

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR
SOSIOLOGI KELAS X DI SMAN 1 PADANG GANTING,
KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

**NORA PUTRI DEWI
79544/2006**

**PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

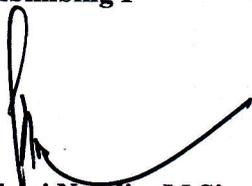
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Model *Active Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Sosiologi Kelas X Di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar**

Nama : **NORA PUTRI DEWI**
NIM : **79544**
Proram Studi : **Pendidikan Sosiologi Antropologi**
Jurusan : **Sosiologi**
Fakultas : **Ilmu Sosial**

Padang, Juli 2011

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dr. H. Buchari Nurdin, M.Si
NIP: 19471006 197302 1 001

Pembimbing II



Ike Sylvia, S.IP, M.Si
NIP: 19770608 200501 2 002

Mengetahui

Ketua Jurusan Sosiologi



Drs. Emizal Amri, M.Pd, M.Si
NIP 19590511 198503 1 003

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

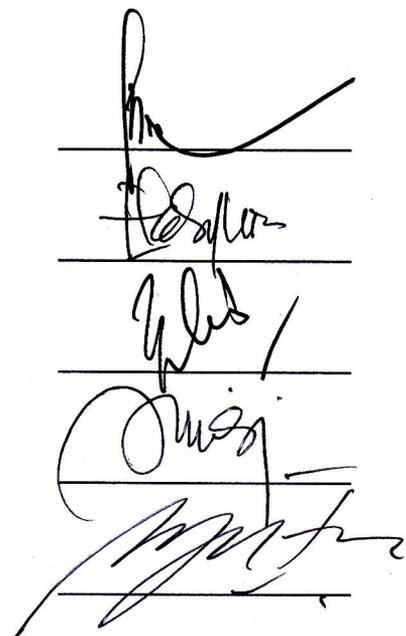
***Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Kamis, 21 Juli 2011***

**Pengaruh Penggunaan Model *Active Learning* Tipe *Teams Games
Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Sosiologi Kelas X Di SMAN 1
Padang Ganting, Tanah Datar**

**Nama : NORA PUTRI DEWI
NIM/ BP : 79544 / 2006
Proram Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial**

Dewan Penguji Skripsi

**1. Ketua : Dr. H. Buchari Nurdin, M.Si
2. Sekreteris : Ike Sylvia, S.IP, M.Si
3. Anggota : Drs.Gusraredi
4. Anggota : Junaidi, S.Pd, M.Si
5. Anggota : M. Isa Gautama, S.Pd, M.Si**



ABSTRAK

NORA PUTRI DEWI, 2006/79544. “Pengaruh Penggunaan Model *Active Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Sosiologi Kelas X Di SMAN 1 Padang Ganting, Kabupaten Tanah Datar”. *Skripsi. Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Pembimbing: 1) Dr. H. Buchari Nurdin, M.Si 2) Ike Sylvia, S.IP, M.Si*

Hasil belajar sosiologi di SMAN 1 Padang Ganting, Kabupaten Tanah Datar, belum memuaskan, siswa belum mampu membangun dan mengembangkan pengetahuan terhadap materi yang dipelajarinya sehingga siswa sedikit yang mampu memberi contoh dari materi dengan fenomena yang ada di sekitarnya. Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Active Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Active Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar sosiologi kelas X di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen, dengan desain penelitian *Pretest Posttest Control Group Desain*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Padang Ganting, Kabupaten Tanah Datar. Sampel dalam penelitian ini yaitu random sampling, kelas eksperimen adalah kelas X3 dan sebagai kelas kontrol adalah kelas X1.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan bahwa uji t dilakukan untuk skor tes dasar materi pengendalian sosial yaitu pengertian, ciri-ciri, fungsi, bentuk, sebab dan cara pengendalian sosial. Pada konsep dasar pengertian diperoleh t_{hitung} 2,82 dan t_{tabel} 2,00 pada konsep dasar ciri-ciri diperoleh t_{hitung} 2,54 dan t_{tabel} 2,00 pada konsep dasar fungsi diperoleh t_{hitung} 3,58 dan t_{tabel} 2,00 pada konsep dasar bentuk diperoleh t_{hitung} 4,84 dan t_{tabel} 2,00 pada konsep dasar sebab diperoleh t_{hitung} 6,42 dan t_{tabel} 2,00 pada konsep dasar cara diperoleh t_{hitung} 3,24 dan t_{tabel} 2,00 berarti model pembelajaran *TGT* cocok digunakan pada konsep dasar materi. Hasil pengujian hipotesis terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar sosiologi antara proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan *TGT* yaitu sebesar 20,39 untuk kelas eksperimen dan 17,07 untuk kelas kontrol. Pengolahan data tes dilakukan dengan menggunakan uji t sebesar $t_{hitung} > t_{tabel}$ 2,12 Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pemahaman konsep sosiologi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model *Active Learning* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Sosiologi Kelas X Di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata 1 pada Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. H. Buchari Nurdin, M. Si sebagai pembimbing I dan Ibu Ike Sylvia, S.IP, M, Si sebagai pembimbing II yang telah memberikan masukan dan saran dengan ikhlas dan penuh kesabaran membimbing penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf dan karyawan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam administrasinya, Bapak Ketua dan Sekretaris Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, UNP yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini, Bapak dan Ibu Staf Pengajar Jurusan Sosiologi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalankan perkuliahan. Terima kasih kepada Penasehat Akademis (PA) Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M.Si yang telah memberi petunjuk dan bimbingan selama perkuliahan. Terima kasih kepada Ibu Elsa

Mandasari S.Sos selaku guru sosiologi yang telah membantu peneliti selama penelitian. Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan do`a, moril dan materil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, serta kakak dan adik tersayang yang telah memberikan dorongan semangat dalam perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini selesai. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Sosiologi, khususnya angkatan 2006 yang telah banyak memberikan semangat sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semua pihak yang dengan sukarela memberikan bantuan baik berupa pemikiran maupun buku-buku yang relevan sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran membangun dari segenap pembaca. Atas kritikan dan saran dari pembaca, penulis ucapkan terima kasih. Semoga semua yang telah dilakukan menjadi ibadah dan diberi ganjaran yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya Program Studi Sosiologi Antropologi.

