

**Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*
(TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah
Indonesia Kelas X SMAN 3 Bukittinggi**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



OLEH:

FITRI YANI

14046017

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN**SKRIPSI**


**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA
KELAS X SMAN 3 BUKITTINGGI**

Nama : Fitri Yani
BP/NIM : 2014/14046017
Jurusan : Sejarah
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Ketua Jurusan


Dr. Erniwati, M.Hum
NIP. 197104061998022001

Pembimbing


Ridho Bayu Yefterson, M.Pd
NIP. 198512202008121001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS

UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Ujian Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji

Skripsi

Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Padang pada Tanggal 13 Februari 2019

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA
KELAS X SMAN 3 BUKITTINGGI**

Nama : Fitri Yani

BP/NIM : 2014/14046017

Jurusan : Sejarah

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2019

Tim Penguji

Ketua : Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

Anggota : 1. Drs. Zafri, M.Pd

2. Hera Hastuti, M.Pd

Tanda Tangan

1.

2.

3.

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : FitriYani

NIM/BP : 14046017/2014

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

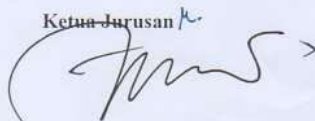
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **"Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X SMAN 3 Bukittinggi"** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

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

Padang, Februari 2019

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan



Dr. Erniwati, M.Hum

NIP. 197104061998022001

Saya yang Menyatakan



FitriYani

NIM. 14046067

ABSTRAK

Fitri Yani. 2014/14046017. Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X SMAN 3 Bukittinggi. **Skripsi.** Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang 2018.

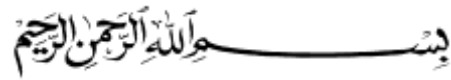
Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sejarah Indonesia, terutama dalam menginterpretasikan fakta sejarah. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia yang banyak berada dibawah KKM yakni 76. Salah satu penyebabnya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah Indonesia khususnya di SMAN 3 Bukittinggi kurang bervariasi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MIPA 1 SMAN 3 Bukittinggi dalam kemampuan memahami fakta sejarah.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas X MIPA berjumlah 213 orang, dengan sampel penelitian berjumlah 72 orang yang diambil melalui teknik *cluster sampling* (random kelompok). pengambilan data dilakukan dengan cara *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan perangkat soal pilihan ganda sebanyak 40 butir soal. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji t).

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MIPA 1 SMAN 3 Bukittinggi. Temuan penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 46,38 dan *pretest* kelas kontrol adalah 44,12. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 10,41 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 8,64. Analisa uji normalitas menunjukkan populasi kedua kelompok sampel berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu kelas eksperimen $0,73 < 0,88$ dan kelas kontrol $0,71 < 0,88$ dengan $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas menunjukkan sampel memiliki varians yang homogen karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,99 < 2,04$, sedangkan pada uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,933 > 2,042$ dengan df 30. Demikian dapat disimpulkan bahwa adanya terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X SMAN 3 Bukittinggi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pemahaman Fakta Sejarah, Model *Teams Games Tournament* (TGT)

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X SMAN 3 Bukittinggi” ini dengan baik. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis mendapat bimbingan dan bantuan secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan bantuan tersebut, penyelesaian skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Erniwati, SS.M.Hum dan Bapak Dr. Ofianto, M.Pd., sebagai ketua dan sekretaris Jurusan Sejarah FIS UNP.
2. Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Drs. Zafri, M.Pd dan Ibu Hera Hastuti, M. Pd, sebagai dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam rangka kesempurnaan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Wahidul Basri, M.Pd, sebagai dosen pembimbing akademik (PA) yang telah membimbing selama menempuh pendidikan S1 di jurusan sejarah FIS UNP.
5. Dekan FIS UNP beserta staff, Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat beserta staff, Kepala Sekolah, Guru dan Pegawai TU SMAN 3 Bukittinggi yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta, yaitu Ayahanda Saripudin dan Ibunda Sumarni, atas setiap cinta, kasih sayang, pengorbanan dan do'a yang selalu diberikan, sehingga menjadi energi dan motivasi bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua angkat tercinta, yaitu Bapak Yulipar Naidi Musni dan Ibu Anice beserta keluarga besarnya yang telah memberikan kasih sayang yang baik itu berupa materil maupun non materil selama penulis melakukan kegiatan perkuliahan di Padang.
8. Saudara tercinta uni Emi, uni Yati, uni Rini, uni Rina, adik Rafli, dan Adik Icha beserta keluarga besar yang telah memberi semangat, motivasi dan bantuan secara materil dan non materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabatku "Garundang Squad" Buk Tutut (Astuti Fajri), Bang Ocit (Yosi Oktaviana), ibuk Tiri (Darmayanti), undang (Putri Utami), uus (Yeni Puspita Sari), dan mama (Nadia Ramona). Terimakasih karena

selalu memberi semangat, nasehat, motivasi, serta mendampingi dalam proses penyelesaian skripsi ini.

