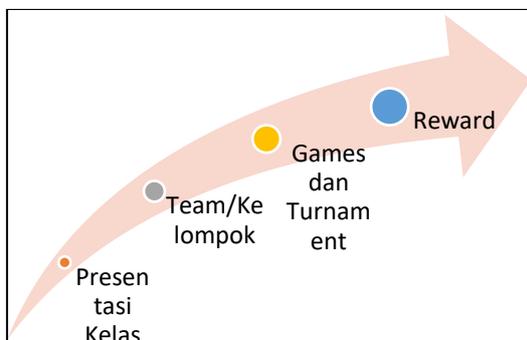
(Sumber : Arikunto (dalam Listiyani, 2012))

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Sumantri (2017:54) model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status. Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan rileks dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar pada peserta didik. Sedangkan Rusman (dalam Ellan, 2018:91-92) mendefinisikan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) adalah peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Permainan tersebut dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa

pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah merupakan sebuah model pembelajaran turnamen pada sebuah tim dalam mengeksplor, merekonstruksi dan menganalisis foto-foto bukti peninggalan sejarah. Adanya aktivitas keterlibatan siswa dalam mengeksplor foto-foto tersebut akan memunculkan sikap kreatif dan kritis terhadap peristiwa sejarah dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah. Menurut Adnyana (2019:151) langkah-langkah model pembelajaran *team games tournament* (TGT) ada lima tahap, yaitu: **tahapan pertama**, presentasi di kelas; **tahapan kedua**, pembentukan tim; **tahapan ketiga**, game; **tahapan keempat**, turnamen; dan **tahapan kelima**, *Reward*.



**Bagan 1**  
**Indikator Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)**

Pengembangan produk dari Model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah menggunakan desain pengembangan model ASSURE yang memiliki 6 langkah yaitu: (1) *Analyze Learners*; (2) *State Standards and Objective*; (3) *Select Strategies Technology Media and Materials*; (4)

*Utilize Technology Media and Materials*; (5) *Require Learner and Participation*; dan (6) *Evaluate and Revise*. Berdasarkan 6 tahapan desain pengembangan ASSURE dan indikator Langkah-langkah pembelajaran model *team games tournament* di atas, maka diperoleh draf model pembelajaran *team games tournaments* (TGT) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah yaitu sebagai berikut:

#### **Tahapan Pertama, (Pembukaan Pembelajaran)**

1. Fase 1 : Presentasi Kelas
2. Alat bantu : infokus dan laptop
3. Kegiatan Guru :
  - a) Presentasi kelas yang dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran
  - b) Penjelasan materi secara singkat
  - c) Motivasi dan eksplorasi terhadap siswa
5. Kegiatan Siswa :
  - a) Mendengarkan dan mengamati penjelasan guru.
  - b) Merespon pertanyaan, tanggapan maupun penguatan dari guru.
6. Output :
  - a) Peningkatan informasi dan Pengetahuan
  - b) Pemahaman materi
  - c) Keterlaksanaan tujuan pembelajaran

#### **Tahapan Kedua, (Kegiatan Inti Pembelajaran)**

1. Fase 2 : *Team/ Kelompok*
2. Kegiatan Guru : Guru membagi siswa ke dalam sebuah *team* yang terdiri dari beberapa orang
3. Kegiatan Siswa : Siswa bergabung dengan *team*-nya masing-masing
4. Output : Sikap Kerjasama

5. Fase 3 : *Game* fotografi bukti peninggalan sejarah
6. Bahan ajar: buku, artikel/jurnal/internet dll
7. Kegiatan Guru :
  - a) Guru membuat *game* eksplorasi foto-foto dari bukti peninggalan sejarah dari materi yang dipelajari dari berbagai sumber bahan ajar.
  - b) Guru meminta setiap team membuat laporan penjelasan sejarah dari foto-foto yang diperoleh
8. Kegiatan Siswa :
  - a) Setiap team aktif berpartisipasi dalam melakukan eksplorasi foto bukti peninggalan sejarah sesuai dengan materi yang dipelajari.
  - b) Setiap team membuat laporan fotografi bukti peninggalan sejarah
9. Output : sikap aktif, kreatif, disiplin, dan tanggungjawab
10. Fase 4 : *Turnaments/* Pertandingan
11. Menggunakan tournament *Quick game* (merupakan sebuah permainan adu cepat)
12. Penampilan foto di depan kelas dengan bantuan infokus dan laptop
13. Kegiatan Guru :
  - a) Guru membantuk sebuah tournament *quick*
  - b) Guru mengumpulkan foto-foto yang diperoleh oleh team dalam berbentuk digital
  - c) Guru meminta siswa untuk tebak foto yang ditampilkan di depan kelas secara acak dan memberikan penjelasan dari foto tersebut.
  - d) Guru memilih *team* yang cepat mengacungkan tangan untuk menjelaskan foto tersebut dan *team* tersebut mendapatkan point
14. Kegiatan Siswa : Siswa berpartisipasi mengikuti turnamen *quick* secara aktif.

