

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN
DUEL SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SEJARAH INDONESIA SISWA KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1
BANGUNTAPAN BANTUL YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017**

E-JURNAL



Oleh:

Hendrawan Rizza Prasetya
13406241061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN
DUEL SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SEJARAH INDONESIA SISWA KELAS X MIA 4 SMA NEGERI 1
BANGUNTAPAN BANTUL YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Penulis 1: Hendrawan Rizza Prasetya
Penulis 2: M. Nur Rokhman, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta
hendrawan.rizza@gmail.com

ABSTRAK

Minat belajar sejarah Indonesia di kelas X MIA 4 SMAN 1 Banguntapan kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah untuk meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 (2) mengetahui kelebihan dan kekurangan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah untuk meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MIA 4 SMAN 1 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Taggart, yang dilakukan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, wawancara, observasi dan angket. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X MIA 4 SMAN 1 Banguntapan. Siklus I rata-rata minat belajar mencapai 70,57%, berarti sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 67\%$. Siklus II implementasi *TGT* dengan permainan Duel Sejarah ditambah hadiah menghasilkan rata-rata minat belajar sebesar 76,28%, meningkat 5,71% dari siklus I. Dengan demikian implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah ditambah hadiah lebih optimal meningkatkan minat. 2) Kelebihan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah adalah siswa menjadi lebih antusias, bersemangat dan senang dalam pembelajaran. Kekurangan dari implementasi model pembelajaran ini adalah kelas menjadi ramai atau kurang kondusif dan memerlukan waktu cukup banyak.

Kata Kunci: SMA N 1 Banguntapan, minat siswa, *Teams Games Tournament (TGT)*, permainan Duel Sejarah

**THE IMPLEMENTATION OF THE COOPERATIVE LEARNING
MODEL OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE WITH
THE HISTORY DUEL GAME TO IMPROVE THE INDONESIAN
HISTORY LEARNING INTEREST OF STUDENTS OF GRADE X MIA 4
OF SMA NEGERI 1 BANGUNTAPAN BANTUL YOGYAKARTA
IN THE 2016/2017 ACADEMIC YEAR**

Author 1: Hendrawan Rizza Prasetya

Author 2: M. Nur Rokhman, M.Pd.

Yogyakarta State University

hendrawan.rizza@gmail.com

ABSTRACT

The learning interest in Indonesian History in Grade X of MIA 4 of SMAN 1 Banguntapan is not optimal enough. This study aimed to investigate: (1) the implementation of the cooperative learning of the TGT type with the history duel game to improve the learning interest in Indonesian History of students of Grade X of MIA 4 of SMAN 1 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, in the 2016/2017 academic year, and (2) the strengths and weaknesses of the implementation of the cooperative learning of the TGT type with the History Duel game to improve their learning interest in Indonesian History.

This was a classroom action research study using Kemmis and McTaggart's model conducted in 2 cycles. The data were collected through interviews, observations, and questionnaires. The data validity was enhanced by technique and source triangulations. The data analysis techniques were quantitative and qualitative data analysis techniques.

The results of the study were as follows. 1) The implementation of the cooperative learning of the TGT type with the History Duel game was capable of improving the learning interest in Indonesian History of students of Grade X of MIA 4 of SMAN 1 Banguntapan. In Cycle I, the average learning interest was 70.57%, which satisfied the indicator of the success, namely $> 67\%$. In Cycle II, the implementation of the cooperative learning of the TGT type with a History Duel game plus a reward resulted in the average learning interest of 76.28%, improving by 5.71% from Cycle I. Therefore, the implementation of the cooperative learning of the TGT type with a history duel plus a reward was more optimal to improve interest. 2) The strengths of the implementation of the cooperative learning of the TGT type with a History Duel game were that the students were more enthusiastic, motivated, and joyful in learning. The weaknesses of the implementation of this learning model were that the class became noisy and was not conducive enough and it needed more time.

