

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI
SMAN 8 KEDIRI PADA MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME
BANGSA EROPA DI INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP
Universitas Nusantara PGRI Kediri



Oleh:

RINDI ANGGRAINI

NPM. 2114020011

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

Skripsi Oleh:

RINDI ANGGRAINI

NPM. 2114020011

Judul

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI
SMAN 8 KEDIRI PADA MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME
BANGSA EROPA DI INDONESIA**

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Tanggal : 9 Juli 2025

Pembimbing I


Drs. Agus Budianto, M.Pd
NIDN/0022086508

Pembimbing II


Nara Setya Wiratama, M.Pd
NIDN. 0729059101

Skripsi Oleh:

RINDI ANGGRAINI

NPM. 2114020011

Judul

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMET*)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI
SMAN 8 KEDIRI PADA MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME
BANGSA EROPA DI INDONESIA**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian/sidang skripsi

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 11 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : **Drs. Agus Budianto, M.Pd**
2. Penguji I : **Dr. Zainal Afandi, M.Pd**
3. Penguji II : **Nara Setya Wiratama, M.Pd**



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Bahkan ketika kamu tidak mempunyai kepercayaan diri kamu adalah orang yang berharga”- Lee Haechan NCT

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta ibu Rohmatin dan Bapak Anto yang selalu hadir dalam setiap doa dan perjuangan penulis. Semoga karya ini menjadi bukti bahwa setiap tetes doa dan lelah kalian tidak pernah sia-sia, dan penulis pun tak henti mendoakan kesehatan dan kebahagiaan kalian.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rindi Anggraini
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 16 Maret 2002
NPM. : 2114020011
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 4 Juli 2025

Yang Menyatakan



Rindi Anggraini

NPM. 2114020011

PRAKATA

Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKTKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 8 KEDIRI PADA MATERI KOLONIALISME DAN IMPERIALISME BANGSA EROPA DI INDONESIA”**. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus dosen pembimbing II, atas segala arahan, dukungan, dan masukan berharga yang diberikan kepada peneliti;
4. Bapak Drs. Agus Budianto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing dan mengarahkan peneliti secara intensif hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
5. Seluruh Bapak Ibu Dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan;
6. Ibu Dra. Tri Sukma Waindrajati dan Ibu Sunarti, S.Pd., selaku guru pamong di SMA Negeri 8 Kediri yang telah memberikan arahan serta kesempatan kepada peneliti;
7. Keluarga tercinta-Ibu Rohmatin, Bapak Anto, Arischa kakaku, nenek, dan kakek yang senantiasa mendoakan, menyemangati, dan mendampingi peneliti setiap tahap perjalanan ini;

8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah angkatan 2021 yang selalu memberikan semangat, kebersamaan, dan kenangan indah selama menempuh pendidikan hingga selesainya skripsi ini;
9. Keluarga HISTORIANS yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan pengembangan diri dan pengalaman organisasi;
10. Teman-teman yang membantu peneliti di SMA, Khoirul Nisa, Karisma Yuliani, Hesti Mei Wulandari, dan Jainal Efendi;
11. Sahabat dekat peneliti-Khoirul Nisa, Fike Devi Puspita, dan Mey Ricka Indahsari teman sekelas di Pendidikan Sejarah angkatan 21 yang membantu dan memberikan dukungan;
12. Sahabat dan keluarga terbaik di rumah kos Tita Nur Enda, Khoirul Nisa, dan Hesti Mei Wulandari yang selalu ada dalam suka dan duka, menjadi keluarga kedua selama masa studi;
13. Untuk diri sendiri, yang telah melalui banyak suka dan duka, lelah dan ragu yang tak terhitung.
14. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih belum sepenuhnya sempurna. Karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak yang membaca.

Kediri, 4 Juli 2025



Rindi Anggraini

NPM. 2114020011

RINGKASAN

Rindi Anggraini Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 8 Kediri Pada Materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia, Skripsi, Sejarah, FKIP UNP Kediri, 2025.

Kata kunci: TGT, Hasil Belajar, Kolonialisme dan Imperialisme

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia. Pengalaman dalam melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) menunjukkan kurangnya keikutsertaan peserta didik dan hasil belajar yang belum optimal. Banyak dari mereka yang menganggap materi ini berat dan sulit dipahami. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran agar suasana belajar lebih menarik dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 8 Kediri pada materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek sebanyak 36 peserta didik dari kelas XI dengan menggunakan instrumen yang terdiri dari angket, observasi, dan tes (Pre-Test dan Post-Test).

Fokus penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas XI SMAN 8 Kediri dalam konteks materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia? (2) Bagaimanakah hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif TGT?.