15. Output : Siswa Aktif, Cepat tanggap, Kreatif, Percaya diri dan laporan materi pembelajaran

### **Tahapan Ketiga, (Penutup Pembelajaran)**

1. Fase 5 : Reward/Penghargaan
2. Kegiatan Guru :
  - a) Penarikan dan penjelasan kesimpulan materi pembelajaran.
  - b) Memberikan penghargaan kepada *team* yang memiliki point tertinggi.
  - c) Memberikan penghargaan individu bagi siswa yang paling aktif.
3. Kegiatan Siswa :
  - a) Mendengarkan dan mengamati penjelasan kesimpulan pembelajaran dari guru.
  - b) Menerima penghargaan dari guru
4. Output : Produk model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah.

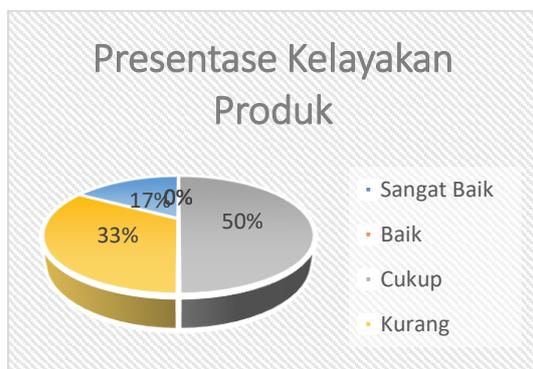
### **Analisis Uji Coba Terbatas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Fotografi Peninggalan Sejarah**

Tahap uji terbatas model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah dilakukan pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Muaro Jambi tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah sampel sebanyak 6 orang. Temuan dari tahap pengujian model pembelajaran ini yakni bagaimana kelayakan produk dari model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah dan terhadap tercapainya tujuan pembelajaran, dapat dilihat sebagai berikut :

**Table 2**  
**Analisi Data Penilaian Uji Coba Terbatas**  
**Pada Produk**

No	Deskriptor	Skala Penilaian					%
		1	2	3	4	5	
1	Presentasi Kelas			√			60
2	Team/Kelompok			√			60
3	Games			√			40
4	Turnament	√					20
5	Reward			√			40
	Jumlah Skor	1	2	2	0	0	220
	Jumlah x Skala Penilaian	1	4	6	0	0	
	Jumlah Total	11					
	Rerata	2.2					44 %
	Keterangan	Cukup					

Berdasarkan persentase penilaian di atas maka persentase kelayakan produk model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah dapat digambarkan dengan diagram berikut ini:



**Diagram 2**  
**Persentase Kelayakan Produk**

Berdasarkan hasil analisis data uji coba terbatas pada table 1.3 di atas diperoleh rerata skala penilaian kelayakan produk yakni sebesar 2.2, dengan persentase keterlaksanaan yakni sebanyak 44% dengan kriteria cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masih memiliki nilai yang rendah dengan presentasi cukup, sehingga diperlukan revisi pada keterlaksanaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah produk dan diuji cobakan kembali pada uji coba kelompok besar.

**Analisis Uji Coba Kelompok Besar Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Fotografi Peninggalan Sejarah**

Temuan dari tahap pengujian kelompok besar pada model pembelajaran ini dilaksanakan dengan anggota sampel berjumlah 15 orang, dapat dilihat sebagai berikut :

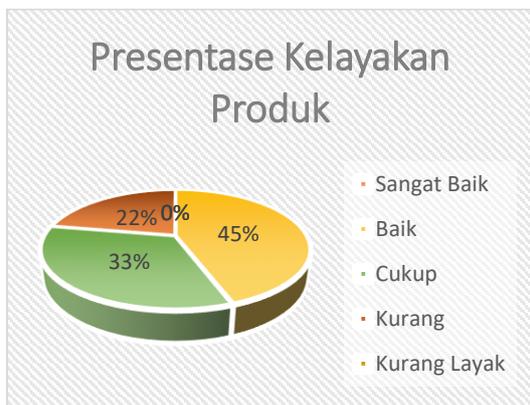
**Table 3**  
**Analisi Data Penilaian Uji Coba**  
**Kelompok Besar Pada Produk**

No	Deskriptor	Skala Penilaian					%
		1	2	3	4	5	
1	Presentasi Kelas				√		80
2	Team/Kelompok				√		80
3	Games			√			60
4	Turnament	√					40
5	Reward			√			60
	Jumlah Skor	0	1	2	2	0	320
	Jumlah x Skala Penilaian	0	2	6	8	0	
	Jumlah Total	16					
	Rerata	3.2					64%
	Keterangan	Baik					

