



Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme Dan Imperialisme Melalui Model TGT di SMAN 8 Kediri

Rindi Anggraini¹, Agus Budianto², Nara Setya Wiratama³,
Tri Sukma Waindrajati⁴

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³, SMAN 8 Kediri⁴

rindianggraini83@gmail.com¹, budianto@unpkediri.ac.id²,
naraswiratama@unpkediri.ac.id³, waindrajati@gmail.com⁴

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in the subject of European Colonialism and Imperialism in Indonesia. The purpose of this study was to improve the learning outcomes of 11th grade students through the application of the Teams Games Tournament (TGT) model. The method used was Classroom Action Research (CAR) with two cycles, each consisting of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research findings indicate an increase in participation and learning outcomes between Cycle I and Cycle II. Student observation results showed an increase from 68% in Cycle I to 80% in Cycle II. Survey responses also showed an increase from 74% to 85%, while learning outcome data for classical mastery achieved 64%, 72%, and 92%, respectively, meeting the established success indicators. The results of this study indicate that the application of the TGT model is effective in improving learning outcomes and student engagement in history education.

Keywords: TGT, Learning Outcomes, Colonialism and Imperialism

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT). Metode yang digunakan adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus dengan masing-masing terdiri dari empat tahapan antara lain perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Temuan penelitian mengindikasikan adanya peningkatan partisipasi dan hasil belajar antara siklus I dan siklus II. Hasil Observasi peserta didik menunjukkan peningkatan dari 68% di siklus I menjadi 80% di siklus II. Respon angket juga 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 penerapan model TGT efektif guna meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: TGT, Hasil Belajar, Kolonialisme dan Imperialisme



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang fundamental dalam pengembangan individu dan masyarakat. Menurut Gracia et al., (2023:641) Budaya terbentuk sebagai hasil karya manusia yang diwariskan turun-temurun melalui proses pembelajaran dalam masyarakat, sehingga mampu membentuk identitas bersama. Menurut Wiratama, (2021:2) Pendidikan menjadi kunci utama dalam pembangunan nasional. Sejalan dengan itu, menurut Fitria dan Widiatmoko (dalam Sasmita & Faturangga, 2022:378) menekankan bahwa pendidikan berfungsi sebagai jendela informasi yang membantu masyarakat memahami berbagai situasi dan merespons secara bijaksana terhadap peristiwa yang terjadi. Oleh karena itu, pendidikan sejarah sangat penting, terutama untuk memahami isu-isu kolonialisme dan imperialisme yang telah mempengaruhi sejarah bangsa Indonesia. Namun, peningkatan kualitas pendidikan tidak hanya bergantung pada kurikulum dan fasilitas, tetapi juga pada strategi pembelajaran yang digunakan. Menurut Sari dan Widiatmoko (dalam Yatmin, et al 2021:959) pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga mencakup nilai, sikap, dan keterampilan sebagai bagian dari pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat Sasmita et al., (2024:130) pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan, tetapi juga harus menanamkan nilai-nilai melalui pendekatan aktif dan kreatif yang mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Selaras dengan itu menurut Widianto et al., (2024:127) dengan demikian Penanaman nilai-nilai karakter dapat diwujudkan melalui pembelajaran sejarah, yang berperan dalam membentuk pola pikir, emosi, dan sosial peserta didik.

Metode pembelajaran konvensional sering kali tidak menarik minat peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya semangat belajar dan pencapaian akademik. Menurut Budianto, (2022:1176) untuk menghindari kebosanan dalam pembelajaran sejarah, pendidik harus menerapkan variasi metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan kondisi kelas. 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. Menurut Erna Fatmawati et al., (2024:11) pengajaran yang inovatif dan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan sesuai dengan minat peserta didik, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami.

Menurut Budianto & Wiratama (2019:2) Proses belajar melibatkan hubungan dua arah antara guru dan siswa dalam lingkungan yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Fadilah Rahmawati, 2020:13) menyebutkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar, hal ini terjadi karena model TGT mendorong partisipasi aktif melalui diskusi dan permainan. Pembelajaran sejarah berperan penting dalam membentuk identitas nasional dan menumbuhkan kesadaran sejarah di kalangan pelajar. Menurut Nanda et al., (2022:735) Nilai-nilai budaya dalam masyarakat



Indonesia, seperti gotong royong dan kebersamaan, berperan penting dalam membentuk kesadaran kolektif yang mendukung keberhasilan pendidikan sejarah sebagai bagian dari pembentukan identitas nasional.

Salah satu topik yang diajarkan dalam pelajaran sejarah adalah kolonialisme dan imperialisme bangsa Eropa yang terjadi di Indonesia, yang didalamnya terdapat nilai-nilai pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, politik, dan ekonomi. Menurut Budianto & Wiratama, (2019:1) Pelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan generasi muda.

