

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN *COLLABORATION*
SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN
MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
DI SMAN 1 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (SI)*



Oleh

**FAHMI AFIA
15046092/2015**

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

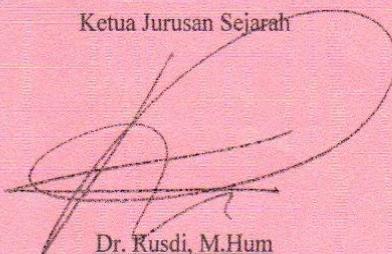
Upaya Meningkatkan Kemampuan *Collaboration* Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di SMAN 1 Padang

Nama : Fahmi Afia
BP/NIM : 2015/15046092
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Oktober2019

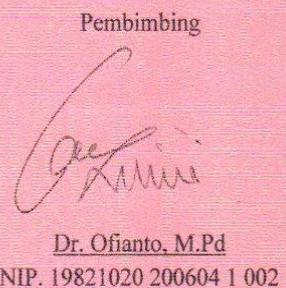
Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 19640315 199203 1 002

Pembimbing



Dr. Ofianto, M.Pd
NIP. 19821020 200604 1 002

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

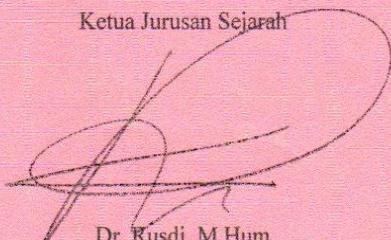
Upaya Meningkatkan Kemampuan *Collaboration* Siswa Pada Pembelajaran
Sejarah Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games
Tournament* di SMAN 1 Padang

Nama : Fahmi Afia
BP/NIM : 2015/15046092
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Oktober 2019

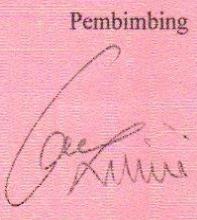
Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 19640315 199203 1 002

Pembimbing



Dr. Ofianto, M.Pd
NIP. 19821020 200604 1 002

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fahmi Afia
BP/NIM : 2015/15046092
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusran : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Collaboration Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 Padang”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Oktober 2019

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah


Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 19640315 199203 1 002

Saya Menyatakan



Fahmi AfiaA
NIM. 15046092/2015

ABSTRAK

FAHMI AFIA (2015/15046091) : Upaya Meningkatkan Kemampuan *Collaboration* Siswa pada Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Model Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* di SMA Negeri 1 Padang. *Skripsi Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. 2019.*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan *collaboration* siswa dalam pembelajaran sejarah terutama pada kelas XI IPA 9 SMAN 1 Padang. Dalam pembelajaran sejarah terdapat beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya kemampuan kerjasama siswa yaitu siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran berkelompok terutama dalam bertanya dan berpendapat, selain itu kurangnya penggunaan model yang bervariasi dalam pembelajaran sejarah. Untuk menghadapi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *collaboration/kerjasama* siswa dalam pembelajaran sejarah pada kelas XI IPA 9 SMAN 1 Padang. Penelitian ini juga bermanfaat bagi bahan masukan untuk guru terutama guru sejarah SMAN 1 Padang dalam menerapkan kemampuan *collaboration/kerjasama* siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan pembelajaran abad ke-21.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan dengan empat langkah penelitian yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan berkaitan dengan persiapan dalam membuat RPP dan LKP serta instrumen penelitian, tindakan berkaitan dengan penerapan model dalam proses pembelajaran, observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap kemampuan kerjasama siswa yang dilakukan oleh observer, dan refleksi merupakan kegiatan diskusi yang dilakukan untuk melihat kekurangan dan peningkatan yang terjadi pada setiap pertemuan.

Subjek penelitian adalah kelas XI IPA 9 SMAN 1 Padang dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang pada semester Juli-Desember. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dengan empat indikator *collaboration*. Hasil penelitian dihitung dengan rumus pesentse $P=(F/N)X100\%$. Presentase *collaboration* siswa pada siklus I sebesar 64,60% pada siklus II menjadi 84,80% naik sebanyak 20,2%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan *collaboration/kerjasama* siswa di kelas XI IPA 9 SMAN 1 Padang.

Kata Kunci: *Collaboration/Kerjasama, Pembelajaran Sejarah, Teams Games Tournament*

KATA PENGANTAR

Allhamdullilah, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas berkah rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Collaboration Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 Padang”** yang disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar strata I (SI) Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang.