Berdasarkan persentase penilaian di atas maka persentase kelayakan produk

model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah dapat digambarkan dengan diagram berikut ini:

kelas XI IPS 1 SMAN 4 Muaro Jambi, dapat dilihat sebagai berikut :



**Diagram 3**  
**Persentase Kelayakan Produk**

Berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok besar pada table 1.4 di atas diperoleh rerata skala penilaian kelayakan produk yakni sebesar 3.2, dengan persentase keterlaksanaan yakni sebanyak 64% dengan kriteria baik. Maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan pada pembelajaran sejarah di SMA, sehingga perlu dilakukan implementasi produk model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah produk di kelas.

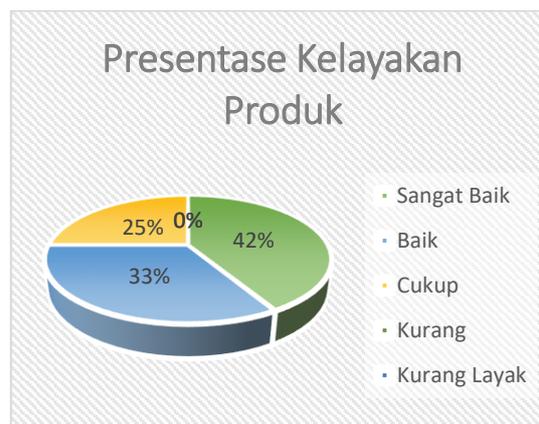
### Analisis Uji Produk Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Fotografi Peninggalan Sejarah

Setelah dilakukan uji coba kelompok besar, maka masuk ketahapan akhir yakni uji produk model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah dengan anggota sampel berjumlah 30 orang pada

**Table 4**  
**Analisi Data Penilaian Uji Produk**

No	Deskriptor	Skala Penilaian					%
		1	2	3	4	5	
1	Presentasi Kelas				√		100
2	Team/Kelompok				√		80
3	Games				√		80
4	Turnament			√			60
5	Reward					√	100
Jumlah Skor		0	0	1	2	2	420
Jumlah x Skala Penilaian		0	0	3	8	10	
Jumlah Total		21					
Rerata		4.2					84%
Keterangan		Sangat Baik					

Berdasarkan persentase penilaian di atas maka persentase kelayakan produk model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah dapat digambarkan dengan diagram berikut ini:



**Diagram 4**  
**Persentase Kelayakan Produk**

Berdasarkan hasil analisis data uji coba terbatas pada table 1.5 di atas diperoleh rerata skala penilaian kelayakan produk yakni sebesar 4.2, dengan persentase keterlaksanaan yakni sebanyak 84% dengan kriteria sangat baik.

Maka dapat disimpulkan bahwa produk model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbasis fotografi peninggalan sejarah produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran sejarah di SMA.

### SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan model pembelajaran *team games tournaments* (TGT) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah pada pelajaran sejarah di SMA pada kelas XI IPS 1 SMAN 4 Muaro Jambi tahun ajaran 2022/2023 layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran sejarah. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai model belajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas dalam pembelajaran kelompok. Model *team games tournaments* (TGT) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah pada pelajaran sejarah mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi ajar, menumbuhkan sikap sportif, percaya diri,

kerja sama, disiplin serta menumbuhkan sikap kritis siswa dalam belajar sejarah, sehingga model *team games tournaments* (TGT) berbasis fotografi bukti peninggalan sejarah pada pelajaran sejarah menjadi sebuah model yang memberi pengalaman belajar yang menyenangkan, penuh tantangan dan membangkitkan gairah serta semangat siswa dalam belajar sejarah di tingkat SMA.

### DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Noor Fatirul, dkk. (2021) *Instructional Development Design (Model-Model Pengembangan Pembelajaran)*. Surabaya: Jakad Publishing
- Ahmad Fakhir Hutauruk. (2021) *Pemanfaatan Model sejarah dalam Pengembangan Model Team Games Tournament BerbasisMultikulturalisme Untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan Medan: Yayasan Kita Menulis*
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran sejarah*. Yogyakarta. Ombak
- Gunarto. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang : UNISSELA Press.
- Hasan S Hamid. (2012). *Pendidikan Sejarah Indonesia Isu Dalam Ide dan Pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press
- Ibrahim, Muslim. (2017). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamnets*. Surabaya: Unesa University Press
- Joko Krismanto dkk. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis

Moh. Suardi. (2019) Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublis.  
Rusman. (2015). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persad

Warsono. (2017). Model Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen. Bandung: Remaja Rosdakarya