Hasil observasi di SMAN 8 Kediri menunjukkan bahwa peserta didik terlihat kurang antusias dan mudah merasa bosan pada pembelajaran sejarah. Hal ini mengindikasikan bahwa perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik guna meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Menurut Nara Setya Wiratama, et al (2025:114) Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru untuk memperkaya proses pembelajaran sejarah melalui integrasi berbagai sumber digital seperti arsip daring, video dokumenter, dan media interaktif.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap efektif adalah TGT. Menurut Setyaningrum & Asrofah, (2024:3) 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. Penelitian yang dilakukan oleh Djannah (2016) juga membuktikan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari kategori rendah menjadi baik setelah dua siklus. Hasil serupa ditemukan oleh Samuji (2015) dan Binti Miftkahul (2016) melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif lainnya.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran TGT pada materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia, guna meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan yang lebih aktif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui capaian akademik peserta didik setelah diaplikasikannya model TGT serta deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran. Desain penelitian ini mengacu pada model PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang mencakup dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di kelas XI-5 SMAN 8 Kediri dengan jumlah peserta dalam penelitian ini sebanyak 36 peserta didik terdiri atas 13 laki-laki dan 23 perempuan. Siklus pertama pada tanggal 30 April sedangkan siklus berikutnya pada tanggal 7 Mei 2025, dengan alokasi waktu 2 x 45 menit untuk setiap pertemuan.



Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus yang disesuaikan dengan jenis instrumen. Untuk hasil belajar analisis dilakukan dengan menghitung persentase kentuntasan klasikan dengan rumus:

$$\text{Prosentase Ketuntasan} = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{Seluruh peserta didik}} \times 100$$

(sumber: Samuji(2015:29))

Lembar observasi aktivitas dan keterlibatan peserta didik dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P= Angka persentase

F= Frekuensi atau jumlah skor

N= Jumlah frekuensi atau banyaknya hal yang diobservasi.

(sumber: (Tisza Rizky Melinda, 2018:45),

Angket respon peserta didik terhadap penerapan model TGT, dianalisis dengan rumus:

$$\text{presentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Jumlah skor skor tertinggi}} \times 100 \%$$

(sumber: Sugiono (dalam Khasanah, 2016:54)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teams Games Tournament (TGT) muncul sebagai strategi pembelajaran yang menarik dan efektif seiring dengan perkembangan berbagai metode pembelajaran. menurut Novia, et al (2022:4) Salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif adalah Teams Games Tournament (TGT), di mana kegiatan dimulai dengan penyampaian guru, dilanjutkan dengan kerja kelompok dan permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen, serta diakhiri dengan pemberian penghargaan untuk kelompok terbaik. Sedangkan Menurut Hasanah and Himami (2021:9) Model TGT termasuk salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa membedakan peran atau status, serta mencakup peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, permainan dan penguatan dalam prosesnya. Dari penjelasan tersebut model TGT tidak hanya berfokus pada kerja sama tetapi membutuhkan perencanaan yang teratur dan langkah-langkah yang jelas,

Menurut Shohimin yang dikutip (dalam Hasanah and Himami, 2021:9) menjelaskan Komponen utama pembelajaran kooperatif TGT adalah presentasi kelas, kelompok (teams), Game, Tournament, penghargaan kelompok (Teams Recognize). Dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) sebagai berikut:

1. Presentasi Kelas:guru memaparkan materi di awal pembelajaran
2. Pembelajaran kelompok (Teams): peserta didik dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan materi



3. Permainan (*Games*): digunakan untuk mengevaluasi materi melalui soal soal
4. *Tournament*: aktivitas yang diadakan akhir minggu atau setelah setiap unit pembelajaran untuk menyelesaikan lembar kerja.
5. Penghargaan kelompok: kelompok terbaik diberi apresiasi berdasarkan skor yang diperoleh.

Sejalan dengan pendapat Nurhayati, et al (2022:9123) pelaksanaan model pembelajaran TGT melibatkan pemberian materi oleh guru, pembentukan kelompok, permainan, tournament, dan pemberian penghargaan.

Dalam penerapan langkah-langkah TGT memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Berdasarkan hasil penelitian dari Agus Puji Astutik (dalam Rahmawati, 2019:73) keunggulan dari model ini antara lain adalah para peserta didik mendapatkan teman yang secara signifikan lebih banyak, meningkatkan rasa percaya diri, keikutsertaan peserta didik tinggi dalam belajar berkelompok, membangun rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat antar sesama. Meskipun demikian, salah satu kelemahannya adalah kemampuan guru dalam mengelompokan peserta didik secara heterogen.