10. Untuk teman-teman sejarah 14: Putri Rahma Pertiwi, Maya Mustika Apriani, dan Desi Fitri Yenti. Terima kasih karena telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Seterusnya Mahasiswa/i Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, terkhusus rekan-rekan History'14 yang telah bekerjasama selama perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan semoga segala bimbingan dan bantuan Bapak/Ibu, keluarga, sahabat dan rekan-rekan menjadi amal kebaikan dan mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan permohonan maaf dan mengharapkan saran serta kritik yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, 2019

Fitri Yani

Nim: 14046017

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Model Pembelajaran Kooperatif	11
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	11
2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	13
3. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
B. Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	14
1. Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	14
2. Kegiatan Pembelajaran.....	15
3. Kelebihan dan Kekurangan	18
C. Hasil Belajar.....	19
1. Pengertian Hasil Belajar.....	19
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19
3. Jenis Hasil Belajar.....	20
4. Cara Memperoleh Hasil Belajar	21
a. Tes Uraian	21
b. Tes Objektif	22
D. Pembelajaran Sejarah.....	24
E. Teori Belajar.....	27
F. Penelitian yang Relavan.....	27
G. Kerangka Berfikir.....	29
H. Hipotesis Penelitian.....	30

BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Desain Penelitian.....	34
D. Tempat dan Waktu Penelitian	35
E. Variabel dan Data.....	35
F. Prosedur Penelitian.....	37
G. Validitas penelitian.....	40
H. Instrumen penelitian.....	43
I. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	54
A. Deskripsi Data.....	54
B. Uji Hipotesis	69
C. Pembahasan.....	70
D. Implikasi.....	73
E. Kelemahan dalam Penelitian.....	74
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai rata-rata Ulangan Harian Kelas X MIPA 4	3
2. Populasi Siswa Kelas X MIPA SMAN 3 Bukittinggi	33
3. Sampel Siswa Kelas X MIPA SMAN 3 Bukittinggi	34
4. Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	38
5. Tingkat Validitas	45
6. Tingkat Kesukaran Butir Soal	46
7. Tingkat Indeks Daya Beda.....	47
8. Reliabilitas Soal	47
9. Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
10. Hasil Uji Homogenitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
11. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	56
12. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	58
13. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
14. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	62
15. Perbandingan <i>Pretest</i> Mean, Median, Modus, Varians, Standar Deviasi antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
16. Perbandingan <i>Posttest</i> Mean, Median, Modus, Varians, Standar Deviasi antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
17. Perbandingan Mean, Median, Modus Kelas Eksperimen dan Kontrol Sub Topik I	66
18. Perbandingan Mean, Median, Modus Kelas Eksperimen dan Kontrol Sub Topik II.....	66
19. Perbandingan Mean, Median, Modus Kelas Eksperimen dan Kontrol Sub Topik III	67
20. Perbandingan Varians, Standar Deviasi, Range <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
21. Perbandingan Varians, Standar Deviasi, Range <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
22. Hasil Uji Hipotesis Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
23. Uji T Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
24. Rata-Rata Nilai Sub Topik I, II, III.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Penempatan Pada Meja Turnamen	17
2. Kerangka Berfikir.....	30
3. Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	57
4. Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	59
5. Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	61
6. Distribusi Frekuensi Skor <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	63
7. Menjelaskan Materi Pelajaran.....	190
8. Siswa Berdiskusi Kelompok.....	190
9. Guru Menyampaikan Aturan Pelaksanaan Turnamen	191
10. Siswa Menjawab Soal Turnamen.....	191
11. Pemberian Hadiah.....	192
12. Siswa Mengerjakan Soal Uji Coba.....	192

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	77
2. Soal Turnamen.....	127
3. Format Penilaian.....	133
4. Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	141
5. Soal Uji Coba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	142
6. Kunci Jawaban Soal Uji Coba <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	151
7. Soal Pemahaman Fakta	152
8. Kunci Jawaban Soal Pemahaman Fakta	158
9. Soal Pemahaman Fakta yang Sudah di Validasi, Tingkat Kesukaran, Daya Beda Soal dan Reliabilita soal	159
10. Kunci Jawaban Soal Pemahaman Fakta yang Sudah di Validasi, Tingkat Kesukaran, Daya Beda Soal dan Reliabilita soal.....	162
11. Rekap Uji Validasi	163
12. Rekap Uji Tingkat Kesukaran	164
13. Rekap Uji Daya Beda	165
14. Rakap Uji Reliabilitas Soal	166
15. Perbandingan <i>Pretest</i> Mean, Median, Modus, Varians, dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen.....	167
16. Perbandingan <i>Pretest</i> Mean, Median, Modus, Varians, dan Standar Deviasi Kelas Kontrol	169
17. Perbandingan <i>Posttest</i> Mean, Median, Modus, Varians, dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen.....	171
18. Perbandingan <i>Posttest</i> Mean, Median, Modus, Varians, dan Standar Deviasi Kelas Kontrol	173
19. Perbandingan Rata-Rata Varians, Standar Deviasi, dan Range Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	175
20. Perbandingan Rata-Rata Varians, Standar Deviasi, dan Range Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	176
21. Perbandingan Mean, Median, Modus Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol Sub Topik I.....	177
22. Perbandingan Mean, Median, Modus Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol Sub Topik II	178
23. Perbandingan Mean, Median, Modus Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol Sub Topik III	179
24. Hasil Uji Hipotesis <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	180
25. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	182
26. Uji Normalitas Kelas Kontrol	183

27. Uji Hipotesis	184
28. Uji Homogenitas Varians Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	186
29. Tabel Harga Kritik dari Product Moment.....	187
30. Tabel Harga Kritik dari rho-Spearman	188
31. Daftar Nilai Kritis L untuk Uji Liliefors.....	189
32. Dokumentasi	190
33. Surat Izin dari Fakultas Ilmu Sosial	193
34. Surat Izin dari Dinas Pendidikan	194
35. Surat Balasan dari Sekolah SMAN 3 Bukittinggi	19

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Tutik Rachmawati, Daryanto, 2015: 39). Selain itu, pembelajaran juga merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru atau pengajar untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, yang bertujuan untuk mencapai perkembangan optimal yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan skill (Cecep Kustandi, Bambang, 2011:6).

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila guru mampu membuat suatu pembelajaran menjadi disukai peserta didik serta dapat memilih, menerapkan strategi dan model pembelajaran secara bervariasi sesuai dengan kemampuan peserta didik. Pada dasarnya baik atau tidaknya proses pembelajaran berlangsung sangat menentukan hasil belajar peserta didik yang pada kenyataannya tidak lepas dari masalah.

Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta lebih berpusat kepada peserta didik (*student oriented*), oleh karena itu pembelajaran seperti ini akan membuat peserta didik dapat mengembangkan karakter yang ada dalam dirinya, membuat peserta didik

merasa belajar merupakan suatu kebutuhan, meningkatkan daya berfikir kritis-analitis dan memperoleh hasil belajar yang tinggi (Daryanto, 2014:5).

Berdasarkan Permendikbud No. 36 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah bahwa:

“Mata pelajaran sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran dalam kelompok A (umum), yang merupakan kelompok mata pelajaran yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat. Selain itu mata pelajaran sejarah Indonesia merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa di Sekolah Menengah Atas (SMA/MA/SMK) mata pelajaran sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh semua peserta didik disetiap tingkat kelas dan bidang jurusannya, baik itu jurusan MIPA, IPS, BAHASA, dan AGAMA. Ruang lingkup mata pelajaran sejarah Indonesia adalah membahas tentang sejarah Indonesia dari masa Pra-aksara hingga masa kini. Berdasarkan Permendikbud No. 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum SMA/MA menjelaskan bahwa:

“Tujuan dari mata pelajaran Sejarah Indonesia yaitu: a) menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangsa dan cinta tanah air, melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa; b) menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang; c) mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa; d) membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya konsep waktu dan tempat/ruang dalam rangka memahami perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia; e) menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai buku peradaban bangsa Indonesia di masa

lampau; f) mengembangkan kemampuan berfikir historis (*historical thinking*) yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif; g) menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan mempelajari sejarah Indonesia diharapkan agar peserta didik dapat berfikir kritis dan historis yang menjadi dasar bagi peserta didik untuk berfikir logis, kreatif, inspiratif, dan inovatif serta juga dapat mengaitkan struktur berfikirnya terhadap peristiwa yang telah terjadi di masa lampau untuk proses pembangunan bangsa yang lebih maju kedepannya.

Secara khusus, di SMAN 3 Bukittinggi mata pelajaran sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran yang kurang diminati dikalangan peserta didik sehingga hasil belajar mereka rendah. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar peserta didik yang lebih dari 50% di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut tabel hasil belajar siswa kelas X SMAN 3 Bukittinggi.