Padang, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	8
C. Perumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teori.....	10
1. Proses Belajar dan Mengajar.....	10
2. Hasil Belajar.....	12
3. Pelajaran Sosiologi.....	19
4. Teori Konstruktivisme	22
5. Pembelajaran Aktif.....	25
6. Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT)	27
B. Studi Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Variabel dan Data.....	34
D. Prosedur Penelitian.....	35

E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Analisa Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	49
B. Uji Hipotesis.....	53
C. Pembahasan.....	54
D. Implikasi.....	58

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
1. Rata-Rata Nilai Ulangan Sosiologi Siswa Kelas X SMAN 1 Padang Ganting, Tahun Ajaran 2010/2011	3
2. Jumlah Persentase Ketuntasan Jawaban Ulangan Harian Sosiologi Kelas X SMA N 1 Padang Ganting Tahun Ajaran 2010/2011.....	5
3. Jumlah Persentase Jawaban Ujian MID Semester Sosiologi Kelas X SMA N 1 Padang Ganting Tahun Ajaran 2010/2011	6
4. Rancangan Penelitian	32
5. Jumlah Siswa dan Nilai Rata-Rata Kelas X Semester I Tahun Pelajaran 2010/2011	33
6. Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	34
7. Tahap Pelaksanaan Penelitian	36
8. Klasifikasi koefisien validitas item soal	41
9. Hasil Validitas yang Terbuang	42
10. Klasifikasi Tingkat Penguasaan.....	44
11. Hasil Analisis Daya Beda Soal yang Terbuang.....	45
12. Hasil Pre-Test Nilai Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian Data kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	50
13. Hasil Pre-Test Nilai Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian Data Soal Konsep Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
14. Hasil Post-Test Nilai Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Soal Pengertian	51

15. Hasil Post-Test Nilai Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian DataKelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Soal ciri-ciri	52
16. Hasil Post-Test Nilai Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Soal Fungsi.....	52
17. Hasil Post-Test Nilai Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Soal Bentuk.....	52
18. Hasil Post-Test Nilai Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Soal Sebab.....	53
19. Hasil Post-Test Nilai Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Soal Cara.....	53
20. Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP Kelas Eksperimen dan RPP Kelas Kontrol
2. Soal dan nama anggota kelompok
3. Kisi-kisi soal tes
4. Soal uji pretes postes
5. Kunci jawaban soal pretes postes
6. Validitas instrumen
7. Uji validitas instrumen
8. Analisis manual dengan menggunakan product moment
9. Analisis reabilitas tes
10. Perhitungan daya beda
11. Tingkat penguasaan soal
12. Daya beda soal
13. Analisis tingkat kesukaran dan daya beda
14. Distraktor
15. Analisis nilai pretest eksperimen
16. Analisis nilai pretest kelas kontrol
17. Nilai pretes rata-rata standar deviasi dan varians data
18. Data pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol rata-rata, varians dan standar deviasi
19. Uji normalitas nilai postes kelas kontrol
20. Uji normalitas nilai postes kelas eksperimen

21. Uji homogenitas
22. Uji t hipotesis postes
23. Data skor postes struktur materi mencontohkan kelas eksperimen
rata-rata, varians dan standar deviasi
24. Data skor postes struktur materi mencontohkan kelas kontrol
rata-rata, varians dan standar deviasi
25. Varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol soal pengertian
26. Uji skor soal pengertian
27. Varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol soal ciri-ciri
28. Uji skor soal ciri-ciri
29. Varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol soal fungsi
30. Uji skor soal fungsi
31. Varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol soal bentuk
32. Uji skor soal bentuk
33. Varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol soal sebab
34. Uji skor soal sebab atau dampak
35. Varian skor kelas eksperimen dan kelas kontrol soal cara
36. Uji skor soal cara
37. Nilai-nilai r product moment
38. Uji Liliefors
39. Distribusi sebaran uji f
40. Distribusi sebaran uji t
41. Kurva distribusi normal

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Atas, yang mampu mengembangkan kemampuan siswa terhadap konsep dan fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat mengembangkan cakrawala, meningkatkan kemampuannya dalam mengaktualisasikan potensi dalam diri serta dapat menyikapi masalah sosial yang ada dalam masyarakat dengan pemikiran yang rasional dan kritis.

Menurut Soemardjan dan Soemardi (dalam Soekanto,1990:21). Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial termasuk perubahan sosial. Sosiologi sebagai disiplin ilmu yang sudah relatif lama berkembang di lingkungan akademis. Secara teoritik, ilmu sosiologi memiliki posisi strategis dalam membahas masalah-masalah sosial yang berkembang dalam masyarakat.

Materi pelajaran sosiologi mencakup konsep-konsep dasar seperti sosialisasi, kelompok sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, konflik sosial dan sampai terciptanya integrasi sosial, pendekatan, metode, dan teknik analisis dalam mengkaji fenomena dan permasalahan yang ditemui dalam kehidupan nyata di masyarakat. Dari konsep dasar sosiologi terlihat bahwasanya dalam materi sosiologi adalah materi yang didasarkan pada pengamatan dan penalaran. Pengamatan berarti semua yang berhubungan

dengan panca indra manusia, yang dialaminya dalam kehidupan sosial. Sedangkan penalaran, semua yang berhubungan dengan akal budi manusia yang bersifat rasional (Lawang,1986:21). Jadi dalam pembelajaran sosiologi siswa harus mampu mengaitkan konsep-konsep yang didapatinya melalui materi pelajaran dengan fenomena yang terjadi di tengah-tengah masyarakat.