Sementara itu menurut Rahmawati, et al (2023:3830) model pembelajaran TGT memiliki keunggulan dalam membangkitkan motivasi dan antusiasme belajar. Pendekatan ini mendorong keberanian individu untuk mengajukan pertanyaan dan mengemukakan gagasan. Namun, kelemahannya terletak pada perbedaan kemampuan akademik antar individu serta adanya ketidakpatuhan terhadap aturan, sehingga guru perlu lebih memperhatikan manajemen kelas.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setelah memahami teori yang relevan, peneliti menggunakan beberapa instrumen dalam penelitian ini, yakni tes (Pre-Test dan Post-Test), pengamatan aktivitas peserta didik, serta angket respon terhadap pembelajaran.

Hasil penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing terdiri atas empat tahapan antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peneliti memanfaatkan penilaian hasil belajar (Pre-Test dan Post-Test), angket respon peserta didik, serta pengamatan aktivitas peserta didik sebagai instrumen untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran TGT.

1. Penerapan model TGT

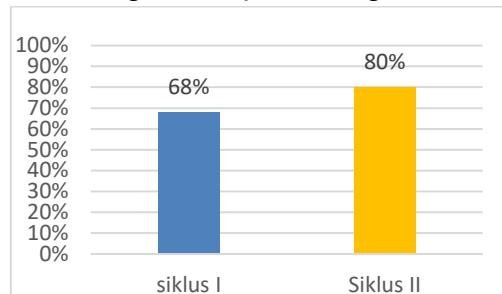
Penerapan model TGT dilaksanakan selama dua siklus. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan angket respon peserta didik yang digunakan untuk mengetahui efektivitas penerapan model ini.

a. Hasil observasi peserta didik

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dari 68% pada siklus I yang menunjukkan kategori cukup, kemudian dilakukan siklus lanjutan menjadi 80% masuk pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu



meingkatakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Peningkatan ini tergambar pada diagram berikut:

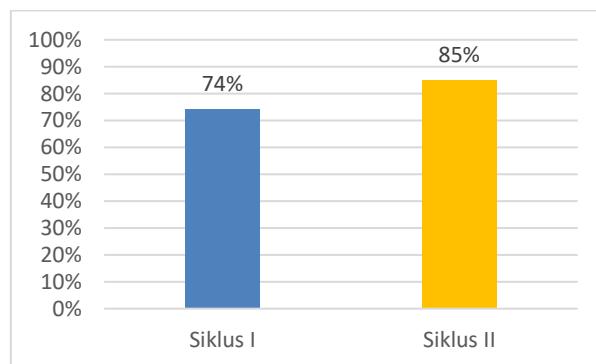


Gambar 1 Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran

Peningkatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan partisipasi peserta didik. Terlihat dari peningkatan partisipasi dalam diskusi kelompok dan permainan yang merupakan bagian dari model TGT. Kenaikan ini mengindikasi perbaikan dalam hal partisipasi, semangat, dan kolaborasi peserta didik selama pembelajaran dengan model TGT.

b. Hasil angket respon peserta didik

Respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran TGT diukur melalui angket yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai.



Gambar 2 Hasil Angket Peserta Didik

Berdasarkan data yang diperoleh, terjadi peningkatan respon peserta didik dari 74% pada siklus I (kategori tinggi) menjadi 85% pada siklus II (kategori sangat tinggi). Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap model TGT yang dinilai mampu karena mereka lebih terlibat dalam diskusi kelompok, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar peserta didik menggunakan instrumen adalah tes tulis berupa Pre-Test dan Post-Test. Kentutasan Klasikan dihitung berdasarkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai \geq KKM.

Tabel 1 Hasil Belajar Peserta Didik

ketuntasan	Pre-Test	Post-Test (I)	Post-Test (II)
------------	----------	---------------	----------------

1214



	Fre	%	Fre	%	Fre	%
Tuntas	23	64%	26	72%	33	92%
Tidak Tuntas	13	36%	10	28%	3	8%

Peningkatan juga terjadi pada hal aspek hasil belajar. Ketuntasan klasikal secara berturut turut mencapai 64%, 72%, dan 92%. Capaian ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Menurut pendapat Suryosubroto dalam (Nurul Alaina et al, (2024:40)) sebuah kelas dinyatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) apabila di dalam kelas tersebut terdapat ≥ 85 peserta didik yang berhasil menyelesaikan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan memiliki pengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan perolehan ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 92%, menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telat tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berdampak positif terhadap proses maupun hasil belajar sejarah, khususnya pada materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa di Indonesia.