Temuan penelitian mengindikasikan perubahan antara siklus I dan siklus II. Hasil Observasi peserta didik menunjukkan peningkatan dari 68% di siklus I menjadi 80% di siklus II. Data angket menunjukkan peningkatan dari 74% menjadi 85% sedangkan data hasil belajar pada ketuntasan klasikal secara berturut turut mencapai 64%, 72%, dan 92% yang telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT efektif guna meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
RINGKASAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Kajian Teori.....	5
1. Hakikat Pembelajaran.....	5
2. Metode Pembelajaran Kooperatif.....	6
3. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	10
4. Hasil Belajar	16
5. Materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia	19
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	29
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Subjek dan Setting Penelitian.....	34
B. Prosedur Penelitian.....	34
C. Instrumen Pengumpulan Data	40
D. Teknik Analisis Data	42

E. Rencana Jadwal Penelitian	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Setting Penelitian	46
B. Hasil Penelitian	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	79
A. Simpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Contoh Lembar Angket.....	41
Tabel 3. 2 Kategori Tes Kuantitatif.....	43
Tabel 3. 3 Kategori Observasi.....	44
Tabel 3. 4 Kategori Angket.....	44
Tabel 3. 5 Rencana Jadwal Penelitian.....	44
Tabel 4. 1 Data Observasi Peserta Didik Siklus I	49
Tabel 4. 2 Pengelompokan Kategori Skor	51
Tabel 4. 3 Data Angket Peserta Didik Siklus I	51
Tabel 4. 4 Pengelompokan Kategori Skor	52
Tabel 4. 5 Data Nilai Peserta Didik Siklus I (Post-Test)	53
Tabel 4. 6 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siklus I	55
Tabel 4. 7 Kategori Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siklus I.....	56
Tabel 4. 8 Kegiatan Peserta Didik.....	57
Tabel 4. 9 Data Observasi Peserta Didik Siklus II.....	58
Tabel 4. 10 Pengelompokan Kategori Skor	60
Tabel 4. 11 Data Angket Peserta Didik Siklus II.....	60
Tabel 4. 12 Pengelompokan Kategori Skor	61
Tabel 4. 13 Data Nilai Peserta Didik Siklus II (Post-Test).....	62
Tabel 4. 14 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siklus II	64
Tabel 4. 15 Kategori Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siklus II	65
Tabel 4. 16 Perbandingan Hasil Rekapitulasi Pre-Tes Dan Post-Test.....	65
Tabel 4. 17 Data Perolehan Nilai Peserta Didik Pre-Test.....	66
Tabel 4. 18 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar (Pre-Test).....	68
Tabel 4. 19 Kategori Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar	69
Tabel 4. 20 Data Nilai Peserta Didik Siklus I (Post-Test)	70
Tabel 4. 21 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siklus I	71
Tabel 4. 22 Kategori Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siklus I.....	72
Tabel 4. 23 Data Nilai Peserta Didik Siklus II (Post-Test).....	72
Tabel 4. 24 Klasifikasi Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siklus II	74
Tabel 4. 25 Kategori Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siklus II	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1 Bagan Model Kemmis & McTaggart.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	86
Lampiran 2 Hasil Penelitian.....	120
Lampiran 3 Lembar Validasi	134
Lampiran 4 Surat Penelitian.....	145
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan	148
Lampiran 6 Hasil Cek Similarity	151
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Skripsi	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang fundamental dalam pengembangan individu dan masyarakat. Dalam konteks ini pembelajaran yang efektif menjadi sangat penting untuk mencapai tujuan Pendidikan.

Menurut Citriadin, (2019:1) pendidikan merupakan proses sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui berbagai kegiatan seperti pengajaran, bimbingan atau pelatihan yang bisa berlangsung secara formal maupun nonformal, dengan tujuan mengembangkan potensi manusia seumur hidup.

Pendidikan adalah proses yang berlangsung sepanjang hidup yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma kepada individu atau kelompok. Proses ini melibatkan berbagai bentuk interaksi, baik formal maupun informal. Pendidikan mencakup keterampilan yang didapat dari keluarga, masyarakat, dan lingkungan, tidak terbatas pada pendidikan formal saja. Pendidikan dianggap sebagai kunci untuk pembangunan negara. Sesuai dengan tujuan yang digariskan dalam Pembukaan UUD 1945, sistem pendidikan nasional berusaha untuk menghasilkan warga negara yang cerdas, inovatif, dan berbudi pekerti luhur. Namun, peningkatan kualitas pendidikan masih menjadi fokus utama, terutama dalam hal akses, kualitas, dan relevansi dengan kebutuhan zaman.

Menurut Hidayat & Wiyono dalam Gunawan, *et al* (2019:78) Metode pembelajaran konvensional adalah pendekatan belajar yang fokus pada ceramah, sehingga peserta didik diminta untuk menghafal materi tanpa mengaitkannya dengan konteks sekitar.