Tabel 1
Hasil Belajar Ulangan Harian (UH) peserta didik kelas X MIPA4 SMAN 3
Bukittinggi tahun ajaran 2017/2018

Jmlh Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	% Nilai Tinggi	% Nilai Rendah	Rata-rata
34	76	85	30	14,7%	85,3%	50,61

Sumber: Guru Sejarah SMAN 3 Bukittinggi

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk standar kompetensi mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas X MIPA SMAN 3 Bukittinggi adalah 76. Berdasarkan data di atas yang didapat pada tanggal 1 Februari 2018 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik di kelas X MIPA 4 tidak

memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Demikian tujuan pembelajarannya tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pada pembelajaran sejarah Indonesia peserta didik dituntut untuk dapat memahami materi. Materi sejarah itu ada tiga macam yakni fakta, konsep dan prinsip (kausalitas). Materi fakta dalam pembelajaran sejarah Indonesia dirumuskan melalui pertanyaan 3W+1H yaitu *where, who, when*, dan *how*. Materi konsep bisa dirumuskan melalui pertanyaan *what*. Terakhir materi prinsip dirumuskan melalui pertanyaan *why* (Zafri, 2014: 11)

Fakta sejarah merupakan materi yang disusun oleh peneliti sejarah. Hakekatnya fakta sebenarnya bukanlah kenyataan itu sendiri dan juga merupakan apa yang dilihat seperti dokumen, benda-benda peninggalan sejarah dan lain sebagainya, tetapi fakta juga merupakan suatu kejadian yang diungkapkan tentang apa yang dilihat wujudnya secara nyata (Zafri, 2014: 11). Demikian diperlukan pemahaman materi tentang fakta sejarah, agar tujuan pembelajarannya tercapai.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di dalam kelas X MIPA 4 tanggal 1 Februari 2018 pukul 10.30-12.10 WIB, menunjukkan bahwa pemahaman pengetahuan peserta didik pada materi fakta sejarah masih sangat rendah yang disebabkan oleh pada saat proses pembelajaran di kelas terlihat bahwa guru lebih aktif dari pada peserta didik (*teacher oriented*) sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran. Hal demikian tentunya akan berdampak pada keberhasilan proses pembelajaran. Terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan mengenai “sebutkan hasil budaya yang ditemukan oleh GHR. Von Koesningswald pada

tahun 1935 di Punong Pacitan Jawa Timur!”. Berdasarkan pertanyaan tersebut hanya 6 dari 34 peserta didik yang memberikan tanggapan dengan mengacungkan tangan dan mampu menjawab dengan benar. Selanjutnya guru juga memberikan pertanyaan kepada peserta didik “ Sebutkan nilai-nilai kebudayaan pada masa bercocok tanam?” dari pertanyaan yang kedua ini hanya 4 dari 34 peserta didik yang mampu menjawab dengan benar, sedangkan peserta didik yang lainnya sibuk dengan rutinitasnya masing-masing.

Di SMAN 3 Bukittinggi, pada saat sedang berlangsungnya proses pembelajaran terlihat bahwa guru menjelaskan materi pelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dengan menggunakan papan tulis sebagai media hal ini pastinya terlihat guru lebih aktif dari pada peserta didik (*teacher oriented*). Proses pembelajaran seperti ini mengakibatkan peserta didik terlihat sebagai penonton yang akhirnya membuat hasil belajar mereka menjadi rendah. Padahal dalam kurikulum 2013, siswa dituntut untuk lebih aktif dari pada guru (*student oriented*).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 3 Maret 2018 pukul 13.00 WIB di SMAN 3 Bukittinggi dengan salah seorang guru mata pelajaran sejarah Indonesia mengungkapkan bahwa:

“Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan belum terlihat efektif. Hal ini terlihat dengan belum adanya kesesuaian model pembelajaran dengan pokok bahasan (materi) yang disampaikan, selain itu guru juga dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan pembelajaran yang konvensional serta cenderung menggunakan model pembelajaran yang sama setiap pertemuan. Sehingga membuat peserta didik akhirnya malas belajar, dan sering merasa bosan, serta membuat hasil belajar menjadi rendah”.