1. Penerapan model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di kelas XI SMAN 8 Kediri pada materi Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa menunjukkan hasil positif melalui
 - a. Respon peserta didik pada penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) menunjukkan peningkatan dalam proses pembelajaran, sebagaimana tampak dalam tanggapan mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT
 - b. Model TGT juga berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik. Pada siklus I, tingkat keaktifan berada pada kategori cukup, namun setelah perbaikan di siklus II, keaktifan peserta didik meningkat dan masuk dalam kategori sangat baik
2. Hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) mengalami peningkatan. Data ketuntasan klasikal hasil Post-Test menunjukkan bahwa pada siklus I berada dalam kategori cukup menjadi kategori sangat tinggi pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model TGT membantu peserta didik dalam memahami materi.

B. Saran



1. Bagi guru sejarah, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar, karena model ini terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagaimana pada data yang ada.
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi atau pada jenjang yang berbeda guna mengetahui efektivitas model TGT secara luas.
3. Untuk mengoptimalkan model TGT (*Teams Games Tournament*), guru perlu melakukan perencanaan yang matang, termasuk pembagian kelompok yang adil, pemilihan materi yang tepat, dan pengelolaan waktu yang efisien selama proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Budianto, A. (2022). *Pengajaran Sejarah: Sebuah Upaya Memelihara Dan Meningkatkan Semangat Nasionalisme*. 1167–1178.
- Budianto, A., & Wiratama, N. S. (2019). Hypnoteaching dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Edutama*, 4(2), 1–10.
- Erna Fatmawati, Nara Setya Wiratama, Zainal Afandi, Agus Budianto, & Amri Ichsa Ardhana. (2024). Pendampingan Pengajaran dan Konservasi Cagar Budaya Masyarakat Desa Adan-Adan Kecamatan Gurah Kabupaten Kediri. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 8–17. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2474>
- Fadilah Rahmawati. (2020). Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams-Games-Tournament*) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Materi Animalia Siswa Kelas X Ipa Sma Bina Insan Mandiri Nganjuk Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 7(1), 11–14. <https://doi.org/10.29407/jbp.v7i1.14799>
- Gracia, K. A., Budiono, H., & Budianto, A. (2023). Sejarah Perkembangan Gereja Sidang Persekutuan Injil Indonesia di Wilayah Kediri Pada Tahun 2011-2021. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 640–647. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3736>
- Gunawan, S., Santoso, E. B., & Mastan, S. A. (2020). ANALISIS PERBEDAAN METODE PEMBELAJARAN KONVENTSIONAL DAN ACTIVE LEARNING MAHASISWA AKUNTANSI UNIVERSITAS CIPUTRA. *Media Akuntansi Dan Perpajakan Indonesia*, 1(1), 75–86. <https://doi.org/10.37715/mapi.v1i1.1402>
- Khasanah, F. (2016). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *UM Pers*, 18(2), 48–57.
- Nanda, R. A. E., Budianto, A., & Budiono, H. (2022). Toleransi Antar Umat Beragama di Desa Tanon, Kecamatan Papar, Kabupaten Kediri, Sebagai Wujud Bangsa yang Berbhineka. *Prosiding SEMDIKJAR* 5, 732–738. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/2008%0Ahtt>



ps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/2008/134
2

Nara Setya Wiratama , Zainal Afandi, Heru Budiono, Agus Budianto, Sigit Widiatmoko, Yatmin, Gusti Garnis Sasmita, A. M. P. (2025). *Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk Digitalization of Historical Research Methods for History Teachers in the MGMP of Senior High Schools and Vocational Schools in Nganjuk Regency.* 3, 113–123.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59603/jpmnt.v3i1.686>

Nurul Alaina, Alamsyah Taher, M. D. (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>

Samuji. (2015). *PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII B SMP NEGERI 1 BENDUNGAN TRENGALEK TAHUN PELAJARAN 2015/2026*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Sasmita, G. G., & Faturangga, D. A. (2022). Perpustakaan Rekso Pustoko, Membangun Literasi Masyarakat Abad 19. *Prosiding SEMDIKJAR* ..., 377–384.
[https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1969/1313](https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1969%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1969/1313)

Sasmita, G. G., Wiratama, N. S., & Budianto, A. (2024). *Pengembangan Program Pendidikan Sejarah Berbasis Kepariwisataan Sejarah melalui Program Magang Museum dan Studi Observasi*. 129–143.

Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tiep TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Teks Berita Kelas XI*. 10, 1–9.

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>

Widianto, A., Wiratama, N. S., & Widiatmoko, S. (2024). Sejarah Perkembangan Makanan Nasi Jagung Sedudo Khas Sawahan di Kabupaten Nganjuk. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7, 270–283. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>

Wiratama, N. S. (2021). KEMAMPUAN PUBLIC SPEAKING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 17. <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria>

Yatmin, Rohmah, I. N., & Wiratama, N. S. (2021). Perkembangan Museum Airlangga Di Kota Kediri Tahun 1991-2019. *Semdiikjar* 5, 958–963.