Tujuan pembelajaran sosiologi dalam kurikulum KTSP mencakup dua aspek, yaitu pertama secara kognitif, pengajaran sosiologi dimaksudkan untuk memberikan pengetahuan dasar sosiologi agar siswa mampu memahami dan menelaah secara rasional komponen-komponen dari individu, kebudayaan dan masyarakat sebagai suatu sistem. Kedua secara praktis, untuk mengembangkan keterampilan sikap dan perilaku siswa secara rasional dan kritis dalam menghadapi kemajemukan masyarakat, kebudayaan, situasi sosial, serta masalah sosial yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas,2003:2).

Guru sosiologi berupaya untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara dan studi dokumentasi yang penulis lakukan, dengan salah seorang guru sosiologi di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar, penulis memperoleh informasi berupa nilai rata-rata hasil ulangan siswa, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Ulangan Sosiologi Siswa Kelas X SMA N 1 Padang Ganting Tahun Ajaran 2010/2011

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata nilai
1.	X1	32	63,27
2.	X2	33	67,58
3.	X3	30	60,20
4.	X4	33	71,73
5.	X5	30	67,80

Sumber : Guru mata pelajaran sosiologi SMA N 1 Padang Ganting

Berdasarkan tabel di atas kelas X1 nilai rata-rata kelas adalah 63,27 nilai rata-rata kelas X2 yaitu 67,58, nilai rata-rata kelas X3 yaitu 60,20 nilai rata-rata kelas X4 yaitu 71,73 dan nilai rata-rata kelas X5 yaitu 67,80. Masih ada kelas yang masih di bawah KKM.

Hasil ujian di atas diperoleh melalui proses pembelajaran, seperti yang diamati pada tanggal 5 Oktober 2010, kegiatan belajar mengajar yang terjadi di SMA N 1 Padang Ganting di kelas X.5, kegiatan inti pembelajaran yaitu guru menanyakan kepada siswa mengenai “kenapa manusia atau kita sendiri sangat memerlukan nilai dan norma dalam kehidupan kita dan berikan contohnya”. Dari 30 orang siswa, ada 2 siswa yang menjawab pertanyaan guru yaitu Hary dan Sari. Adapun jawaban dari Hary yaitu karena setiap orang memiliki perilaku yang berbeda, kalau nilai dan norma sudah ada, maka mereka tidak akan bertindak semena-mena dalam kehidupan masyarakat dan dalam masyarakat ada aturan yang mengatur kita, contohnya “kita tidak boleh keluyuran malam”. Sementara Sari menjawab, “supaya kita bisa membedakan

mana yang baik dan mana yang buruk yang harus kita lakukan, dan kalau tidak ada norma atau aturan maka kehidupan seseorang atau sekelompok orang akan kacau atau tidak teratur”, contohnya “adanya aturan lalu lintas sehingga pengemudi dan jalan raya akan tertib”. Kemudian guru menanyakan lagi “apa itu nilai dan apa itu norma”. Seorang siswa menjawab pengertian nilai dan norma dengan membacakan isi dari buku paket yang digunakan. Guru melanjutkan materi selanjutnya mengenai macam-macam nilai dan norma. Guru menyuruh siswa untuk membaca buku pelajaran sosiologi, setelah itu guru menerangkan materi tersebut. Siswa disuruh menyebutkan contoh-contoh yang berhubungan dengan macam-macam nilai dan norma dalam kehidupan sehari-hari selain yang ada dalam buku yang digunakan. Guru melanjutkan materi pelajaran. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajarinya.

Dari proses pembelajaran yang sudah dideskripsikan sebelumnya, guru kurang mampu mengarahkan siswa untuk menjawab secara kontekstual. Hal ini terlihat masih rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi-materi yang mereka dapati, siswa masih kurang mampu mengaitkan konsep-konsep dengan contoh-contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian terlihat pada penyajian materi dan proses pembelajaran sosiologi kurang efektif.

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan dalam mengetahui dan memahami pelajaran yang dapat berupa pengetahuan, nilai dan keterampilan setelah siswa mengalami proses belajar.

Rata-rata hasil ulangan sosiologi masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65.

Tabel 2. Jumlah Persentase Ketuntasan Jawaban Ulangan Harian Sosiologi Kelas X SMA N 1 Padang Ganting Tahun Ajaran 2010/2011

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Tuntas	Persentase
				Tuntas
1.	X1	32	24	75,00%
2.	X2	33	28	84,84%
3.	X3	30	17	56,66%
4.	X4	33	26	78,78%
5.	X5	30	22	73,33%

Sumber : Guru mata pelajaran sosiologi SMA N 1 Padang Ganting

Berdasarkan tabel di atas masih ada siswa yang belum tuntas. Pada soal yang diberikan oleh guru, siswa kurang mampu menjawabnya. Tes yang diberikan oleh guru kepada siswa pada ulangan harian berupa tes tertulis dengan model soal essay. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 5 Oktober 2010 dengan guru sosiologi, pada soal yang diberikan kepada siswa lebih banyak salah menjawab pada soal konsep. Guru merupakan pusat informasi yang menekankan pada aspek kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Kemudian hasil ujian mid semester siswa kelas X di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar, dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Jumlah Persentase Jawaban Ujian MID Semester Sosiologi Kelas X SMA N 1 Padang Ganting Tahun Ajaran 2010/2011

Jenis Soal	Jumah Soal	Jumlah jawaban				
		X1	X2	X3	X4	X5
		% Benar	% Benar	% Benar	% Benar	% Benar
Fakta	7	85,71%	71,42%	85,71%	57,14%	57,14%
Konsep	14	78,57%	71,43 %	42,86%	64,28%	35,71%
Prinsip	9	55,55%	66,66%	55,55%	77,77%	55,55%

Sumber : Guru mata pelajaran sosiologi SMA N 1 Padang Ganting

Soal pada kategori konsep ini menggunakan pengukuran ranah kognitif yang menekankan pada aspek pemahaman. Pada aspek ini siswa diharapkan mengerti mengenai konsep. Soal-soal tersebut sulit dijawab oleh siswa terlihat pada tabel di atas. Tes yang diberikan pada siswa berupa tes tertulis dengan model soal objektif.