Keywords: *SMAN 1 Banguntapan, students' interest, Teams Games Tournament (TGT), History Duel game*

I. PENDAHULUAN

Penerapan Kurikulum 2013 pada sistem pendidikan di Indonesia menjadikan pembelajaran sejarah pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), mendapat porsi yang lebih besar dengan adanya 2 mata pelajaran yaitu Sejarah Indonesia dan Sejarah Peminatan. Tujuan dari dilakukannya hal tersebut adalah pemerintah menginginkan mata pelajaran sejarah Indonesia dapat memperbaiki serta membentuk karakter siswa. Salah satu sekolah menengah atas yang menerapkan Kurikulum 2013 adalah SMA N 1 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Akan tetapi penerapan kurikulum tersebut baru pada kelas X, sedangkan untuk kelas XI dan XII masih menggunakan KTSP. Dengan begitu mata pelajaran sejarah Indonesia, menjadi mata pelajaran wajib baik di kelas X MIA maupun IIS.

Berdasarkan hasil observasi, pengalaman peneliti ketika PPL serta wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah Indonesia dan perwakilan siswa, ditemukan permasalahan yaitu kurang optimalnya minat belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Banguntapan. Hal ini dibuktikan dengan banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru, siswa laki-laki sangat ramai/gaduh di kelas sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif. Terdapat juga siswa yang terlihat bosan dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran. Siswa tidak tertarik dengan pembelajaran sejarah sehingga siswa yang duduk di bagian belakang lebih suka berbicara dengan temannya atau bermain *smartphone*, siswa juga mudah menyerah dalam menghadapi permasalahan.

Faktor penyebab terjadinya permasalahan tersebut selain karena siswa yang kurang tertarik dengan mata pelajaran sejarah Indonesia, model pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton seperti ceramah dan diskusi yang kurang inovatif dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu perlu diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Permainan Duel Sejarah. Model pembelajaran *TGT* dengan Permainan Duel Sejarah ini dipilih karena merupakan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan serta sesuai dengan karakter kelas yang ramai dan sesuai dengan permasalahan yang di jumpai pada kelas X MIA 4.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017”.

II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Sejarah

a. Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2011: 154) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan

pengalaman. Belajar juga diartikan sebagai rangkaian yang bersinergi antara kegiatan jiwa, raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, atau ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sardiman AM, 2007: 20). Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses alami yang pasti dilakukan oleh setiap manusia di sepanjang kehidupannya, dimana saja dan kapan saja. Belajar yang dilakukan oleh seseorang pasti menyebabkan suatu perubahan tingkah laku yang disadarinya dan berdampak positif atau baik untuk dirinya. Perubahan yang terjadi meliputi semua aspek tingkah laku seperti sikap, keterampilan dan pengetahuan yang bersifat permanen dan kontinyu.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses kerja sama antara pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar, serta memanfaatkan potensi dari luar peserta didik seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Wina Sanjaya, 2013: 142). Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran yang sebenarnya bukan hanya sekadar transfer ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik akan tetapi guru berusaha memberikan inspirasi, motivasi dan instruksi secara terarah, dan bekerja sama dengan siswa serta menyajikan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien sehingga terbentuklah peserta didik yang diharapkan.

c. Konsep Sejarah

Sejarah adalah suatu studi yang berupaya untuk memperoleh pengertian tentang segala sesuatu yang pernah terjadi dan dialami oleh manusia pada masa lampau yang bukti-buktinya masih dapat ditemukan atau ditelusuri pada masa sekarang (I Gde Widja, 1988: 7). Dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah suatu penggambaran ataupun rekonstruksi peristiwa, kisah, maupun cerita yang benar-benar terjadi pada masa lalu yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan, yang memberi pengertian dan kepahaman tentang bagaimana dan mengapa peristiwa-peristiwa itu terjadi.

d. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah menurut Sutarjo Adisusilo (2012: 216-218) adalah pembelajaran yang mengembangkan nilai-nilai luhur bangsa yang harus disampaikan kepada peserta didik. Diharapkan nantinya setelah peserta didik mempelajari sejarah maka akan menumbuhkan karakter nasionalisme pada mereka. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan proses belajar mengajar intelektual yang penuh dengan daya imajinasi dan berisi nilai-nilai yang

tertanam di dalamnya dan nilai-nilai tersebutlah yang diharapkan diambil oleh peserta didik.

2. Minat Belajar

a. Konsep Minat Belajar

Menurut Djaali (2007: 121), minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Menurut Slameto (2010: 57) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu ketertarikan/gairah yang ada pada setiap peserta didik yang kemudian menimbulkan suatu tindakan nyata yang terlihat.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Rosyidah dalam (Ahmad Susanto, 2015: 60) bahwa timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu minat yang berasal dari pembawaan atau muncul dengan sendirinya yang bisa karena keturunan atau bakat alamiah dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar yang timbul seiring dengan proses perkembangan individu tersebut seperti karena lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan. Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi minat dibagi menjadi 2 yaitu faktor dari dalam diri itu sendiri seperti adanya perasaan tertarik, perasaan senang pada kegiatan, rasa perhatian dan faktor dari luar individu yang berpengaruh seperti lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

c. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Menurut Sardiman (2012: 95) minat belajar dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut.

- 1) Membangkitkan suatu kebutuhan
- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- 3) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

Suharsimi Arikunto (2008: 104) menjelaskan bahwa ada beberapa cara untuk meningkatkan minat peserta didik, yaitu:

- 1) Bahan pelajaran yang menarik minat
- 2) Media pembelajaran yang menarik minat
- 3) Keadaan atau situasi yang menarik minat
- 4) Guru yang menarik minat

d. Ciri-Ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat belajar antara lain, (1) Mendapatkan suatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati, (2) Memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, (3) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan, (4) Melakukan sanggahan, bantahan dan masukan, (5) Mengumpulkan tugas tepat waktu dan menyelesaikannya sebelum batas waktu yang

ditentukan, (6) Berani maju ke depan kelas sebagai demonstrator, (7) Senang memecahkan persoalan/permasalahan, (8) Tidak mudah melepaskan pendapat-pendapatnya, (9) Ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, (10) Penuh semangat, (11) Mempunyai rasa suka, senang dan rajin belajar, (12) Berusaha berprestasi sebaik mungkin, (13) Ada rasa tertarik dan ingin mendalami bidang ilmu pengetahuan yang diberikan, (14) Tidak membutuhkan dorongan dari luar untuk berprestasi, (15) Tidak cepat bosan dan tekun menghadapi tugas dan (16) Tidak mudah putus asa.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Permainan Duel Sejarah

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Isjoni (2012: 23) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk mendorong proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Di dalam sistem belajar yang kooperatif, peserta didik belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang membuat peserta didik bekerja sama dan mempunyai tanggung jawab baik terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya.

b. Konsep *Teams Games Tournament (TGT)*

TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajarannya. Aktivitas belajar dalam teknik *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan peserta didik dapat lebih santai dalam belajar di samping menumbuhkan rasa kerja sama, persaingan, dan tanggung jawab, tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran yang ada (Slavin, 2010: 144). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *TGT* adalah pembelajaran yang menekankan pada kerja sama tim, persaingan dan tanggung jawab.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Slavin (2010: 166), terdapat lima komponen utama dalam *TGT*, yaitu:

- 1) Presentasi di kelas atau penyajian materi di kelas yang diberikan oleh guru
- 2) Tim, pembentukan tim baik untuk belajar kelompok dan mengikuti permainan
- 3) Permainan (*Game*), permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik yang diperoleh dari presentasi kelas dan pelaksanaan permainan Duel Sejarah
- 4) Turnamen, Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung

- 5) Penghargaan Tim (*Team Recognition*), Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan sebagainya yang diberikan kepada pemenang turnamen permainan.

d. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Slavin (2010: 169-173) secara implisit mengungkapkan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* diantaranya adalah:

- 1) Memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak
- 2) Meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan.
- 3) *TGT* meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik
- 4) *TGT* meningkatkan ke kooperatifan terhadap yang lain
- 5) *TGT* meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah

Kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah:

- 1) Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam.
- 2) Banyak peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

e. Permainan Duel Sejarah

Permainan Duel Sejarah adalah permainan yang dikembangkan sendiri oleh peneliti. Tujuan dari permainan Duel Sejarah yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, dan mengukur sampai sejauh mana pengetahuan/penguasaan peserta didik tentang materi yang sudah diajarkan. Duel sejarah ini akan diikuti oleh seluruh tim untuk memperoleh poin demi poin pada tiap babak. Pemenang dari permainan ini adalah tim yang memiliki akumulasi poin terbanyak. Cara bermain Duel Sejarah adalah dengan menjawab dengan benar setiap pertanyaan yang diberikan pada semua babak, yang ditampilkan di monitor.

f. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah adalah sebagai berikut:

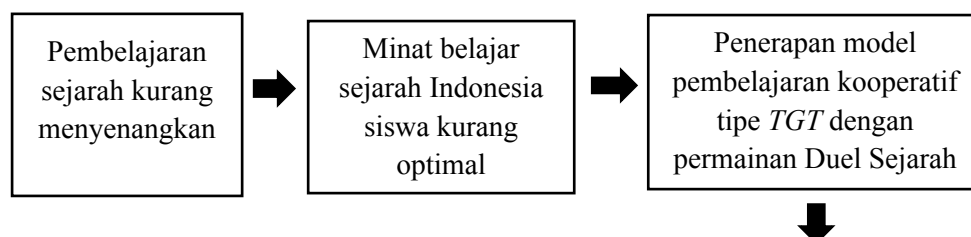
- 1) Pada pertemuan pertama, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok
- 2) Masing-masing kelompok mengaji sub materi yang sudah dibagikan
- 3) Tiap kelompok mempresentasikan hasil dari kerja kelompoknya
- 4) Terdapat sesi Tanya-jawab

- 5) Setiap peserta didik mencatat poin-poin penting dari apa yang sudah di presentasikan tiap kelompok
- 6) Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil dari pembelajaran
- 7) Guru menyuruh peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang sudah dibahas dan mempersiapkan dirinya untuk turnamen pada pertemuan selanjutnya
- 8) Pada pertemuan kedua, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok secara acak
- 9) Tiap peserta didik belajar bersama dengan kelompoknya masing-masing tentang materi yang sudah diajarkan
- 10) Guru menjelaskan aturan-aturan turnamen Duel Sejarah
- 11) Tiap kelompok mengirim 2 orang untuk mengikuti turnamen menjadi sebuah tim, dan anggota kelompok yang lain menjadi pendukung yang akan tetap terlibat dalam kegiatan turnamen.
- 12) Turnamen Duel Sejarah dibagi menjadi 2 babak, masing-masing babak berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap Tim
- 13) Poin yang didapatkan dari masing-masing kelompok akan di akumulasikan dan dihitung
- 14) Peringkat kelompok akan ditentukan dari banyaknya poin yang diperoleh
- 15) Setiap tim akan mendapatkan hadiah, dan besarnya hadiah/penghargaan sesuai dengan peringkat yang didapat.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, terdapat permasalahan yang terjadi pada kelas X MIA 4. Kurang optimalnya minat belajar sejarah merupakan permasalahan utama yang dihadapi. Terdapat beberapa faktor penyebab munculnya permasalahan tersebut, akan tetapi faktor utama yang menyebabkan kurang optimalnya minat belajar sejarah siswa pada kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan yaitu kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu diterapkannya model pembelajaran yang lebih menyenangkan. Salah satunya yaitu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah. Dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut maka minat belajar sejarah Indonesia siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Banguntapan akan meningkat.

Gambar 1. Kerangka Pikir



Minat belajar sejarah
Indonesia siswa
meningkat

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Banguntapan, Bantul yang berada di Desa Ngentak, Baturetno, Banguntapan, Bantul Yogyakarta dengan kode pos: 55197. Pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yaitu pada bulan April-Mei 2017. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 4 yang berjumlah 34 siswa. Pemilihan subjek kelas X MIA 4 berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan perwakilan siswa yang menghasilkan kesimpulan bahwa kelas tersebut mempunyai minat belajar Sejarah Indonesia yang paling kurang optimal. Bentuk penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan CAR (*Classroom Action Research*). Penelitian ini menggunakan desain tindakan model Kemmis & McTaggart. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran sejarah, perwakilan siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Banguntapan yang diperoleh dari teknik observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan tercapai jika hasil rata-rata minat belajar siswa mencapai (\geq) 67% diambil dari KKM mata pelajaran sejarah Indonesia.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Tempat Penelitian

1. Gambaran Umum

SMA Negeri 1 Banguntapan adalah salah satu sekolah yang terletak di Desa Ngentak, Baturetno, Kec. Banguntapan, Kab. Bantul Yogyakarta dengan kode pos: 55197. Visi SMA Negeri 1 Banguntapan adalah "ASRI, BERPRESTASI, BERKEPRIBADIAN DAN BERDAYA SAING". Misi SMA ini adalah 1) Menata dan membenahi lingkungan sekolah yang berkelanjutan, 2) Melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan yang berkualitas, 3) Mengembangkan kepribadian Indonesia yang mantap, 4) Memenuhi sarana dan melakukan pembinaan ibadah secara intensif, 5) Membangun pribadi siswa yang kompetitif. Motto Sekolah: "*Smart is Crucial*".

2. Kondisi Fisik

Kondisi gedung sekolah terawat dan memenuhi syarat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran meskipun sekarang ini sedang dilakukan renovasi. Terdapat ruang kelas sebanyak 21 ruang, ruang laboratorium, ruang perkantoran, ruang penunjang proses belajar mengajar, ruang kegiatan siswa dan ruang-ruang lainnya.

3. Kondisi Non Fisik

Jumlah guru atau tenaga pendidik di SMA N 1 Banguntapan adalah sebanyak 55 orang. Karyawan SMA N 1 Banguntapan berjumlah 15 orang. Siswa SMA N 1 Banguntapan terbagi dalam dua jurusan yaitu MIA (IPA) dan IIS (IPS) baik itu kelas X, XI maupun XII. Kegiatan kesiswaan yang dilakukan di SMA N 1 Banguntapan adalah OSIS, ekstrakurikuler umum dan keagamaan. SMA N 1 Banguntapan sekarang ini menerapkan 2

Kurikulum yang berbeda. KTSP diterapkan untuk kelas XI dan kelas XII sedangkan Kurikulum 2013 diterapkan pada kelas X.

B. Hasil Penelitian

1. Kegiatan Pra tindakan

Pada kegiatan pra tindakan, peneliti mengurus segala perizinan untuk mengadakan penelitian baik itu dari Universitas, KESBANGPOL, DIKPORA dan SMA N 1 Banguntapan. Pada tanggal 4 April 2017 peneliti melakukan kegiatan pra tindakan yang berupa kegiatan pra-siklus yang berisi observasi, wawancara dan menyebarkan angket di kelas X MIA 4. Berdasarkan hasil penelitian pra-siklus yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat permasalahan yaitu kurang optimalnya minat belajar sejarah Indonesia pada siswa kelas X MIA 4.

2. Penyusunan Rencana Tindakan

Dalam penelitian ini rencana tindakan dibuat sebagai upaya untuk mengoptimalkan jalannya penelitian sehingga memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan minat belajar Sejarah Indonesia siswa kelas X MIA 4. Penyusunan rencana tindakan diambil dari hasil kegiatan pra tindakan. Penyusunan RPP untuk satu siklus terdiri dari 2 kali pertemuan.

3. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas di kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan terjadi dalam 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan selama 2 x 45 menit pada setiap hari Selasa. Jumlah total pertemuan dari 2 siklus tersebut adalah sebanyak 4 kali pertemuan.

a. Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 18 April 2017. Pada pertemuan pertama ini diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, yaitu dengan fokus kegiatan penyampaian materi, pembentukan kelompok belajar, diskusi kelompok dan presentasi. Materi yang disampaikan adalah kehidupan politik, ekonomi sosial budaya Kerajaan Demak, Pajang dan Mataram. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 25 April 2017. Fokus pada pelaksanaan pembelajaran ini adalah belajar kelompok, pembentukan tim, pelaksanaan permainan *Duel Sejarah*, dan penghargaan tim. Materi pada pembelajaran ini yaitu dari awal masuknya Islam di Nusantara sampai materi terakhir kerajaan Demak, Pajang dan Mataram. Pada siklus I dapat diketahui bahwa pengoptimalan/peningkatan minat belajar sejarah Indonesia berhasil dengan rata-rata minat belajar sebesar 70,57% dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 67\%$ yang diacu dari nilai KKM.

b. Siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2017. Materi yang disampaikan adalah kehidupan politik, ekonomi sosial budaya Kerajaan Banten, Gowa-Tallo, Ternate-Tidore. Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari tanggal 16 Mei 2017. Pada pertemuan yang

ke-4 ini diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah yang sudah diperbaiki dan diberi tambahan hadiah. Fokus pada pelaksanaan pembelajaran ini adalah belajar kelompok, pembentukan tim, pelaksanaan permainan Duel Sejarah, dan penghargaan. Materi pada permainan ini yaitu Kerajaan Banten, Kerajaan Gowa-Tallo dan Kerajaan Ternate-Tidore. Hasil angket minat belajar siswa pada siklus II juga menunjukkan peningkatan dan masuk kedalam kategori tinggi dengan rata-rata 76,28% dan meningkat sebesar 5,78 %.

C. Pembahasan

1. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017.

Tabel 1. Kategori Pencapaian Minat Belajar Siswa

Siklus	Indikator Keberhasilan	Nilai Rata-rata	Kategori	Naik (+) /Turun (-)
I	≥67%	70,57%	Tinggi	+ 3,57%
II		76,28%	Tinggi	+ 5,71%

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan siklus I, implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah memberikan dampak yang baik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Siswa yang awalnya kurang mendapatkan suatu kebanggaan dan kepuasan dalam pembelajaran sejarah karena pembelajarannya cenderung monoton dengan adanya permainan yang di kompetisikan maka siswa menjadi mendapat suatu kebanggaan dan kepuasan apalagi ketika tim/kelompoknya berhasil memenangkan permainan. Siswa yang awalnya kurang berani dalam melakukan sanggahan, bantahan dan masukan serta mempertahankan pendapat-pendapatnya dalam pembelajaran menjadi lebih berani dengan adanya kegiatan presentasi dan tanya-jawab. Beberapa siswa yang kurang tertarik terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia sehingga kurang bersemangat, mengantuk dan kurang antusias yang terlihat pada observasi pra-siklus sebelumnya, setelah dilakukan siklus I ini para siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran meskipun pembelajaran dilakukan pada jam terakhir. Siswa juga terlihat menjadi lebih rajin belajar dengan memperhatikan dan berusaha mengingat materi yang sudah diajarkan supaya bisa menjawab pertanyaan ketika diadakan permainan Duel Sejarah.

Pada siklus ke-II Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah ditambah hadiah terbukti

dapat meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia lebih dari siklus sebelumnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa yang dibagi kedalam beberapa kelompok mengerjakan tugas kelompoknya yaitu membuat power point dengan baik dan mengumpulkannya tepat waktu. Ketika dilakukannya presentasi terjadi banyak tanya jawab yang berlangsung, para siswa menjadi lebih berani memberikan bantahan dan masukan pada materi yang sedang dibahas. Semua siswa lebih terlihat aktif dan belajar dengan sungguh-sungguh untuk membantu memenangkan tim-nya masing-masing, dikarenakan permainan yang sebelumnya hanya diikuti oleh perwakilan 2 orang tiap tim, berubah menjadi semua anggota tim mengikuti permainan. Siswa juga menjadi lebih berani tampil didepan kelas dan menjelaskan analisis atau pendapatnya terhadap soal yang ada pada permainan Duel Sejarah, hal tersebut dikarenakan dirubahnya soal yang awalnya pilihan ganda dan uraian yang bernuansa hafalan menjadi soal essay dan uraian yang bernuansa analisis.

2. Kelebihan dan Kekurangan Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Permainan Duel Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017.
 - a. Kelebihan dalam pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah sebagai berikut:
 - 1) Siswa lebih mendapatkan suatu kebanggaan dan kepuasan dalam pembelajaran sejarah Indonesia.
 - 2) Siswa menjadi lebih rajin belajar dan memperhatikan/mengenal sesuatu yang telah dipelajari secara terus menerus supaya memperoleh prestasi yang sebaik mungkin
 - 3) Siswa lebih aktif dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, melakukan sanggahan dan masukan dalam kegiatan pembelajaran
 - 4) Siswa menjadi lebih berani maju ke depan kelas untuk mengungkapkan pendapat atau analisisnya
 - 5) Siswa tekun menghadapi tugas dan mengumpulkannya tepat waktu
 - 6) Siswa menjadi lebih antusias, bersemangat dan senang dalam pembelajaran sejarah Indonesia
 - b. Kekurangan dalam pembelajaran sejarah Indonesia menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah sebagai berikut:
 - 1) Pembagian siswa menjadi 4 Tim secara acak menyita waktu cukup banyak
 - 2) Adanya siswa yang melakukan pelanggaran terhadap peraturan Duel Sejarah, seperti ramai dan gaduh membuat pembelajaran kurang kondusif.

- 3) Adanya siswa yang kurang aktif dan hanya bergantung kepada teman lainnya
- 4) Soal-soal dalam Duel Sejarah pada siklus I khususnya pada babak pertama masih sebatas hafalan dan dianggap terlalu muda

D. Pokok Temuan Penelitian

Data-data penelitian di lapangan dihasilkan dari observasi, angket dan wawancara. Berdasarkan sumber-sumber tersebut didapatkan beberapa pokok temuan penelitian sebagai berikut.

1. Mata pelajaran sejarah Indonesia masih dianggap pelajaran yang membosankan bagi kebanyakan siswa kelas X MIA 4 sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah, akan tetapi sebagian dari mereka ada yang suka dan antusias belajar sejarah
2. Minat belajar siswa kelas X MIA 4 terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah masih kurang optimal.
3. Guru seringkali menggunakan metode konvensional seperti ceramah/diskusi dan kurang menerapkan metode/model pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan bagi siswa.
4. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah.
5. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah dapat meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia pada siswa X MIA 4.

V. KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah dapat meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia pada siswa X MIA 4. Pada siklus I persentase minat belajar sejarah Indonesia menunjukkan skor rata-rata 70,57% yang termasuk dalam kategori tinggi dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 67\%$. Pada siklus II implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan permainan Duel Sejarah yang telah dimodifikasi dan ditambahkan hadiah. Skor rata-rata persentase minat belajar adalah 76,28% yang termasuk kedalam kategori tinggi dan meningkat 5,71 % dari siklus I. Dari hasil siklus I dan siklus II maka penelitian ini dikatakan berhasil meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia pada siswa X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan karena sudah mencapai dan melebihi indikator keberhasilan.
2. Kelebihan yang ditemukan dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan

Duel Sejarah antara lain siswa lebih mendapatkan suatu kebanggaan dan kepuasan dalam pembelajaran sejarah Indonesia, siswa menjadi lebih rajin belajar dan memperhatikan/mengenang sesuatu yang telah dipelajari secara terus menerus supaya memperoleh prestasi yang sebaik mungkin, siswa lebih aktif dalam berdiskusi, mengajukan pertanyaan, melakukan sanggahan dan masukan dalam kegiatan pembelajaran, siswa menjadi lebih berani maju ke depan kelas untuk mengungkapkan pendapat atau analisisnya, siswa tekun menghadapi tugas dan mengumpulkannya tepat waktu serta siswa menjadi lebih antusias, bersemangat dan senang dalam pembelajaran sejarah Indonesia,

3. Kekurangan yang ditemukan dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah antara lain pembagian siswa menjadi 4 Tim secara acak menyita waktu cukup banyak, adanya siswa yang kurang aktif dan hanya bergantung kepada teman lainnya, soal-soal dalam Duel Sejarah pada siklus I masih sebatas hafalan dan dianggap terlalu mudah. Adanya siswa yang melakukan pelanggaran terhadap peraturan Duel Sejarah, seperti ramai atau gaduh membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif.

B. Saran

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah terbukti dapat meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru
 - a. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, nyaman dan menyenangkan bagi siswanya, sehingga siswa tidak akan merasa bosan dan jenuh dengan mata pelajaran sejarah Indonesia.
 - b. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah ditambah hadiah hendaknya diterapkan dalam pembelajaran sejarah karena sudah terbukti membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta mampu meningkatkan/mengoptimalkan minat belajar sejarah Indonesia siswa.
2. Bagi Siswa
 - a. Siswa hendaknya lebih disiplin dalam segala hal di sekolah terutama dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Siswa diharapkan selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti membaca materi pelajaran, memperhatikan penjelasan dari guru, mengerjakan latihan atau tugas-tugas, berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan dapat lebih membiasakan kerja sama dengan teman kelompoknya.
3. Bagi Peneliti lain
 - a. Dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai bahan kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut tentang Implementasi

- model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah untuk meningkatkan minat belajar sejarah Indonesia pada siswa.
- b. Dapat mengembangkan media pembelajaran atau permainan lain yang dapat di kolaborasikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan permainan Duel Sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ahmad Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- I Gde Widja. (1988). *Pengantar Ilmu Sejarah dalam Perspektif Pendidikan*. Semarang: Satya Wacana.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin E. Robert. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sutarjo Adisusilo. (2012). *Pembelajaran nilai-karakter: konstruktivisme dan VCT sebagai inovasi pendekatan pembelajaran afektif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Reviewer



Dr. Aman, M.Pd.
NIP. 19741015 200312 1 001

Yogyakarta, 18 Juli 2017
Menyetujui,
Pembimbing



M. Nur Rokhman, M.Pd.
NIP. 19660822 199203 1 002