Dalam pembuatan proposal penelitian ini penulis mendapat banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terimakasih yang tulus kepada:

1. Dr. Ofianto, M.Pd Selaku Pembimbing Skripsi
2. Ridho Bayu Yefterson, S.Pd, M.Pd Selaku Pengaji Skripsi
3. Hera Hastuti, S.Pd, M.Pd Selaku Pengaji Skripsi
4. Dr. Rusdi, M. Hum Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah
5. Drs. Etmi Hardi, M. Hum Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Sejarah
6. Drs. Nukman. M.Si Selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Padang
7. Mutiah Harifah, S.Pd Selaku Guru Mitra di SMAN 1 Padang
8. Bapak/Ibu Staf Pengajar Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
9. Kedua orangtua peneliti yang telah memberikan semangat dan bantuan secara moril dan materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Semua pihak lain dan teman-teman jurusan sejarah yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi baik secara moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian.
11. Seluruh siswa/i SMAN 1 Padang, terkhusus kelas XI IPA 9 yang telah bekerjasama dengan baik dalam proses penelitian

Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal untuk segala bantuan yang di berikan kepada pihak yang telah membantu. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Padang, 23 Oktober 2019

FAHMI AFIA

DAFTAR ISI

ABTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR DIAGRAM.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pembelajaran Sejarah	9
B. Model Pembelajaran Kooperatif	11
C. Model Teams Games Tournament	18
D. Konsep Pembelajaran Abad Ke-Dua Puluh Satu	22
E. Teori Gestalt.....	28
F. Penelitian Relevan.....	29
G. Kerangka Berpikir.....	31
H. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Waktu dan Tempat Penelitian	34
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Desain Penelitian.....	35
E. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	40
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penelitian Siklus I	45
1. Perencanaan Tindakan	45
2. Pelaksanaan Tindakan.....	47
3. Observasi.....	78
4. Refleksi	84
 B. Penelitian Siklus II.....	 86
1. Perencanaan Tindakan	86
2. Pelaksanaan Tindakan.....	87
3. Observasi.....	130
4. Refleksi	136
C. Pembahasan.....	137
D. Implikasi.....	139

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	141
B. Saran.....	142
 Daftar Pustaka	 143
Lampiran	146

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrumen Kemampuan Kerjasama Kelompok	42
Tabel 2. Pengamatan Peningkatan Kemampuan <i>Coolaboration</i>	44
Tabel 3. Hasil Observasi <i>Collaboration</i> Siswa Pertemuan.....	79
Tabel 4. Hasil Observasi <i>Collaboration</i> Siswa Pertemuan 2.....	79
Tabel 5. Hasil Observasi <i>Collaboration/kerjasama</i> Siswa Siklus I	80
Tabel 6. Hasil Observasi <i>Collaboration</i> Siswa Pertemuan 3.....	131
Tabel 7. Hasil Observasi <i>Collaboration</i> Siswa Pertemuan 4.....	131
Tabel 8. Hasil Observasi <i>Collaboration/Kerjasama</i> Siswa Siklus II....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	32
Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	35
Gambar 3. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 1	47
Gambar 4. Kegiatan Penyajian Kelas Pertemuan 1	48
Gambar 5. Kegiatan Belajar Kelompok Pertemuan 1	50
Gambar 6. Kegiatan Turnamen Pertemuan 1	55
Gambar 7. Kegiatan Penghargaan Pertemuan 1	57
Gambar 8. Kegiatan Penutup Pertemuan 1	58
Gambar 9. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 2.....	59
Gambar 10. Kegiatan Penyajian Kelas Pertemuan 2	60
Gambar 11. Kegiatan Belajar Kelompok Pertemuan 2.....	63
Gambar 12. Kegiatan Turnamen Pertemuan 2	72
Gambar 13. Kegiatan Penghargaan Pertemuan 2.....	76
Gambar 14. Kegiatan Penutup Pertemuan 2	76
Gambar 15. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 3.....	87
Gambar 16. Kegiatan Penyajian Kelas Pertemuan 3	89
Gambar 17. Kegiatan Belajar Kelompok Pertemuan 3	96
Gambar 18. Kegiatan Turnamen Pertemuan 3	106
Gambar 19. Kegiatan Penghargaan Pertemuan 3.....	111
Gambar 20. Kegiatan Penutup Pertemuan 3	112
Gambar 21. Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 4.....	113
Gambar 22. Kegiatan Penyajian Kelas Pertemuan 4	113
Gambar 23. Kegiatan Belajar Kelompok Pertemuan 4.....	118
Gambar 24. Kegiatan Turnamen Pertemuan 4	126
Gambar 25. Kegiatan Penghargaan Pertemuan 4.....	129
Gambar 26. Kegiatan Penutup Pertemuan 4	130