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari diri pribadi sendiri yaitu faktor psikologis seperti intelegensi, bakat, minat, motivasi, kematangan. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat (Budiningsih,2005:152).

Faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga yang dapat menimbulkan masalah dalam belajar yaitu ekonomi dalam keluarga, hubungan

antar sesama keluarga, tuntutan orang tua dan pendidikan orang tua. Faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah yaitu kurikulum, metode mengajar, model pembelajaran, hubungan guru dengan guru, hubungan guru dengan murid, hubungan murid dengan murid, sarana dan prasarana. Faktor dari lingkungan masyarakat yaitu media massa baik cetak seperti komik, buku-buku pornografi, media elektronik seperti TV, VCD, video, Play Station.

Rendahnya hasil belajar sosiologi siswa kelas X di SMAN 1 Padang Ganting disebabkan oleh faktor eksternal salah satunya model pembelajaran. Berdasarkan observasi peneliti di kelas, guru cenderung menggunakan pembelajaran secara konvensional dan siswa hanya menerima materi dari guru saja, kemudian siswa disuruh mencatat apa yang diberikan oleh guru, hal ini cenderung membuat suasana belajar kaku, dan kurang menggairahkan, sehingga siswa kurang aktif dan kurang bersemangat dalam belajar.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu cara adalah dengan memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menuangkan ide-ide dan pikirannya sehingga siswa dapat meningkatkan kebermaknaan terhadap pembelajaran adalah melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang diciptakan oleh Melvi L. Silberman (2006: 171).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran *Active Learning* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Tipe *Teams Games Tournament* ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya. Dalam model ini

siswa dibentuk dalam kelompok belajar dan kompetensi tim yang masing-masing anggotanya mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam menguasai materi dan menjawab soal serta melatih siswa untuk bekerja. Untuk membuktikan apakah model *TGT* ini dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi, perlu dilakukan uji coba melalui penelitian eksperimen di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu adanya batasan masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalah tersebut difokuskan pada model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar sosiologi tentang pemahaman konsep siswa kelas X di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu :” Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas X SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar tahun pelajaran 2010/2011?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran sosiologi terhadap hasil belajar siswa di SMA N 1 Padang Ganting.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis yaitu bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang kependidikan khususnya pendidikan sosiologi
2. Secara Praktis
 - a. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam melaksanakan proses mengajar dengan menggunakan TGT.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bagi peneliti lainnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Proses Belajar dan Mengajar

Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa komponen utama yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, bahan, metode dan alat atau media pengajaran serta evaluasi. Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan proses pengorganisasian sejumlah komponen tersebut agar terjadi suatu proses belajar yang optimal untuk tercapainya tujuan yang diharapkan. Tercapainya tujuan pendidikan tergantung kepada baik atau tidaknya proses pembelajaran. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang memiliki serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik dan terjalinnya suatu komunikasi dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Sudjana,2005:30).

Belajar merupakan kegiatan semua orang. Pengetahuan terbentuk dan berkembang disebabkan adanya belajar. Oleh karena itu seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri seseorang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku.

Belajar merupakan tindakan perilaku yang kompleks. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Proses belajar mengajar terjadi jika individu memperoleh suatu di lingkungannya yang mengakibatkan terjadinya perubahan dalam dirinya. Perubahan yang terjadi

menuju arah yang lebih baik. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar (Slameto,2003:2).

Belajar juga merupakan suatu atau rangkaian aktifitas yang dialami seseorang melalui interaksinya dengan lingkungan. Interaksi tersebut mungkin berawal dari faktor yang berasal dari dalam maupun faktor yang berasal dari luar diri sendiri. Dengan terjadinya interaksi dengan lingkungan, akan menyebabkan munculnya proses penghayatan dalam diri individu tersebut. Menurut Thondike, belajar juga merupakan proses interaksi antara stimulus (mungkin berupa pikiran, perasaan atau gerakan) dan respon (bisa berbentuk pikiran, perasaan dan gerakan) atau perubahan tingkah laku yang berbentuk konkrit atau yang non konkrit (Budiningsih,2005:2).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu rangkaian aktifitas yang dialami seseorang melalui interaksinya dengan lingkungan. Interaksi tersebut mungkin berawal dari faktor yang berasal dari dalam maupun faktor yang berasal dari luar diri sendiri yang mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri seseorang kearah yang lebih baik, baik itu berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, tingkah laku dan pola pikir.

Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks, tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga kegiatan dan tindakan harus dilakukan, terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih

baik pada seluruh siswa. Guru menyampaikan bahan pelajaran sedangkan siswa menerima pelajaran yang diberikan melalui proses penyampaian biasanya berlangsung secara imposisi (penuaan), yakni guru menuangkan sejumlah informasi bahan pelajaran kepada siswa yang akan diisi dengan pengetahuan (Ali,2007:11).

Mengajar adalah segala upaya yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah. Mengajar juga merupakan usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa (Hamalik,2009:45). Untuk mencapai tujuan tujuan pendidikan, guru hendaknya melaksanakan pembelajaran yang baik. Dalam hal ini guru berfungsi sebagai fasilitator, pemberi stimulan, bimbingan, pengarahan dan dorongan bagi siswa agar terjadinya proses belajar yang baik. Proses belajar mengajar akan menghasilkan perubahan-perubahan pada diri siswa. Untuk menghasilkan perubahan pada diri siswa tidak terlepas dari tugas dan fungsi seorang guru dalam proses belajar mengajar tersebut. Guru membantu dalam proses belajar mengajar menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan bimbingan supaya siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimilikinya pada mata pelajaran sosiologi di sekolah.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan pembelajaran. Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yaitu perubahan tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Sudjana (2002:22) bahwa hasil belajar adalah

kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar sebagai tolak ukur dapat digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi dalam pelajaran. Hasil belajar ini diperlukan untuk melihat apakah seseorang sudah melakukan proses belajar. Hasil belajar juga merupakan tingkat keberhasilan seseorang dalam mengikuti pelajaran yang dinyatakan dalam skor atau angka yang diperoleh dari hasil evaluasi.

Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar sosiologi yang dimaksud oleh peneliti adalah pencapaian yang diperoleh siswa dalam mengikuti mata pelajaran sosiologi di sekolah. Hasil dari belajar ini merupakan simbol atau angka keberhasilan atau kemampuan siswa dalam mengikuti dan menguasai materi pelajaran.

Pemahaman seseorang dapat dilihat dari kemampuannya mengungkap kembali arti dari yang dipelajari, mempresentasikan dan memprediksi hasil atau akibat dari apa yang diinderanya. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir mulai dari terendah sampai tertinggi diantaranya: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis dan (6) evaluasi. Hubungan antara setiap jenjang berfikir bersifat hirarkhis. Untuk sampai pada jenjang yang tinggi siswa harus melewati jenjang terendah lebih dulu.

Menurut Muslim Ibrahim dalam asemen berkelanjutan mengungkapkan bahwa Anderson dan Krathwal (2002) membuat kategori dan

proses kognitif kemampuan manusia yang merupakan revisi dari taksonomi Bloom (1956) tentang pemahaman yaitu tujuh kategori memahami, mulai dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi.

1. Interpretasi, kemampuan seseorang untuk mengubah suatu bentuk representasi.
2. Memberikan contoh, kemampuan seseorang untuk mencerminkan contoh spesifik terhadap suatu konsep atau prinsip. Kemampuan ini disebut juga dengan kemampuan mengilustrasikan
3. Klasifikasi, kemampuan seseorang untuk dapat menyatakan apakah suatu objek itu merupakan anggota atau bukan dari suatu kelompok kategori.
4. Membuat rangkuman atau abstrak membuat generalisasi, kemampuan seseorang membuat abstraksi suatu tema umum
5. Membuat inferensi, kemampuan seseorang untuk merumuskan kesimpulan ide atau konsep, melihat perbedaan atau persamaan.
6. Menjelaskan, kemampuan seseorang untuk membangun model sebab akibat suatu sistem tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa untuk memperoleh kemampuan pemahaman, maka siswa harus memiliki pengetahuan (kemampuan ingatan). Kemampuan pengetahuan adalah kemampuan manusia dalam mengingat semua jenis informasi yang diterimanya.

Pemahaman mencakup makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Adanya kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu

bacaan, mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain, seperti menentukan inti pokok atau permasalahan dalam sebuah kasus dalam kehidupan masyarakat.

Pembelajaran tentang pemahaman berbasis konsep dimaksudkan sebagai suatu cara mengajarkan materi pelajaran dengan mengutamakan pengertian atau pemahaman. Konsep merupakan suatu idea tau gagasan yang digeneralisasikan dari pengalaman-pengalaman tertentu yang relevan. Dengan demikian terlihat bahwa konsep mempunyai atribut-atribut tertentu yang diperoleh dari pengalaman. Kegunaan konsep, diantaranya:

1. Konsep-konsep mengurangi kerumitan lingkungan
2. Konsep-konsep membantu kita mengidentifikasi objek-objek yang ada di sekitar kita
3. Konsep membantu kita untuk mempelajari sesuatu yang lebih luas dan lebih maju
4. Konsep dan prinsip mengarahkan pada kegiatan instrumental.

Hasil belajar adalah hasil belajar yang bersifat proses yaitu proses yang berhubungan dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Penggabungan hasil belajar ini adalah dilakukan Bloom dan kawan-kawan yaitu:

1. Ranah kognitif

Bloom dan kawan-kawan membagi enam tingkatan kemampuan kognitif. Ranah ini berkaitan erat dengan perilaku yang menyangkut berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Ini juga berarti juga ranah

kognitif merupakan kemampuan intelektual pada diri siswa dalam mengenal lingkungannya. Ranah disusun dari yang rendah atau sederhana kepada yang tinggi atau kompleks yaitu: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*aplication*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*).

2. Ranah afektif

Ranah afektif lebih terfokus pada nilai dan sikap individu terhadap sesuatu. Krathwohl dan kawan-kawan membagi lima tingkatan kemampuan afektif yaitu mulai dari yang sederhana kepada yang kompleks, terdiri dari kemauan penerimaan (*receiving*), kemauan menanggapi (*responding*), berkeyakinan (*valving*), penerapan karya (*organisation*), ketekunan dan ketelitian (*charaterization by avalue complex*).

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bersifat manual dan motorik, yaitu dimulai dari persepsi (*perseption*), kesiapan melakukan suatu kegiatan (*set*), mekanisme (*mechanism*), respons terbimbing (*guided respon*), kemahiran (*complex overt respons*), adaptasi (*adaptation*), dan originasi (*origination*).

Tujuan dari hasil belajar menurut Arikunto yaitu untuk mengetahui apakah materi yang diberikan dapat dipahami oleh siswa dan apakah materi dan metode yang digunakan sudah tepat atau belum tepat.

Menurut Slameto (2003:54), keberhasilan siswa dalam proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, antara lain:

1. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam individu

Faktor ini terdiri dari:

- a. Faktor jasmani seperti faktor kesehatan, cacat tubuh
- b. Faktor Psikologis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan
- c. Faktor kelelahan

2. Faktor eksternal yaitu faktor yang dari luar diri individu

Faktor Eksternal terdiri dari:

- a. Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarganya, berupa: cara orang tua mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah
- c. Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat, berupa:

kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor ini saling mempengaruhi satu sama lainnya. Dalam faktor internal yang sangat dominan mempengaruhi hasil belajar adalah intelegensi siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal yang paling berpengaruh adalah guru dan model pembelajaran. Penilaian hasil belajar sosiologi berupa hasil belajar kognitif siswa.