Metode pembelajaran konvensional sering kali tidak menarik minat peserta didik, sehingga berdampak pada menurunnya semangat serta pencapaian akademik. Akibatnya, mereka kehilangan minat mereka untuk belajar. Dalam konteks ini, pembelajaran yang efektif menjadi sangat penting, karena dapat mendukung proses pemahaman dan penguasaan

materi secara komprehensif. Selain peran guru dalam menyampaikan materi, pembelajaran yang efektif juga mencakup penciptaan suasana yang mendorong keterlibatan serta partisipasi aktif peserta didik.

Pembelajaran sejarah berperan penting dalam membentuk identitas nasional dan menumbuhkan kesadaran sejarah di kalangan pelajar. Salah satu topik yang diajarkan dalam pelajaran sejarah adalah kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa yang terjadi di Indonesia. Materi ini tidak hanya menggambarkan perjuangan bangsa dalam menghadapi penjajahan, tetapi juga memberikan pemahaman akan dampak sosial, politik, dan ekonomi yang ditimbulkan.

Namun, dalam prakteknya, tidak sedikit pelajar mengalami hambatan saat mempelajari materi sejarah, terutama mengenai kolonialisme dan imperialisme. Hasil observasi di SMAN 8 Kediri menunjukkan bahwa peserta didik cenderung merasa jenuh dan tidak begitu antusias pada pembelajaran sejarah. Banyak dari mereka yang menganggap materi ini berat dan sulit dipahami. Hal ini mengindikasikan bahwa guna meningkatkan minat belajar dibutuhkan strategi pengajaran yang lebih dinamis dan menarik. Oleh sebab itu, inovasi dalam proses belajar sangat penting untuk mewujudkan suasana belajar yang optimal dan menyenangkan.

Di era globalisasi, tantangan di bidang pendidikan menjadi semakin kompleks. Peserta didik dihadapkan pada informasi yang kaya dan beragam, sehingga kemampuan berpikir kritis dan analitis sangatlah penting. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan melibatkan interaksi aktif guna menumbuhkan ketertarikan peserta didik serta mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Game Tournaments* (TGT) memberikan alternatif yang menarik, khususnya untuk pembelajaran sejarah, yang seringkali dianggap monoton.

Model TGT adalah metode pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan permainan dengan kolaborasi tim

Setyaningrum and Asrofah (2014:3) menjelaskan bahwa model kooperatif Team Game Tournaments (TGT) merupakan pembelajaran dimana peserta didik ditempatkan dalam kelompok yang memiliki perbedaan kemampuan, kemudian mengikuti turnamen materi ajar yang melibatkan seluruh kelas.

TGT tidak hanya mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, tetapi juga mengedepankan kolaborasi dan kompetisi yang sehat di antara mereka. Dalam konteks materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia, diharapkan implementasi model ini dapat memudahkan untuk memahami kompleksitas topik tersebut melalui pendekatan yang memikat dan tidak membosankan. Dalam skema tersebut, peserta didik diajak untuk bekerja sama dalam tim agar proses belajar tidak hanya bersumber dari guru, melainkan juga terjadi melalui interaksi dan kolaborasi dengan rekan sekelompok. Melalui pengalaman belajar yang interaktif, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan sikap kritis dan menghargai sejarah sebagai bagian dari identitas mereka.

Dengan demikian, penting untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran TGT dalam konteks pendidikan sejarah di SMAN 8 Kediri. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merencanakan untuk melakukan penelitian dengan judul: **Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI SMAN 8 Kediri Materi Kolonialisme Dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas XI SMAN 8 Kediri dalam konteks materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia?
2. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 8 Kediri pada mata pelajaran kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif TGT?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) di kelas XI SMAN 8 Kediri dalam konteks materi kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 8 Kediri pada mata pelajaran kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa di Indonesia setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif TGT.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru
Sebagai bahan informasi dan menambah wawasan mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik
Pembelajaran dengan model TGT diharapkan mampu menstimulasi peserta didik agar lebih antusias dalam belajar dan memperoleh hasil yang lebih baik.
3. Bagi sekolah
Dapat digunakan sebagai alternatif untuk menerapkan model yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti
Dapat digunakan sebagai pengalaman belajar dan untuk memperluas pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT (*Games Teams Tournament*).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Djamaluddin, & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188). Kota Parepare, Indonesia: Cv. Kaaffah Learning Center
- Ahmad Shofi, Camelyati Kulsum Fadilah, Farah Nurfadilah, & Tika Mutiasari. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Di SMPN 2 Telukjambe Timur. *Jurnal Tawadhu*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/10.52802/twd.v8i1.705>
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Ardison, M. (2017). *Diponegoro & Perang Jawa*.
- Astuti, H. Y. (2018). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016 / 2017* [Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro]. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3195/1/SKRIPSI_HIKMAH_YUNI_ASTUTI_13105225.pdf
- Bahasa, B. P. dan P. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia daring*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Basri, M., Ayu, S. N., Nabilla, G., & Berutu, S. L. (2024). Background to the Arrival of the Dutch, VOC, Dutch East Indies. *EDUCTUM: Journal Research*, 3(1), 21–26. <https://doi.org/10.56495/ejr.v3i1.443>
- Citriadin, Y. (2019). *Pengantar Pendidikan* (Supardi (ed.)).
- Damayanti, R., Huda, N., & Hermina, D. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 3, 259–273. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>
- Eka Damayanti Hasibuan, Muhammad Basri, & Diana Siregar. (2024). Situasi Dan Kondisi Perlawanan Terhadap Penjajahan Belanda Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 325–329. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.596>
- Gunawan, S., Santoso, E. B., & Mastan, S. A. (2020). ANALISIS PERBEDAAN METODE PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DAN ACTIVE LEARNING MAHASISWA AKUNTANSI UNIVERSITAS CIPUTRA. *Media Akuntansi Dan Perpajakan Indonesia*, 1(1), 75–86. <https://doi.org/10.37715/mapi.v1i1.1402>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam

- Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Husniyah, N. U. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2022/2023*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.
- Irma, M., Nabila, S., Lestari, M., Devit, J., & Saragih, D. (2024). *Penjelajahan Samudra Eropa : Penyebaran Agama , Kekayaan dan Imperialisme*. 1(2), 237–241.
- Khasanah, F. (2016). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *UM Pers*, 18(2), 48–57.
- Khasanah, S. N., & Aswar, N. (2024). *Implementasi Model Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 14(1), 36–53.
- Lestari, Y. M., Ramadia, G., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Analisis konsep sejarah masa penjajahan bangsa Eropa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 304–314. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i3.5145>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Nurmalasyari, Nadila Wulandari, W. A. P. (2024). *Transformasi masyarakat indonesia pada masa penjajahan bangsa barat*. 2, 71–79. <https://doi.org/10.59966/semar.v2i4.1317>
- Nurrita, T. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Nurul Alaina, Alamsyah Taher, Mirza Desfandi. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Peserta Didik Kelas X IPS-1 MAN 6 Aceh Besar. *JIMP GEO*, 9, 38–46. <https://jim.usk.ac.id/geografi/article/view/22281/15328>
- Putri, S. K., Abdulatif, S., & Rustini, T. (2022). Analisis Konsep Sejarah Masa

- Penjajahan Bangsa Eropa pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(1), 407–416. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.621>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rahman, F. (2019). “Negeri Rempah-Rempah” Dari Masa Bersemi Hingga Gugurnya Kejayaan Rempah-Rempah. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 11(3), 347. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v11i3.527>
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.
- Rizkyani, A., Hermawan, I., & Aini Farida, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning dalam Membentuk Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh. *Al-Mau'izhoh*, 5(2), 247–256. <https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7058>
- Sabrina, D. A., Utami, A. P., Aman, & Basyari, A. (2023). Batavia dalam Rongrongan Kolonialisme Belanda Melalui VOC Abad ke XVII – XIX. *PERIODE: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 123–133. <https://doi.org/10.21009/periode.052.4>
- Samingan, & Roe, Y. T. (2021). Kedatangan Bangsa Portugis: Berdagang dan Menyebarkan Agama Katolik di Nusa Tenggara Timur. *Historis : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 18–24.
- Samuji. (2015). *PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 1 BENDUNGAN TRENGGALEK TAHUN PELAJARAN 2015/2026*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tiep TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Teks Berita Kelas XI. 10, 1–9.
- Sinaga, R., Pakpahan, P., Natasha, K. N., Sibarani, T. R., Studi, P., Sejarah, P., Medan, U. N., & Utara, P. S. (2024). Hak Oktroi VOC di Nusantara (Indonesia). 1(2), 612–618.
- Sinaga, R., Vito, J., Ocha, S., Tondang, P., & Larasati, S. (2024). Masa Pemerintahan VOC di Nusantara : Awal Kedatangan Hingga Penyebab Bubarnya VOC. 1(2), 389–397.

- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Tisza Rizky Melinda. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas Iv Min 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. In *Skripsi*. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2084/1/TISZA_RIZKY_MELINDA.pdf
- Umar, M. (2021). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS. *Edutrainee: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 5(2), 140–147. <https://doi.org/http://doi.org/10.37730/edutrainee.v5i2.154>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wardana, A. D. &. (2019). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188). https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639/1/Belajar_Dan_Pembelajaran.pdf
- Yani, N. (2017). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE INVESTIGASI KELOMPOK PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI POKOK SHALAT JUMAT DI KELAS VII DI MTS. AL-HASANAH MEDAN (Vol. 11, Issue 1).