DAFTAR DIAGRAM

Grafik 1. Presentase <i>Collaboration</i> Siklus I	84
Grafik 2. Presentase <i>Collaboration</i> Siklus II	135
Grafik 3. Presentase <i>Collaboration</i> Siklus I dan Siklus II	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP siklus I	146
Lampiran 2. Soal turnamen siklus I	170
Lampiran 3. RPP siklus II	171
Lampiran 4. Soal turnamen siklus II	199
Lampiran 5. Lembar observasi pengamatan pertemuan 1	200
Lampiran 6. Hasil instrumen penelitian pertemuan 1	202
Lampiran 7. Lembar observasi pengamatan pertemuan 2	203
Lampiran 8. Hasil instrumen penelitian pertemuan 2	205
Lampiran 9. Lembar observasi pengamatan pertemuan 3	206
Lampiran 10. Hasil instrumen penelitian pertemuan 3	208
Lampiran 11. Lembar observasi pengamatan pertemuan 4	209
Lampiran 12. Hasil instrumen penelitian pertemuan 4	211
Lampiran 13. Nama kelompok.....	212
Lampiran 14. Surat izin penelitian dari Fakultas	213
Lampiran 15. Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan	214
Lampiran 16. Surat tebusan penelitian dari sekolah	215

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penerapan kurikulum 2013 tentu membawa beberapa dampak dan perubahan pada sistem pendidikan, baik dalam tujuan, cara mengajar dan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik terutama dalam pendidikan sejarah. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Salah satu perubahan dalam pendidikan terlihat dari tuntutan untuk menciptakan generasi yang berkualitas, hal ini sebagaimana tercantum pada konsep pembelajaran abad ke 21. Menurut Suciati Sudarsiman (2015 : 30) Pembelajaran abad ke-21 adalah pembelajaran yang menuntut siswa agar dapat bersaing dengan perubahan zaman terutama dalam era globalisasi saat ini. Terdapat empat kemampuan yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran abad ke-21 atau yang lebih dikenal dengan konsep empat C yaitu, *Communication* (komunikasi), *Critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creativity and inovation* (kreativitas dan inovasi), serta *Collaboration* (kerjasama).

Kurikulum 2013 seutuhnya dirancang untuk membentuk manusia yang memiliki kecakapan hidup sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21. Adapun karakteristik tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah, kreatif dan inovatif, kepemimpinan yang bertanggung jawab, serta saling berkontribusi dalam hal kerjasama (Setya Ningsih, 2017 : 147).

Kemampuan empat C terutama pada kemampuan kerjasama atau *Collaboration* amat penting dalam semua pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran sejarah. Melalui kemampuan ini peserta didik diharapkan dapat beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, memiliki empati dan rasa saling menghormati dengan perbedaan pendapat, siswa juga saling berbagi informasi dan pengetahuan yang mereka miliki kepada teman-teman yang lain, serta mampu berkompromi dengan anggota kelompok lainnya demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Kemampuan empat C terutama *collaboration* juga sangat berperan bagi peserta didik dalam pembelajaran sejarah untuk menerapkan sikap saling menghormati, menghargai dengan sesama teman maupun anggota kelompok lainnya. Siswa juga dapat berdiskusi dan berbagi informasi menenai materi yang tidak mereka pahami, siswa mampu memecahkan masalah bersama-sama, mampu mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama sesama teman. Pembelajaran abad ke-21 sangat diperlukan dan diterapkan dalam pembelajaran di kelas untuk ketercapaian kemampuan empat C siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penulis pun melakukan penelitian dan pengamatan langsung atau observasi ke sekolah yaitu SMA Negeri 1 Padang. Observasi dilakukan penulis pada tanggal 19 Juli 2019 semester Juni-Desember untuk melihat ketercapaian keterampilan empat C siswa di sekolah tersebut terutama pada kerjasama/*collaboration* siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh beberapa kendala atau permasalahan terkait pencapaian keterampilan empat C terutama dalam kemampuan kerjasama siswa. Pembelajaran di kelas memang telah menerapkan kurikulum 2013, namun terdapat beberapa kekurangan dan kendala sehingga kemampuan empat C terutama *Collaboration* (kerjasama) siswa dalam proses pembelajaran belum tercapai. Kemampuan *Collaboration* amat penting untuk meningkatkan kemampuan kerjasama antar peserta didik terutama pada pembelajaran abad ke dua puluh satu (Ika Ayu, 2017: 377).

Dari hasil wawancara dengan siswa di kelas XI IPA 9 juga dijelaskan bahwa dalam pembelajaran masih minim penggunaan model dan metode pembelajaran yang berinovasi. Penggunaan metode mengajar guru memang telah berlandaskan pada kurikulum 2013 namun dari hasil pengamatan dalam proses pembelajaran terutama saat berdiskusi kelompok ketercapaian kemampuan empat C belum sepenuhnya tercapai terutama pada kerjasama peserta didik.

Kurangnya ketercapaian kemampuan kerjasama peserta didik juga terlihat dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung pula oleh pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas, contohnya tidak seluruh siswa yang ikut berpartisipasi dalam proses diskusi didalam kelompoknya, pembelajaran

masih bersifat individual seperti masih ada beberapa orang dalam kelompok yang mengobrol dengan teman lainnya dan kurang memperhatikan teman yang sedang berdiskusi didepan kelas, dan masih banyak siswa yang minim bertanya mengenai materi yang disajikan oleh kelompok lain.

Permasalahan lainnya yang peneliti lihat dalam pembelajaran diskusi adalah saat ada kelompok yang tampil masih banyak kelompok yang tidak tampil ribut dan kurang memperhatikan penyampaian materi oleh kelompok yang tampil, hal ini tentu menghambat pemahaman materi yang di sampaikan. Peran setiap anggota didalam kelompok juga pasif karena hanya satu atau bahkan dua orang saja yang menanggapi penyampaian materi oleh kelompok lain atau masih kurangnya kontribusi setiap anggota didalam kelompoknya.

Minimnya keterlibatan setiap anggota didalam kelompok juga disebabkan oleh kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap materi yang bersifat hafalan seperti pembelajaran sejarah hal ini juga dijelaskan oleh guru selama wawancara dengan peneliti. Selain itu, model pembelajaran juga kurang beragam yang menyebabkan minimnya minat anak dalam proses diskusi. Hal ini didukung pula oleh pendapat guru sejarah di sekolah yang akan di teliti, bahwa siswa lebih cenderung menyukai pembelajaran IPA dari pada sejarah yang sifatnya memang hafalan.

Kurangnya ketercapaian kerjasama peserta didik juga terhambat oleh minimnya waktu pembelajaran dengan materi pembelajaran yang banyak, selain itu guru pun terkendala dalam membagi materi dan jam pembelajaran yang sedikit. Keterampilan kerjasama siswa berdasarkan hasil observasi dikelas dari 35

orang siswa hanya 17 yang kompak dalam kelompok jika dipresentasikan hasilnya yaitu 48, 57%, sedangkan indikator berpendapat sebanyak 15 orang dengan presentase 42,85%, indikator bertanya sebanyak 17 orang dengan presentase 48,57%, indikator mengerjakan tugas sebanyak 19 orang dengan presentase 54,28%. Berikut hasil observasi pratindakan yang dilakukan peneliti di kelas XI IPA 9

No	Indikator	Presentase	Ket
1.	Kekompakan Kelompok	48,57%	Kurang
2.	Berpendapat	42,85%	Kurang
3.	Bertanya	48,57%	Kurang
4.	Mengerjakan Tugas	54,28%	Sedang
Rata-Rata		48,57%	Kurang

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lingkungan sekolah, maka penulis berkesimpulan bahwa aspek empat C terutama dalam aspek *Collaboration* peserta didik belum dapat tercapai . Penulis pun memilih model *Teams Games Tournament* sebagai solusi dalam meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik. Herman Rudi Wicakson (2013: 2) menyatakan model *Teams Game Tournament* adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam sebuah kelompok dengan kemampuan yang beragam dan saling berpartisipasi didalam kelompoknya dalam sebuah permainan.

Model TGT atau *Teams Games Tournament* dipilih oleh penulis dikarenakan model pembelajaran ini cocok untuk meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik. Model pembelajaran *Teams Game Tournament* memiliki keunggulan seperti menyatukan kebersamaan dalam kelompok, lebih mementingkan keberhasilan kelompok daripada individu, peserta didik dalam setiap kelompok ikut terlibat didalam kelompoknya, model yang mengajarkan setiap peserta didik untuk bersosialisasi dengan orang lain, meningkatkan minat belajar dan tentunya kerjasama dalam kelompok (Dian Riski, 2013: 162).

Berdasarkan latar belakang dan pemaparan masalah diatas maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian terkait dengan *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Collaboration Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 Padang”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas maka dapat di simpulkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kerjasama (*collaboration*) peserta didik dalam pembelajaran sejarah.
2. Belum adanya model pembelajaran inovatif yang mampu membangkitkan kemampuan *collaboration* belajar peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini adapun batasan masalah mencakup, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah ialah model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).
2. Penelitian akan berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan *collaboration* atau kerjasama peserta didik.
3. Penelitian juga akan berfokus pada subjek penelitian yaitu siswa XI IPA 9 SMA Negeri 1 Padang

D. Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun rumusan masalah yang akan di ambil oleh peneliti ialah:

1. Apakah Penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan kemampuan *collaboration* peserta didik di kelas XI IPA 9 SMA Negeri 1 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu penelitian ini:

1. Untuk mengetahui Penggunaan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan kemampuan *collaboration* peserta didik di kelas XI IPA 9 SMA Negeri 1 Padang

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang di harapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini sebagai sarana untuk memperoleh gelar Sarjana Prodi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang. Penelitian ini juga sebagai landasan bagi guru untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai dengan kurikulum 2013.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, Penelitian ini di harapkan mampu meningkatkan aspek *collaboration* peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran sejarah.
- b. Bagi guru, guru mampu mengembangkan model pembelajaran yang inovatif seperti model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan kemampuan *collaboration* peserta didik.
- c. Bagi sekolah, manfaat yang didapatkan oleh sekolah ialah sekolah bisa menerapkan model pembelajaran dalam kelas, selain itu manfaat yang didapatkan ialah menambah wawasan dan kinerja guru dalam proses pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisa data yang diperoleh selama penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan kemampuan kerjasama/collaboration siswa di kelas XI IPA 9 SMA Negeri 1 Padang. Hal ini dapat dilihat dari hasil indikator penelitian yang meningkat pada setiap siklus yaitu siklus I 64,60% meningkat pada siklus II menjadi 84,80%.

Meningkatnya kemampuan kerjasama siswa juga didorong oleh faktor-faktor tertentu seperti pembelajaran yang terpusat pada siswa dimana siswa akan saling berdiskusi dan bertukar pendapat, ide, informasi yang mereka tahu kepada anggota kelompok lainnya. Dalam tahapan penerapan model ini guru hanya sebagai motivator dan informator dalam pembelajaran. melalui games atau turnamen siswa mampu berpendapat, menanya, dan menjawab sehingga mampu mengaktifkan kemampuan dan keterampilan mereka. Selain itu, siswa akan dihadirkan dengan permainan menarik dan *reward* agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.

Jadi, dapat disimpulkan model *Teams Games Tournament* dapat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan kerjasama/collaboration siswa yang sesuai dengan pembelajaran abad ke-21.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, terutama guru pembelajaran sejaran model *Teams Games Tournament* dianjurkan untuk digunakan dalam kelas untuk meningkatkan kerjasama/*collaboration* siswa.
2. Diharapkan kepada sekolah untuk menyediakan sarana yang mendukung seperti proyektor dalam setiap kelas.
3. Penelitian ini berhasil dilaksanakan dengan subjek yaitu kelas XI IPA 9 SMAN 1 Padang, tetapi untuk pengembangan yang lebih jauh disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan pada kelas dan mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi Rizki Putra. 2018. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Dumai*, Padang: Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang.
- Andi Stix. 2007. *Guru Sebagai Pelatih Kelas*. Jakarta: Erlangga
- Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darmansyah. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Bukittinggi: Penerbit Erka.
- Dian Riski Nugroho. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* , 1 (1).
- Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah. 2017. *Panduan Implementasi Keterampilan Abad 21 Kurikulum 2013 di SMA*. Jakarta
- Erida Reningsih. 2011. *Peningkatan Kemampuan Kerjasama Siswi Melalui Group Investigarion Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontonental Di SMK Sahid Surakarta*, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta.
- Heri Rahyubi. 2014. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media
- Heri Susanto. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran)*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Herman Rudi Wicakson. 2013. Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal pendidikan*, 1 (2).
- Ibnu Habib Alwahid. 2018. Pengaruh Metode Pembelajaran Cooperative Script dan Kemampuan Berpikir Historis Terhadap Hasil Belajar Sejarah SMA Negeri 2 koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2 (2).
- Ika Ayu Puspita. 2017. Pengembangan LKS (Lembar Kerja Siswa) Fisika Berbasis CTL (Contextual Teaching And Learning) Untuk Meningkatkan Collaborative Skills Siswa Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6 (4).