Permasalahan di atas terbukti pada saat peneliti melakukan Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) di SMA 3 Bukittinggi terlihat bahwa peserta didik disana memang memiliki hasil belajar yang rendah yang disebabkan oleh siswa malas belajar, dan sibuk dengan rutinitasnya sendiri. Selain itu permasalahan yang paling urgen di kelas X MIPA 4 ini adalah pemahaman materi tentang fakta sejarah. Pada saat peneliti memberikan pertanyaan tentang kerajaan Hindu-Budha tepatnya pada kerajaan Kutai, yaitu “Sumber sejarah yang paling terkenal di kerajaan kutai adalah?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut hanya 7 dari 34 peserta didik yang merespon untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan jawaban yang benar, peserta didik yang lainnya hanya sibuk dengan rutinitasnya sendiri. Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan kembali “Kerajaan kutai mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan ?”, yang merespon dan menjawab benar hanya sekitar 6 peserta didik saja, yang lainnya sibuk dengan rutinitasnya masing-masing.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dicari solusi untuk mengatasi permasalahan hasil belajar yang banyak mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan oleh SMAN 3 Bukittinggi pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Solusinya adalah dengan mencari model yang bisa diterapkan oleh guru di dalam kelas, dan bisa membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi tentang fakta sejarah sehingga bisa meningkatkan hasil belajar mereka. Mengingat pembelajaran sejarah merupakan pelajaran yang lebih menekankan pada pemahaman materi, maka salah satu model pembelajaran yang dapat

diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa perbedaan status yang mengandung unsur permainan dan penghargaan. Menurut Slavin (2005: 163) model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang saling membantu yang satu dengan yang lainnya dalam bentuk kelompok atau tim, yang mana mereka saling bersaing dan bekerjasama dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Karakteristik dari model ini adalah menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor untuk kemajuan individu. Sedangkan kelebihan dari model *Teams Games Tournament* (TGT) salah satunya adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X SMAN 3 Bukittinggi”?**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan peserta didik dalam memahami materi fakta masih rendah.
2. Hasil belajar peserta didik banyak yang tidak mencapai KKM.
3. Belum ada diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memberikan batasan masalah terhadap ruang kajian penelitian yakni:

1. Penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran sejarah kelas X MIPA 1 SMAN 3 Bukittinggi.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di SMAN 3 Bukittinggi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMAN 3 Bukittinggi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X SMAN 3 Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dengan dilakukannya penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kajian ilmiah mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dalam pembelajaran sejarah Indonesia khususnya di SMAN 3 Bukittinggi.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai bahan masukan oleh guru-guru di SMAN 3 Bukittinggi, agar bisa mempermudahnya dalam mengajar sejarah Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Mempermudah peserta didik dalam belajar sejarah Indonesia khususnya di kelas X MIPA 1 di SMAN 3 Bukittinggi sehingga bisa meningkatkan hasil belajar.

- c. Menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam bidang pendidikan khususnya dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X MIPA SMAN 3 Bukittinggi tahun pelajaran 2018/2019, secara umum dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MIPA SMAN 3 Bukittinggi. Setelah dilakukan analisis diperoleh rata-rata kelas eksperimen X MIPA 1 yaitu 10,41 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol X MIPA 2 yaitu 8,64, namun hal itu menunjukkan perbedaan signifikan karena $t_{hit} = 4,23$, sedangkan $t_{tab} = 2,04$, dengan $df = 30$ dan $\alpha = 0,05$ maka $t_{hit} > t_{tab}$ dengan demikian hipotesis diterima.

Dari penjelasan di atas diketahui bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MIPA SMAN 3 Bukittinggi.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi guru, Peserta Didik dan peneliti yakni sebagai berikut:

1. Guru

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif yang perlu dicobakan oleh guru sejarah Indonesia untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan fakta dari materi pelajaran sejarah Indonesia

2. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk lebih menyiapkan diri baik secara mental maupun fisik sebelum proses pembelajaran dimulai, agar mampu menguasai materi pelajaran dengan baik sehingga penerapan model pembelajaran khususnya *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman fakta dapat berjalan dengan baik serta menumbuhkan rasa percaya diri dan bertanggung jawab dalam diri siswa.

3. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh penelitian lain apabila melakukan penelitian yang sejenis yang lebih luas dan mendalam, serta juga dapat dijadikan bahan perbandingan jika melakukan penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2012. *Coopertive Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anas Sudijono. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Wali Press
- Cecep Kustandi, dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media
- Donna Fithier Lucky. 2009. *Upaya Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Sejarah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di SMPN 31 Padang*. Skripsi Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang
- Gottschalk, Louis. 1986. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: UI Press
- Hariyono. 1995. *Mempelajari Sejarah Secara Afektif*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Khairunnisa. 2015. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 5 Padang Panjang*. Skripsi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang
- Mestika Zed. 2008. *Handout Teori & Metodologi Sejarah*. Padang: UNP Press
- Muri Yusuf. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ngalimun Purwanto. 2012. *Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya