PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* DAN PENGETAHUAN AWAL TERHADAP HASIL BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 3 TUALANG

TESIS

Oleh :

JUFRIATI

NIM : 1109852

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan

dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2017

ABSTRACT

Jufriati. 2017. Influences Teams Game Tournament Learning Model and Initial Knowledge to Result of Student Sociology Learning Class XI SMA Negeri 3 Tualang. Thesis. Graduate Program, State Universitas of Padang.

This research was purposed to reveal : (1) Differences in sociological learning outcomes of students who use teams games tournament learning model (TGT) with conventional model; (2) the interaction between the use of the TGT learning model with initial knowledge on student learning outcomes; (3) differences in students learning outcomes in sociology subject group with high initial knowledge using TGT learning model with high initial knowledge using conventional learning model; (4) differences in student learning outcomes in sociology subjects group with low initial knowledge using TGT learning model with low initial knowledge using conventional learning model.

The population of this research was the students of class XI IPS at SMA Negeri 3 Tualang, amounting to 172 students and consists of 6 classes. The sample was taken by using purposive sampling technique, researcher make class XI IPS.3 which amounted to 32 students as experiment class and class XI IPS.4 which amounted 32 students as well as control class. The data collection techniques in this research using initial knowledge test and test result learning. The data is then analyzed by t-test and anava.

Result of data analysis show that: (1) the TGT model has different effects on learning outcomes. Learning outcomes by using TGT model is better than conventional model, (2) there is no interaction between the initial knowledge with TGT learning model on students learning outcomes, (3) the TGT model gives a different effect on student learning outcomes of the group of student who have high initial ability, (4) the TGT model gives a different effect on learning outcomes of the group of students who have low initial ability.

ABSTRAK

Jufriati. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Tualang. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan : (1) Perbedaan hasil belajar sosiologi siswa yang menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan model konvensional; (2) interaksi antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan pengetahuan awal terhadap hasil belajar siswa; (3) perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelompok dengan pengetahuan awal tinggi yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan pengetahuan awal tinggi yang menggunakan model pembelajaran konvensional; (4) perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelompok dengan pengetahuan awal rendah yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan pengetahuan awal rendah yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tualang, yang berjumlah 172 siswa dan terdiri dari 6 kelas. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, peneliti menjadikan kelas XI IPS.3 yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS.4 yang berjumlah 32 siswa juga sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pengetahuan awal dan tes hasil belajar. Data kemudian di analisis dengan uji-t dan anava.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa : (1) Model TGT memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar. Hasil belajar dengan menggunakan model TGT lebih baik dari model konvensional , (2) tidak terdapat interaksi antara pengetahuan awal dengan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa, (3) Model TGT memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar kelompok siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi, (4) Model TGT memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar kelompok siswa yang memiliki kemampuan awal rendah.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Mahasiswa : **Jufriati**

NIM : 1109852

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Gusril, M.Pd Pembimbing I	_____	_____
Dr. Darmansyah, M.Pd Pembimbing II	_____	_____

Direktur Program Pascasarjana	Ketua Program Studi/KonsentrasiUniversitas Negeri Padang
Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed, Ed.D	Dr. Darmansyah, M.Pd
NIP. 19580325 199403 2 001	NIP. 19591124 198603 1 002

PERSETUJUAN KOMISI

UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. Gusril, M.Pd *(Ketua)*	_____
2.	Dr. Darmansyah, M.Pd *(Sekretaris)*	_____
3.	Dr. Jasrial, M.Pd *(Anggota)*	_____
4.	Dr. Ramalis Hakim, M.Pd *(Anggota)*	_____
5.	Dr. Ridwan, M.Sc.Ed (Anggota)	_____

Mahasiswa

Mahasiswa : **Jufriati**

NIM. : 1109852

Tanggal Ujian : 14 Agustus 2017

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Tualang" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing Bapak Prof. Dr. Gusril, M.Pd dan Bapak Dr. Darmansyah, M.Pd, dan Kontributor Bapak Dr. Jasrial, M.Pd, Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd, dan Bapak Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan dalam rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2017

Saya yang Menyatakan,

JUFRIATI

NIM 1109852

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Tualang". Shalawat dan salam buat junjungan alam Nabi Muhammad SAW. Tesis ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Studi Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan tesis ini, penulis banyak menerima bimbingan, masukan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Gusril, M.Pd selaku pembimbing I dan Dr. Darmansyah, M.Pd selaku pembimbing II yang tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada penulis sehingga tesis ini selesai.
2. Dr. Jasrial, M.Pd, Dr. Ramalis Hakim, M.Pd, dan Dr. Ridwan, M.Sc.Ed sebagai kontributor yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran kepada penulis.
3. Rektor Universitas Negeri Padang
4. Direktur dan Asisten direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang

5. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyelesaian tesis ini.
6. Bapak dan Ibu dosen pada Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Kedua orang tua, suami tercinta, kakak dan adik-adik ku yang telah banyak memberikan motivasi yang sangat besar, dukungan moril dan materil serta do'anya untuk bisa menyelesaikan studi ini.
8. Kepala SMA Negeri 3 Tualang, yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
9. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pendidikan di sekolah.

Padang, Juli 2017

penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACT i

ABSTRAK ii

PERSETUJUAN AKHIR TESIS iii

PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS iv

SURAT PERNYATAAN v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I. PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 10
C. Pembatasan Masalah 11
D. Perumusan masalah 11
E. Tujuan Penelitian 12
F. Manfaat Penelitian 13

BAB II. KAJIAN PUSTAKA 14

A. LandasanTeoretis 14
1. Belajar dan Pembelajaran Sosiologi 14
2. Hasil Belajar 19

3. Pengetahuan Awal 22
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT 27
5. Model Pembelajaran Konvensional.....39
B. Penelitian yang Relevan 47
C. Kerangka Pemikiran.....49
D. Hipotesis.....53
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN 54
A. Jenis Penelitian 54
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....55
C. Populasi dan Sampel.....55
D. Definisi Operasional 56
E. Teknik Pengumpulan Data.....58
F. Variabel Penelitian.....64
G. Metode dan Desain Penelitian 64
H. Teknik Analisis Data 68
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 72
A. Deskripsi Data.....72
B. Pengujian Persyaratan Analisis 84
C. Pengujian Hipotesis 87
D. Pembahasan 94
E. Keterbatasan penelitian.....98
BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN 99
A. Simpulan 99
B. Implikasi 100
C. Saran 103
DAFTAR RUJUKAN 105
LAMPIRAN 108

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Nilai rata-rata akhir semester ganjil mata pelajaran sosiologi Kelas XI tahun 2011-2013 SMAN 3 Tualang 5
2. Skor Pemain TGT 34
3. Perhitungan Poin Turnamen untuk dua orang pemain 34
4. Perhitungan Poin Turnamen untuk tiga orang pemain 34
5. Perhitungan Poin Turnamen untuk empat orang pemain 35
6. Kriteria Penghargaan Kelompok 36
7. Langkah-langkah Model Cooperative Learning Tipe TGT 36
8. Perbedaan Model Pembelajaran Konvensional dan TGT 46
9. Jumlah Sampel Penelitian 56
10. Kisi-kisi Instrumen Soal Tes 59
11. Desain Penelitian 64
12. Perlakuan Penelitian 65
13. Desain Pembelajaran 66
14. Analisis Klasifikasi Dua Arah 70
15. Deskripsi Data Pengetahuan Awal Keseluruhan 73
16. Distribusi Frekuensi Data Pengetahuan Awal Siswa Kelompok Eksperimen 74
17. Distribusi Frekuensi Data Pengetahuan Awal Siswa Kelompok Kontrol 74

18. Distribusi Frekuensi Data Pengetahuan Awal Tinggi Siswa Kelompok Eksperimen 75

19. Distribusi Frekuensi Data Pengetahuan Awal Rendah Siswa Kelompok Eksperimen 76

20. Distribusi Frekuensi Data Pengetahuan Awal Tinggi Siswa Kelompok Kontrol 77

21. Distribusi Frekuensi Data Pengetahuan Awal Rendah Siswa Kelompok Kontrol 77

22. Distribusi Frekuensi Data Hasil Tes Hasil Belajar Keseluruhan 78

23. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Keseluruhan Siswa Kelas Eksperimen (A1) 79

24. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Pengetahuan Awal Tinggi Kelompok Eksperimen (A1B1)) 80

25. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Pengetahuan Awal Rendah Kelompok Eksperimen (A1B2)) 81

26. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Keseluruhan Siswa Kelas Kontrol (A2) 82

27. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Pengetahuan Awal Tinggi Kelompok Kontrol (A2B1)) 83

28. Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Pengetahuan Awal Rendah Kelompok Kontrol (A2B2)) 84

29. Ringkasan Uji Normalitas Hasil Belajar Sosiologi 85

30. Ringkasan Hasil Uji Normalitas Kelompok Siswa Hasil Belajar Tinggi dan Rendah Kelas Eksperimen dan Kontrol 86

31. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 86

32. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Tinggi dan Rendah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 87

33. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotes Pertama 88

34. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotes Kedua 89

35. Rekapitulasi Rata-rata Hasil Belajar 90

36. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis Ketiga 92

37. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis Keempat 93

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Penetapan Pemain Pada Meja Turnamen 37
2. Skema Kerangka Konseptual 52
3. Interaksi antara model pembelajaran dan pengetahuan awal terhadap hasil belajar siswa 90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Kisi-kisi Instrumen Tes Uji Coba 108
2. Instrumen Tes Uji Coba Hasil Belajar 119
3. Validitas Tes Uji Coba 123
4. Indeks Kesukaran Item Tes Uji Coba Hasil Belajar 124
5. Daya Pembeda Tes Uji Coba 125
6. Reliabilitas Tes Uji Coba 126
7. Rekapitulasi Analisis Tes Uji Coba Hasil Belajar 127
8. Instumen Tes Pengetahuan Awal 128
9. Data Hasil Pengetahuan Awal Siswa Kelas Eksperimen 132
10. Data Hasil Pengetahuan Awal Siswa Kelas Kontrol 133
11. Silabus 134
12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Treatment 142
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol 164
14. Lembar Kerja Siswa (LKS) 170
15. Instrumen Tes Hasil Belajar 176
16. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen 180
17. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol 181
18. Skor Mentah Pengetahuan Awal dan Tes Hasil Belajar (dalam Skor Skala 0 – 100) Kelompok Siswa yang Diajarkan dengan Model Pembelajaran TGT dan Konvensional 182
19. Skor Mentah Pengetahuan Awal Tinggi dan Rendah Kelompok Siswa yang diajar dengan TGT dan Konvensional 183
20. Skor Mentah Hasil Belajar Kelompok Tinggi dan Rendah Siswa yang diajar dengan TGT dan Konvensional 184
21. Distribusi Nilai Tes Kemampuan Awal dan Hasil belajar 185
22. Uji Normalitas Data 187

23. Uji Homogenitas dengan Uji F 190
24. Uji Hipotesis 194
25. Dokumentasi Penelitian 203
26. Rekap Saran dan Perbaikan 208
27. Surat Izin Penelitian 209

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan selalu identik dengan guru dan siswa, hal ini dikarenakan dua komponen ini merupakan komponen penting dalam menyelenggarakan sebuah pendidikan yang kita kenal dengan nama pembelajaran. Memang tidak hanya dua komponen ini proses pembelajaran dapat berlangsung, banyak komponen lain yang mendukung sebuah proses pembelajaran seperti kurikulum, sarana dan prasarana, stakeholder, dan lain sebagainya namun semua itu pada intinya bergantung pada komponen guru terlebih lagi siswa yang akan menimba ilmu untuk bekal hidupnya kelak di masa depan.

Guru dan siswa merupakan dua kata yang tak akan terpisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah karena keduanya saling membutuhkan, saling berinteraksi dan saling melengkapi satu sama lainnya. Guru adalah sosok manusia yang memiliki tugas dan peran yang sangat penting dalam pendidikan. Sukadi (2006:17) mengatakan tugas guru merupakan suatu proses mendidik, mengajar, dan melatih peserta didik. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup (afektif).Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (kognitif).Adapun melatih berarti mengembangkan keterampilan para siswa (psikomotorik).

Tugas yang ada pada guru ini harus dijalankan dengan baik dan harus saling terintegrasi dengan baik pula. Namun dalam mewujudkan ini semua guru harus memiliki suatu kecakapan yang matang agar apa yang ia lakukan dalam

aktivitasnya tersebut jadi bermakna. Menurut Sukadi (2006:19) seorang guru dituntut mempunyai beberapa kemampuan sebagai berikut : (1) berwawasan luas, menguasai bidang ilmunya, dan mampu mentransfer atau menerangkan kembali kepada siswa, (2) mempunyai sikap dan tingkah laku (kepribadian) yang patut diteladani sesuai dengan nilai-nilai kehidupan (values) yang dianut masyarakat dan bangsa, (3) memiliki keterampilan sesuai dengan bidang ilmu yang dimilikinya.

Sementara siswa merupakan sosok manusia yang menginginkan sesuatu yang baru, yang berarti bagi hidupnya baik di masa kini maupun di masa yang akan datang. Siswa merupakan insan yang membutuhkan pengetahuan demi kematangan pemikirannya, untuk itulah mereka berada pada sebuah dunia yang kita sebut dunia pendidikan.

Dunia pendidikan identik dengan yang disebut pengajaran yang di dalamnya terdapat sebuah proses belajar mengajar. Belajar dilakukan oleh siswa sedangkan mengajar dilakukan oleh guru. Djamarah dan Zain (2006:1) mengatakan Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Ini berarti bahwa sebuah proses pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas sebagaimana yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang merupakan dasar hukum penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia.

Visi Pendidikan Nasional adalah untuk mewujudkan sistem pendidikan yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia agar berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab segala tantangan zaman yang selalu berubah. Adapun langkah-langkah kebijakan yang diambil Pemerintah dalam mewujudkan visi tersebut antara lain; (1) mengupayakan perluasan dan pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan yang bermutu bagi seluruh rakyat Indonesia; (2) meningkatkan mutu pendidikan yang mempunyai daya saing tingkat nasional, regional maupun internasional; (3) meningkatkan relevansi pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dan tantangan global; (4) membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak secara utuh sejak usia dini, mengoptimalkan pembentukan kepribadian yang bermoral; (5) meningkatkan profesionalisme dan akuntabilitas lembaga pendidikan; (6) mendorong peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan berdasarkan prinsip otonomi dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Searah dengan tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah melakukan langkah-langkah reformasi atau menyempurnakan sistem pendidikan yang meliputi : (1) penyelenggaraan pendidikan dinyatakan sebagai suatu proses pembudayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, dimana dalam proses tersebut harus ada pendidikan yang memberikan keteladanan dan mampu membangun kemauan serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik sehingga terjadi pergeseran paradigma proses pendidikan dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran, Paradigma pengajaran yang menitikberatkan peran pendidik dalam menstranformasi pengetahuan bergeser ke paradigma pembelajaran

yang memberikan peran lebih banyak kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreativitas dirinya, (2) perubahan pandangan tentang peran manusia dari paradigma manusia sebagai sumber daya pembangunan menjadi paradigma manusia sebagai subyek pembangunan secara utuh. Dalam rangka mewujudkan cita-cita pendidikan nasional, sampai saat ini Pemerintah masih dihadapkan dengan berbagai permasalahan, baik permasalahan yang bersifat internal maupun eksternal, seperti tingkat kualitas pendidik yang belum memenuhi standar mutu, sarana prasarana sekolah yang masih kurang memadai dan persoalan lainnya yang muncul dalam dunia pendidikan.

Permasalahan-permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan yang paling urgent adalah masalah tenaga pendidik (guru) dan siswa. Banyak masalah muncul dikarenakan kedua komponen ini tidak dapat saling mengisi satu sama lain, terjadi kesenjangan yang sangat kentara sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak berjalan dengan semestinya. Mengingat begitu pentingnya peranan pembelajaran sosiologi, banyak usaha yang telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan sosiologi diantaranya melalui kegiatan seminar, workshop, penyempurnaan kurikulum, sarana dan prasarana yang terus dilengkapi. Tetapi usaha tersebut belum berhasil dengan baik.

Realitanya masih banyak siswa memperoleh nilai rendah belum mencapai nilai ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan pada kurikulum. Oleh karena itu, guru haruslah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa terutama dalam memahami konsep-konsep sosiologi yang sangat penting. Kemampuan memahami konsep sosiologi yang belum maksimal

tercermin dari hasil belajar yang diperoleh siswa, salah satu contohnya dapat dilihat dari rendahnya ketuntasan belajar sosiologi pada ujian semester ganjil siswa kelas XI IPS tahun pelajaran 2014-2015.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS tahun 2014-2015 SMAN Negeri 3 Tualang

No	Kelas	Nilai Rata-rata Akhir Semester Ganjil
1.	XI IPS.1	78
2.	XI IPS.2	75
3.	XI IPS.3	74
4.	XI IPS.4	72
5.	XI IPS.5	73
6.	XI IPS.6	73

Sumber : Data Kurikulum SMAN 3 Tualang

Berdasarkan tabel 1 di atas terlihat bahwa masih banyak siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 yang belum tuntas pada ujian semester ganjil. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 3Tualang adalah 78. Data pada tabel 1 tersebut mengindikasikan bahwa pemahaman konsep terhadap materi sosiologi yang dipelajari masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Tualang diperoleh data bahwa selama pembelajaran berlangsung siswa cenderung kurang bersemangat mengikuti pelajaran, tidak kreatif, malas bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan guru, siswa hanya menunggu dan mendengarkan penjelasn guru tanpa menanggapai atau berkomentar, siswa hanya bersikap menerima semua yang disampaikan guru. Siswa kurang fokus dan juga kurang siap menerima pelajaran yang diberikan. Siswa kurang menunjukkan kemauan serta rasa

ingin tahunya terhadap materi yang telah dipelajari. Sehingga dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan, siswa cenderung menunggu jawaban dan penjelasan dari guru.

Siswa selalu merasa bosan dan jenuh sehingga dalam proses pembelajaran mereka mencari kesibukan lain, seperti mengobrol dengan teman di sebelahnya. Guru menerangkan materi pembelajaran, memberikan pertanyaan, siswa juga tidak mendengarkan dan menjawab pertanyaan dengan benar. Siswa juga tidak akan bertanya atau mengeluarkan pendapat karena mereka merasa materi yang telah disampaikan guru sudah cukup. Setelah materi disampaikan guru giliran memberikan latihan soal kepada siswa, hanya beberapa siswa yang aktif mengerjakan soal latihan. Sedangkan sebagian besar siswa lainya lebih memilih menyalin/mencontek pekerjaan temannya. Pembelajaran yang masih didominasi oleh guru menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran siswa hanya terlibat menerima pelajaran sehingga konsep-konsep sosiologi yang dipelajari tidak tertanam dengan kuat pada ingatan siswa.

Kondisi siswa yang pasif dalam bertanya dan berpendapat ketika pembelajaran berlangsung membuat pembelajaran terpusat pada guru dan berlangsung monoton, komunikasi berlangsung satu arah yakni dari guru ke siswa. Jika penguasaan materi hanya dilakukan siswa dengan tergantung pada penyampaian guru saja, maka aktivitas belajar siswa menjadi cenderung terbatas, siswa hanya mampu mengingat sebentar saja materi yang telah diberikan guru,

selesai pembelajaran semua materi hilang dari ingatan siswa. Disisi lainnya, guru hanya menjelaskan materi pembelajaran menggunakan model ceramah sehingga siswa menjadi tidak kondisuf dan cenderung tidak belajar secara aktif.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerjasama kelompok dan interaksi antar siswa. Tujuan pembelajaran kooperatif setidak-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar akademik, pemerimaan terhadap keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif adalah model *Team Game Tournamant* (TGT). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang merek peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatatan skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim. Menurut Slavin (2009: 162) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahapan penyajian kelas *(class precentation)*, belajar dalam kelompok *(teams)*, permainan *(games)*, pertandingan *(tournament)*, dan penghargaan kelompok *(team recognition).*

Pengaruh model TGT diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep materi sosiologi siswa kelas XI serta dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Siswa yang hanya menerima informasi/materi dari guru, pada model TGT ini siswa akan berusaha mencari informasi tentang jawaban mereka sendiri, didiskusikan dalam kelompoknya untuk disampaikan secara klasikal. Penting setiap siswa memiliki pengetahuan awal dalam pembelajaran yang menerapkan model TGT. Tanpa ada pengetahuan awal siswa cenderung susah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran TGT ini, maka dari itu perlu adanya pengetahuan awal dari masing-masing siswa.

Pengetahuan awal didefiniskan sebagai keseluruhan pengetahuan actual seseorang karena telah ada sebelum pembelajaran, terstrukturisasi di dalam skemata, sebagai pengetahuan deklaratif dan prosedural. Pengetahuan awal merupakan pengetahuan yang dimiliki siswa tentang materi dasar sebagai prsyarat dalam mempelajari materi yang baru, disebut juga skema kognitif yang tersimpan dalam memori jangka panjang sebagai landasan data. Pengetahuan awal siswa tidak hanya berdasarkan informasi yang disajikan, tetapi juga oleh pengetahuan awal yang relevan.

Pembelajaran yang dilakukan dengan model TGT yang dikaitkan dengan pengetahuan awal pada dasarnya digunakan untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar terjadi. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukant ingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar berhasil, kita perpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila terpenuhinya kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dalam mata pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Tualang”** . Model pembelajaran ini dapat merangsang motivasi siswa

karena model ini merupakan sebuah permainan yang mengasyikkan karena setiap siswa punya kesempatan untuk jadi yang terbaik (*the best*). Model pembelajaran TGT ini diyakini dapat merubah atau meningkatkan hasil belajar siswa. Ini dikarenakan model pembelajaran TGT dalam penerapannya dapat merangsang siswa aktif dalam sebuah kelompok yang didasarkan pada prestasi yang mereka miliki. Peneliti ingin melihat sejauhmana penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukan di atas, maka identifikasi masalah yang penulis buat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar sosiologi siswa masih rendah.
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru.
4. Siswa pasif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat.
5. Siswa sulit menjawab pertanyaan yang relevan karena siswa tidak menguasai materi pelajaran.
6. Siswa tidak terbiasa belajar dalam kelompok.
7. Siswa hanya mendapat ilmu pengetahuan/materi pelajaran dari apa yang disampaikan guru saja.
8. Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengemukan ide dan gagasan-gagasan kreatifnya dalam pembelajaran.
9. Semangat siswa dalam belajar sangat rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terlihat bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik yang bersumber dari siswa maupun faktor lainnya. Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan yang penulis miliki maka penulis membatasi masalah pada Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* dan Pengetahuan Awal Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Tualang. Model ini akan diajarkan pada siswa kelas XI IPS pada materi Struktur sosial yang terdiri dari dua sub bab materi yaitu stratifikasi sosial dan differensiasi sosial.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model konvensional?
2. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran TGT dan kemampuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar sosiologi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Tualang?
3. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang memiliki kemampuan awal tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan model konvensional?

4. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang memiliki pengetahuan awal rendah yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan model konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model konvensional.
2. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran TGT dan kemampuan awal dalam mempengaruhi hasil belajar sosiologi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Tualang.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang memiliki pengetahuan awal tinggi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan model konvensional.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang memiliki pengetahuan awal rendah yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan model konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait, terutama bagi penentu kebijakandan pelaksana pendidikan dan dapat dijadikan bahan informasi untuk lebih memahami masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran sosiologi serta memberikan sumbangan yang positif untuk meningkatkan hasil pembelajaran sosiologi. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat untuk:

1. Siswa ; siswa akan merasa senang dalam mengikuti pelajaran sosiologi sehingga diharapkan motivasi belajar siswa tinggi, hasil belajar yang diperoleh nantinya dapat maksimal.
2. Guru ; terutama guru sosiologi SMA kelas XI di Kecamatan Tualang untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diampu. Guru dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan model pembelajaran TGT.
3. Sekolah ; dengan dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan model TGT maka sekolah dapat memberikan fasilitas/sarana-sarana yang dibutuhkan dalam rangka peningkatan kualitas proses pembelajaran.
4. Penelitilainnya ; penelitian ini dapat dikembangkan atau ditindaklanjuti oleh peneliti lainnya agar hasil yang didapat lebih baik.