Pemanfaatan hasil belajar akan lebih sempurna bila seorang guru mengetahui fungsi untuk kelas menurut Arikunto (2008:152) adalah sebagai berikut:

1. Mengadakan diagnosis terhadap kesulitan belajar siswa
2. Mengevaluasi celah antara bakat dengan pencapaian
3. Menaikkan tingkat prestasi
4. Mengelompokkan siswa ke dalam kelas pada waktu metode kelompok
5. Merencanakan kegiatan proses belajar mengajar untuk siswa secara perorangan
6. Menentukan siswa aman yang memerlukan bimbingan khusus
7. Menentukan tingkat pencapaian untuk setiap anak

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat dari penggunaan model TGT terhadap pemahaman konsep dalam penelitian ini yaitu melihat

dan menentukan tingkat pencapaian siswa dalam pemahaman konsep, yang bisa dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa yang meningkat atau menurun.

Menurut Sudjana (2002:34), bahwa tes yang digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif siswa berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Setelah tes belajar dilakukan, akan dianalisis oleh guru dan memberikan penilaian. Tujuan dilakukannya tes adalah untuk mengetahui siswa-siswa mana yang berhak melanjutkan pelajaran karena sudah berhasil menguasai bahan pelajaran maupun mengetahui siswa-siswa yang belum menguasai bahan, serta mampu mengetahui apakah metode mengajar yang digunakan sudah tepat atau belum. Hasil belajar yang diungkapkan dalam bentuk angka atau huruf menggambarkan penguasaan siswa terhadap apa yang telah dipelajari.

Berdasarkan defenisi hasil belajar di atas, maka hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa dalam bentuk angka sebagai gambaran kemampuan kognitif siswa sebagai akumulasi hasil pemahamannya terhadap materi sosiologi yang diperoleh pada proses pembelajaran.

3 Pelajaran sosiologi

Mata pelajaran sosiologi adalah salah satu mata pelajaran yang menunjang usaha pencapaian tujuan pendidikan nasional. Masalah yang menjadi pusat perhatian sosiologi adalah hubungan antar pribadi, kelompok manusia atau masyarakat sebagai keseluruhan.

Sosiologi pada dasarnya mempunyai dua pengertian dasar yaitu sebagai ilmu dan sebagai metode. Sebagai ilmu, sosiologi merupakan kumpulan pengetahuan tentang masyarakat dan kebudayaan yang disusun secara sistematis berdasarkan analisis berpikir untuk mengungkapkan realitas sosial dan budaya yang ada dalam masyarakat dengan prosedur dan teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan sebagai metode, sosiologi adalah cara berpikir untuk mengungkapkan realitas sosial yang ada dalam masyarakat, prosedur dan teori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Sosiologi dimaksudkan untuk memberikan kompetensi kepada peserta didik dalam memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai terciptanya integrasi sosial (Narwoko dan Bagong.2004:3).

Sosiologi mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat, tidak sebagai individu yang terlepas dari kehidupan masyarakat. Fokus bahasan sosiologi adalah interaksi manusia, yaitu pada pengaruh timbal balik diantara dua orang atau lebih dalam perasaan, sikap dan tindakan. Sosiologi ini juga tidak begitu menitikberatkan pada apa yang terjadi di dalam diri manusia, melainkan pada apa yang berlangsung diantara manusia (Narwoko dan Bagong.2004:4).

Dalam pembelajaran sosiologi, seorang guru diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pemahamannya terhadap fenomena kehidupan sosial sehari-hari, terutama dalam

mengaktualisasikan potensi-potensi siswa dalam mengambil dalam mengungkapkan status dan perannya masing-masing. Hal ini dapat terlaksana dengan baik apabila dalam pembelajaran sosiologi siswa diberikan kesempatan bertanya dan mengemukakan pendapat yang dimilikinya sehingga siswa dapat mengeluarkan ide-ide yang dimilikinya.

Mata pelajaran sosiologi ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, konflik dan integrasi sosial (2) memahami berbagai peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat (3) menumbuhkan sikap, kesadaran, dan kepedulian sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Depdiknas (2003:2), karakteristik mata pelajaran sosiologi adalah sebagai berikut:

1. Sosiologi merupakan disiplin intelektual mengenai pengembangan pengetahuan yang sistematis dan terandalkan tentang hubungan sosial manusia pada umumnya
2. Materi sosiologi mempelajari perilaku dan interaksi perilaku kelompok. Menelusuri asal usul pertumbuhan serta menganalisis kehidupan kelompok
3. Tema-tema esensial dalam sosial dipilih dan bersumber serta merupakan kajian tentang masyarakat dan perilaku manusia dalam meneliti kelompok yang dibangunnya. Kelompok tersebut mencakup

keluarga, suku, bangsa, komunitas, pemerintahan dan berbagai organisasi sosial, agama, politik, dan bisnis

4. Materi-materi sosiologi dikembangkan sebagai suatu lembaga pengetahuan ilmiah dengan pengembangan teori berdasarkan pada observasi ilmiah, bukan lagi spekulatif di belakang meja dan observasi impresionis.

Berdasarkan karakteristik mata pelajaran sosiologi di atas bahwa siswa tidak hanya dituntut untuk memahami tentang materi mata pelajaran sosiologi saja, tetapi siswa tersebut harus mampu mengaplikasikannya kedalam kehidupan sehari-hari. Ukuran keberhasilan siswa dalam pembelajaran sosiologi siswa mampu melihat kenyataan yang terjadi ditengah-tengah masyarakat berdasarkan materi yang telah dipelajari di dalam kelas.

d. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Menurut Glasersfield (dalam Suparno, 1997), menegaskan pengetahuan bukanlah suatu tiruan dari kenyataan (realitas). Pengetahuan bukanlah gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang. Seseorang membentuk skema, kategori, konsep, dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan. Dengan demikian pengetahuan merupakan (bentukan) manusia yang dikonstruksikan dari pengalaman atau dunia sejauh yang dialaminya (Budiningsih.2005:58).

Menurut aliran konstruktivistik ini, manusia dapat mengetahui sesuatu dengan menggunakan inderanya, melalui interaksinya dengan objek dan lingkungan, seseorang dapat mengetahui sesuatu. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah ditentukan, melainkan suatu proses pembentukan (Budiningsih.2005:57).

Menurut pandangan konstruktivisme, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si belajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari, dan guru berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar (Budiningsih.2005:58).

Dalam teori konstruktivisme bahwa dalam proses pembelajaran, si pembelajarlah yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan dan mereka harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Untuk itulah proses pembelajaran harus lebih diarahkan pada *experimental learning* yang merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman kongkrit yang kemudian diimplementasikan dan dijadikan ide untuk mengembangkan konsep baru. Hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu:

- a. Mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan
- b. Mengutamakan proses

- c. Menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial
- d. Membelajar dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman

Prinsip-prinsip konstruktivisme, adalah :

1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun sosial
2. Pengetahuan tidak bisa dipindahkan dari guru kepada murid, kecuali dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar
3. Siswa aktif mengonstruksi secara terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep menuju konsep yang lebih rinci, lengkap dan sesuai dengan konsep ilmiah.

Teori Konstruktivisme adalah dasar dari prinsip belajar yang melibatkan partisipasi aktif anak. Menurut Piaget, seorang anak belajar melalui pengalaman kongkrit dengan cara merefleksikan pengalamannya. Ketika menemukan pengalaman baru, anak akan menyesuaikannya dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya melalui proses asimilasi dan akomodasi. Karakteristik perkembangan berpikir anak berbeda-beda menurut tahapan usianya, dan tahapan ini berimplikasi pada perbedaan cara belajar anak cara mengajar guru. Oleh karena itu perlu adanya kegiatan appersepsi, yakni suatu cara yang dilakukan guru dalam menjembatani pengetahuan anak sebelumnya dengan konsep atau kompetensi baru yang hendak distimulasikan.

Guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide sendiri dan mengajar menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Dalam aliran konstuktivisme ini, guru bukanlah seseorang yang tahu segalanya dan siswa bukanlah yang belum tahu sehingga ia perlu diberi tahu. Dalam proses belajar mengajar, siswa aktif mencari tahu dengan membentuk pengetahuannya, dan guru membantunya agar pencarian itu berjalan dengan baik. Dalam artian hubungan guru dengan siswa sebagai mitra yang bersama-sama membangun pengetahuan.

Dalam penelitian ini penggunaan konstruktivisme dalam pembelajaran yaitu siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan gagasan sendiri dengan menggunakan bahasa sendiri, mencoba gagasan baru dengan teman lainnya serta mendorong siswa dalam memberikan gagasan sendiri.

5. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif yaitu cara pandang yang menganggap belajar sebagai kegiatan membangun makna dan pengertian terhadap pengalaman dan informasi, yang dilakukan oleh si pembelajar, serta menganggap belajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar, sehingga berkeinginan untuk terus belajar selama hidupnya dan tidak bergantung pada guru atau orang lain, bila mereka

mempelajari hal-hal yang baru. Jadi pembelajaran aktif lebih menekankan keterlibatan siswa dalam belajar dan memberikan peluang tumbuhnya kreatifitas sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Menurut Dimiyati (2006:115) pembelajaran aktif diartikan sebagai panutan pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasikan pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa sebagaimana belajar memperoleh dan memproses perolehan belajar tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.

Dalam belajar aktif siswa harus gesit, bersemangat dan penuh gairah. Pendapat ini diperkuat oleh Silberman (2006:26), yang menyatakan bahwa proses belajar akan meningkat, jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal berikut:

- a. Mengemukakan kembali informasi dengan kata-kata mereka sendiri
- b. Memberikan contohnya
- c. Mengenalinya dalam berbagai macam bentuk dan situasi
- d. Melihat kaitan antara informasi itu dengan fakta atau gagasan lain
- e. Menggunakannya dengan beragam cara
- f. Memprediksikan sejumlah konsekuensinya
- g. Menyebutkan lawan kebaikannya

Dalam pembelajaran aktif, guru perlu menimbulkan aktifitas dan semangat siswa dalam berfikir maupun berbuat. Siswa dikatakan belajar aktif apabila selama proses belajar siswa bersungguh-sungguh mempelajari materi

pelajaran, merasakan belajar itu suatu tanggung jawab, sehingga siswa bebas mengembangkan kemampuannya dalam mengikuti pelajaran sosiologi.

6. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *aktif learning* yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *active learning* model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu:

- a. Guru membagi siswa menjadi sejumlah tim atau kelompok yang beranggotakan 3-6 siswa
- b. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang berhubungan dengan materi pengendalian sosial
- c. Guru memperhatikan siswa dan mengawasi siswa dalam menjawab pertanyaan. Masing-masing kelompok siswa tersebut menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru secara perseorangan.
- d. Guru menyediakan jawabannya dan Setelah siswa menjawab pertanyaan, guru memerintahkan siswa untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar, kemudian mereka

menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapat skor tim

- e. Kemudian siswa disuruh belajar lagi untuk tahap kedua dalam turnamen dan pada tahap ini guru juga akan memberikan pertanyaan lagi kepada siswa dan memerintahkan tim untuk menggabungkan skor yang diperoleh.

Variasi yang bisa digunakan oleh guru yaitu:

- a. Memberi pinalti kepada siswa yang memberi jawaban salah dengan memberi mereka skor minus 2 atau minus 3. Jika mereka tidak yakin dengan jawabannya, lembar jawaban yang kosong bisa dianggap nol
- b. Jadikan pemeragaan sejumlah keterampilan sebagai dasar turnamen.

Model *TGT* ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kritis, bekerja sama dan membantu kelompok dan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat orang teman dan saling memberikan pendapat (*Sharing ideas*) (Isjoni.2009:13).

Dengan adanya model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* ini diharapkan siswa dapat dan mampu menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru sosiologi dan siswa akan lebih bersemangat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

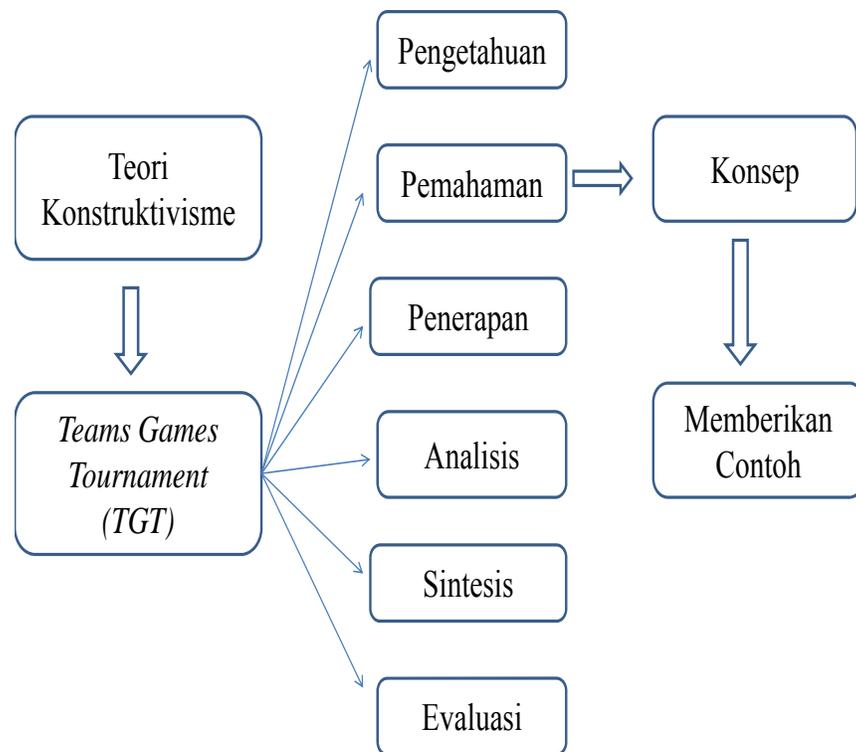
B. Studi Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah yang dilakukan oleh Donna Fither Lucky, 2004/ 48656, dengan judul upaya peningkatan aktivitas pembelajaran sejarah melalui model pembelajaran *kooperatif* tipe *TGT* di SMPN 31 Padang, temuan penelitiannya bahwa model pembelajaran *kooperatif* tipe *TGT* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran sejarah. Terdapat perbedaan antara penelitian yang akan penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas yang melihat aktivitas pembelajaran sejarah, sementara penulis menggunakan penelitian kuantitatif tipe eksperimen dengan model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran sosiologi dibutuhkan keterampilan siswa untuk membangun sendiri pengetahuan dalam pikirannya. Dengan demikian siswa akan mampu membentuk ide-ide dalam menemukan konsep dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berhasil tidaknya sebuah pembelajaran sosiologi dapat dilihat melalui kemampuan siswa dalam memandang dan mengkritisi berbagai realita yang ada di tengah kehidupan masyarakat.

Teams Games Tournament adalah salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sosiologi, dengan model ini siswa diberi kesempatan berfikir, dan berdiskusi dengan kelompok dalam mencari jawaban atas permasalahan pelajaran. Hubungan antara beberapa aspek diatas dapat dikemukakan dalam bagan berikut ini.



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang sebenarnya harus diuji secara empiris. Berdasarkan latar belakang dan kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

HI : Terdapat pengaruh dari model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar.

HO : Tidak terdapat pengaruh dari model pembelajaran *TGT* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan model *TGT* pada materi Pengendalian Sosial, dengan kompetensi: menerapkan nilai dan norma dalam proses pengembangan kepribadian pada kelas X SMAN 1 Padang Ganting, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *TGT* terhadap hasil belajar siswa dalam melihat kemampuan siswa menginterpretasikan konsep yang ada pada materi sosiologi khususnya materi pengendalian sosial.

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan perolehan hasil pengujian hipotesis terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar sosiologi antara proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan *TGT*. Dengan demikian *TGT* berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 1 Padang Ganting, Tanah Datar. Siswa mampu mengembangkan ide serta pola pikir dan cara belajar aktif dan siswa mampu menemukan makna dari konsep-konsep materi yang telah dipelajari dan merangsang aspek kognitif siswa pada mata pelajaran sosiologi.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa dalam ranah kognitif, sehingga guru bisa menerapkannya dalam pembelajaran sosiologi.
2. Bagi peneliti yang lain agar dapat memperluas dan mengembangkan model pembelajaran *TGT* ini pada kompetensi dasar materi sosiologi yang berbeda.
3. Bagi kepala sekolah agar lebih memperhatikan keadaan sekolah dan melengkapi buku perpustakaan demi kelancaran proses pembelajaran khususnya buku pelajaran sosiologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2007. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sosiologi SMA dan MA*. Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fither, Donna Lucky. 2004. *Upaya Peningkatan Aktifitas Pembelajaran Sejarah melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di SMPN 31 Padang*. Padang: Skripsi UNP.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ibrahim, Muslim dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Uniersity Press.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Karsidi, Ravik. 2005. *Sosiologi Pendidikan*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).
- Lufri. 2005. *Metodologi Pendidikan*. Padang.
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan NonTes*. Jogjakarta: Mitra Cendikia.
- MZ. Lawang, Robert. 1986. *Sosiologi Indonesia*. Jakarta: Karunika.
- Narwoko, Dwi dan Bagong Suyanto. 2004. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Goup
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Silberman, Melvi. 2006. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia.