

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA PERMAINAN KARTU DESTINASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X IIS 2 SMA NEGERI 5 SURAKARTA PADA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2015/2016<sup>1</sup>**

Oleh : Hidayatul Fadhillah<sup>2</sup>, Saiful Bachri<sup>3</sup>, Djono<sup>4</sup>

**ABSTRACT**

The purpose underlying this study is to increase interest and learning outcomes of students of X IIS 2 SMAN 5 Surakarta by implementing Cooperative learning method type Teams Games Tournaments (TGT) with Destination Card Game in history subject. This research is a Classroom Action Research (CAR). The research conducts in two cycles, with each cycle consisting of a plan of action, action, observation, and reflection. The subjects are students of X IIS 2 SMAN 5 Surakarta which is consisting 27 people. Source of data from the teachers, the students, the learning process, and the documents. Data collection technique is conducted by interviewing, observing, testing, giving questionnaires and document analyzing. The researcher uses triangulation of data and triangulation methods to examine the validity of the data. Interactive analysis and comparative descriptive analysis are used to analyzing the data. The research model includes the Spiral Model (Planning, Acting, Observing and Reflecting). The result shows that the teacher's and students' activities in learning process can be categorized as good which means the learning process in History class goes well. The outcomes of learning activities in precycle is 60.81% increases to 74.77% in the first cycle and increases to 87.00% in the second cycle. The implementation of cooperative learning method with the type of Teams Games Tournament (TGT) by using Destination Card Game has increased the interest and the learning outcomes of students of Social 2 grade X of precycle to the first cycle and from the first cycle to the second cycle. The learning interest of precycle is 60.95% increase to 76.03% in the first cycle and increase to 83.02% in the second cycle. The completeness of student learning outcomes in precycle amount to 51.85% increase to 74.07% in the first cycle and successfully increase in the second cycle into 88.89%. Based on the research finding and discussion, it can be concluded that Cooperative Learning method with the type of Teams Games Tournament (TGT) by using Destination Card game can increase the interest and learning outcomes of students of X IIS 2 SMAN 5 Surakarta.

Keywords : Teams Games Tournament, Destination Card Game, interest, learning outcomes

---

<sup>1</sup> Ringkasan Penelitian Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

<sup>3</sup> Dosen dan Pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

<sup>4</sup> Dosen dan Pembimbing pada Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS

## A. PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu substansi pendidikan nasional di Indonesia. Menurut Agung dan Wahyuni (2013 : 55), pembelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. Dengan demikian sejarah merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari. Menurut Gottschalk (1975 : 118), salah satu alasan penting mempelajari sejarah adalah untuk menemukan pelajaran-pelajaran sejarah yang akan membantu manusia jaman sekarang untuk memecahkan masalah-masalahnya. Daliman (2012 : 110) menyatakan bahwa pelajaran dan pendidikan sejarah penting untuk dipelajari karena pelajaran sejarah memiliki fungsi sosio kultural, ialah membangkitkan kesadaran sejarah (kesadaran historis). Berdasarkan kesadaran historis ini dibentuklah kesadaran nasional. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik di sekolah karena melalui pembelajaran sejarah akan menghasilkan generasi muda yang memiliki semangat kebangsaan. Melalui pembelajaran sejarah pula akan membentuk jati diri dan karakter kebangsaan. Selain itu, melalui pembelajaran sejarah peserta didik dapat mengambil hikmah dengan apa yang terjadi di masa lampau sehingga tidak mengulang kesalahan yang sama di masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa tujuan ideal pembelajaran sejarah sebagai sarana pembentukan jati diri dan karakter kebangsaan serta sebagai wahana bagi peserta didik untuk menjadikan dirinya sadar terhadap identitas diri dan terutama terkait dengan semangat kebangsaan belum tercapai. Hal ini dikarenakan siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta tidak tertarik atau tidak memiliki minat untuk mempelajari sejarah. Minat merupakan kecenderungan subyek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang mempelajari materi itu (Winkel, 1996 : 188).

Rendahnya minat belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta dibuktikan dengan siswa tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah. Dalam proses pembelajaran terlihat banyak siswa yang tidak konsentrasi, tidak memperhatikan penjelasan guru, mengantuk, ada pula siswa yang asyik berbicara sendiri dengan temannya, dan hanya ada sedikit siswa yang aktif bertanya dan menanggapi materi yang sedang diajarkan oleh guru.

Rendahnya minat belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 berdampak pada ketercapaian hasil belajar, sebagaimana pendapat Slameto (2010 : 57) bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta dibuktikan dengan hasil nilai Ujian Tengah Semester (UTS) ganjil tahun ajaran 2015/2016, dari 27 siswa yang ada di kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta hanya 16 siswa yang nilainya telah mencapai KKM atau tuntas, 11 siswa lainnya mendapat nilai dibawah KKM atau belum tuntas. Dengan demikian prosentase banyak siswa yang telah tuntas belajar sejarah hanya sebesar 59,25% dan prosentase siswa yang belum tuntas belajar sejarah mencapai 40,75%.

Berdasarkan observasi, diduga faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta adalah penggunaan model pembelajaran yang monoton oleh guru, penggunaan sumber belajar yang kurang bervariasi oleh guru, sarana dan prasarana yang kurang memadai yaitu LCD tidak dapat digunakan.

Masalah yang ada dalam pembelajaran sejarah di atas merupakan masalah yang sangat penting untuk di pecahkan dan dicarikan solusinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar sejarah adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Arends (2013 : 64) menyatakan, “Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota kelompok yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya yang tergabung dalam satu kelompok kecil”. Menurut Korayanti (2013 : 6), “Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengakulturasikan antara belajar mandiri dalam kelompok dengan permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat dilengkapi dengan media pembelajaran karena menurut Arsyaf (2013) penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa yang berpengaruh pada timbulnya motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media permainan kartu destinasi. Media permainan kartu destinasi merupakan pengembangan media permainan yang terinspirasi dari permainan ular

tangga. Dalam permainan kartu destinasi menggunakan papan yang bertuliskan nomor dan kartu dengan warna tertentu berisi soal yang berkaitan dengan materi (Ghalia, 2015 : 3).

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan kartu destinasi sebagai upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran sejarah di kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta karena model pembelajaran ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar sejarah seperti : (1) model pembelajaran ini memadukan unsur edukasi dan permainan, serta mengandung unsur turnamen sehingga peserta didik lebih tertantang dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Adanya permainan dan turnamen dalam pembelajaran juga menjadikan pembelajaran tidak membosankan dan santai namun proses pembelajaran yang dilaksanakan tetap serius, dengan suasana pembelajaran yang demikian, diharapkan siswa menjadi tertarik atau memiliki minat untuk belajar sejarah, (2) model pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih berani dalam mengemukakan pendapat di depan kelas, (3) dapat melatih siswa untuk bekerja sama dalam tim yang terbentuk secara heterogen, dan (4) meningkatkan daya saing siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga hasil belajar sejarah menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Kartu Destinasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016”.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang meliputi : 1) bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan kartu destinasi dalam pembelajaran sejarah di kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 ? ; 2) bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan kartu destinasi dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 ?.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 pada bulan Desember 2015

sampai bulan Mei 2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri atas 27 siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi : Informan yang terdiri dari siswa kelas X IIS 2, dan guru sejarah peminatan kelas X IIS 2, aktivitas pembelajaran, dan dokumen yang berupa RPP dan silabus. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data adalah wawancara, observasi, angket, tes, dan analisis dokumen. Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data (sumber) dan triangulasi metode. Data penelitian ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis interaktif dari Milles dan Hubberman. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif. Prosedur dan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) dalam Maharani (2014: 46) yaitu model spiral. Perencanaan Kemmis dan Taggart dimulai dengan rencana tindakan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

### **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas di kelas X IIS 2 SMAN 5 Surakarta pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 ini dilaksanakan karena berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa minat dan hasil belajar sejarah siswa masih rendah. Setelah masalah tersebut dianalisis, dikonsultasikan, dan didiskusikan, peneliti merasa perlu menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat. Model dan media yang dimungkinkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar sejarah adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan kartu destinasi. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara belajar mandiri dalam kelompok dengan permainan. Hal ini dimungkinkan akan membangkitkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Serta siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan kartu destinasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. peningkatan minat belajar sejarah dapat dilihat dari hasil perolehan nilai angket yang telah disebar pada setiap siklus.

Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari tes kognitif yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

Pada siklus I kegiatan pembelajaran sudah lebih baik dari kondisi pratindakan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan kartu destinasi mendapatkan persentase nilai sebesar 74,77% yang diperoleh dari penilaian melalui observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Hasil persentase nilai kegiatan pembelajaran ini lebih baik dari kondisi pratindakan yang hanya memperoleh nilai 60,81%, peningkatan yang dicapai sebesar 13,96%. Hasil yang diperoleh dari siklus I juga menunjukkan peningkatan minat dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IIS 2. Peningkatan minat belajar sejarah yang didapat dari hasil angket menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 15,08%, dari perolehan nilai pratindakan sebesar 60,95% menjadi 76,03% pada siklus I. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 22,22%, dilihat dari ketuntasan belajar siswa pada hasil tes kognitif pada pratindakan hanya mencapai 51,85% dan pada siklus I mencapai 74,07%. Akan tetapi, peningkatan minat dan hasil belajar siswa belum mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 80%. Maka masih harus diupayakan tindak lanjut ke siklus II. Adanya peningkatan persentase dari masing-masing aspek yang dinilai tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan kartu destinasi berdampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar sejarah.

Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai bahan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Perbaikan tersebut meliputi :

1. Dari segi guru
  - a. Guru harus lebih menguasai materi pelajaran.
  - b. Guru harus lebih memfasilitasi siswa untuk merangkum dan merefleksi pembelajaran.
  - c. Guru harus lebih memberi arahan kepada siswa setelah pembelajaran selesai dengan menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.
  - d. Guru mewajibkan siswa untuk membawa buku referensi lain sebagai sumber belajar pada pertemuan selanjutnya.
2. Dari segi siswa
  - a. Pelaksanaan Pembelajaran
    - 1) Ruang kelas perlu diatur sedemikian rupa dengan cara mengatur tempat duduk kelompok agar pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media permainan kartu destinasi dapat berjalan dengan baik.

- 2) Aturan turnamen lebih diperketat. Apabila siswa yang sedang ikut dalam turnamen belum selesai menjawab, siswa lain tidak boleh mengangkat tangan untuk merebut soal tersebut. Siswa baru boleh mengangkat tangan setelah dipersilahkan oleh guru. Apabila siswa melanggar, skor tim akan dikurangi. Ini dilakukan supaya suasana kelas menjadi kondusif.
- 3) Pada saat turnamen semua buku dan LKS milik siswa baik yang sedang ikut dalam turnamen maupun siswa yang tidak ikut dalam turnamen dikumpulkan supaya dalam menjawab soal bisa lebih kondusif.

b. Minat Belajar Sejarah

Beberapa hal yang perlu diperbaiki yaitu :

- 1) Memberi pengarahan pada siswa untuk mengisi angket minat belajar dengan memahami secara sungguh-sungguh agar hasilnya dapat maksimal.
- 2) Mengganti beberapa pernyataan butir angket minat belajar agar mudah dipahami oleh siswa.

c. Hasil Belajar

- 1) Memperhatikan penjelasan guru dengan baik agar siswa mampu menjawab soal tes dengan baik.
- 2) Siswa harus belajar lebih baik lagi dengan membaca materi sejarah dari berbagai sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan siklus II dapat dikatakan bahwa perbaikan yang telah dilaksanakan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan kartu destinasi yang mengalami kenaikan persentase nilai sebesar 12,23% dari siklus I sebesar 74,77% dan pada siklus II mencapai 87,00%.

Hasil analisis angket minat belajar sejarah menunjukkan rata-rata persentase nilai meningkat sebesar 6,99 % dari siklus I sebesar 76,03% dan pada siklus II mencapai 83,02%. Berdasarkan evaluasi berupa tes kognitif, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Persentase rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 14,82%, dari siklus I sebesar 74,07% dan pada siklus II menjadi 88,89%. Selengkapnya hasil penelitian dari tahap pratindakan sampai akhir siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1 Ketercapaian Rata-rata Tiap Aspek Antar Siklus

No	Aspek	Ketercapaian Rata-rata (%)			Kesimpulan Akhir
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II	
1.	Kegiatan Pembelajaran	60,81%	74,77%	87,00%	Meningkat 12,23%
2.	Minat Belajar Sejarah	60,95%	76,03%	83,02%	Meningkat 6,99%
3.	Hasil Belajar Sejarah	51,85%	74,07%	88,89%	Meningkat 14,82%

Berdasarkan Tabel 1 di atas diketahui bahwa semua aspek yang dinilai mengalami peningkatan, dan pada siklus II semua aspek telah mencapai target sebesar 80%. Peningkatan ini terjadi karena model pembelajaran koopeartif tipe TGT mengandung unsur *game*, turnamen dan rekognsi tim sehingga dalam pembelajaran siswa merasa tertarik dan tertantang untuk mengikuti dan memenangkan turnamen. Hal ini sebagaimana pendapat Korayanti (2013 : 6) “Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengakulturasikan antara belajar mandiri dalam kelompok dengan permainan, hal ini dimungkinkan akan membangkitkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, serta siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran”.

Pelaksanaan turnamen dan dengan adanya *reward* membuat masing-masing kelompok berusaha meningkatkan kerja sama dan komunikasi dalam kelompoknya dengan harapan kelompok mereka dapat memenangkan turnamen dalam game tersebut. Dengan demikian siswa menjadi aktif dalam belajar. Siswa aktif bertanya, memperhatikan penjelasan guru, melaksanakan diskusi kelompok dengan baik dan aktif dalam mengikuti turnamen.

Kagan (1994 : 87) dalam Purwani (2013 : 54) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya model pembelajaran TGT tidak membedakan status akademik masing-masing siswa. Seluruh siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan model TGT. Seluruh siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis serta kemampuan untuk bekerjasama.

Meningkatnya minat belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 juga dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mengandung unsur permainan, turnamen, dan

rekognisi tim sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SMA terutama siswa kelas X IIS 2. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas X IIS 2 menyukai aktivitas yang dilakukan secara berkelompok, menyukai tantangan dan lebih menyukai pembelajaran yang santai namun tetap serius serta lebih tertarik jika dalam pembelajaran ada rewardnya. Karakteristik yang dimiliki siswa kelas X IIS 2 ini sesuai dengan pendapat para ahli. Menurut Ali dan Asrori (2004 : 16-17) karakteristik atau sikap yang sering ditunjukkan oleh remaja adalah Aktivitas berkelompok dan keinginan mencoba segala sesuatu. Para remaja masih menyukai aktivitas permainan. Hal ini seperti pendapat Ismail (2006 : 8) bahwa, bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia dewasa hingga anak-anak. Namun permainan yang disukai remaja berbeda dengan permainan yang disukai oleh anak-anak. Remaja menyukai aktivitas permainan yang memiliki aturan (*games with rules*). Hal ini sebagaimana pendapat Piaget (1962) dalam Ismail (2006 : 38-39) bahwa anak yang berusia 11 tahun ke atas menyukai *games with rules* atau *sports*. Salah satu contoh *games with rules* menurut Ismail (2006 : 42) yang mengutip pendapat Smilansky (1986) yaitu permainan kartu. Dalam kegiatan pembelajaran siswa SMA juga memiliki kebutuhan salah satunya yaitu kebutuhan akan penghargaan. Pernyataan ini seperti pendapat Al-Mighwar (2006 : 178-182) bahwa salah satu kebutuhan remaja adalah kebutuhan akan penghargaan. Dengan demikian model TGT sesuai dengan karakteristik siswa SMA terutama siswa kelas X IIS 2 karena model pembelajaran TGT mengandung unsur permainan, aktivitas yang menantang (turnamen) dan rekognisi tim yang dapat memenuhi kebutuhan siswa akan penghargaan. Sehingga melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

Meningkatnya minat belajar sejarah berdampak pada peningkatan hasil belajar sejarah. Hal ini sesuai dengan pendapat Syah (2005 : 136) bahwa minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan kartu destinasi meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta. Pada tahap pra siklus siswa yang tuntas belajar hanya sebesar 51,85%, pada siklus I meningkat menjadi 74,07% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,89%. Ketercapaian hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena model pembelajaran pembelajaran ini memiliki keunggulan yaitu dalam pembelajaran terdapat permainan kartu destinasi sehingga kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, kerja sama antar siswa dapat terwujud secara dinamis, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sejarah, adanya *reward* menyebabkan setiap kelompok berlomba-lomba untuk memenangkan *reward* tersebut sehingga setiap siswa akan melakukan segala cara baik itu mendengarkan

penjelasan guru, mempelajari terlebih dahulu materinya, ataupun bersungguh-sungguh ketika diskusi agar kelompoknya bisa memenangkan turnamen dan mendapatkan *reward* yang telah disiapkan oleh guru. Adanya aktivitas belajar siswa tersebut mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi semakin meningkat sehingga hasil belajar sejarah juga menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan media permainan kartu destinasi dalam pembelajaran Sejarah mampu meningkatkan minat dan hasil belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta.

## **D. SIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Simpulan**

- a. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan kartu destinasi di kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 dapat dikategorikan baik, hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru dalam mengajar dan aktivitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP. Guru memfasilitasi siswa untuk mengamati dengan baik, guru menjelaskan materi dengan baik, guru membentuk kelompok diskusi secara heterogen, guru juga membimbing jalannya diskusi kelompok dan turnamen dengan baik. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sejarah juga dapat dikategorikan baik. Siswa menunjukkan perhatian dan antusias dalam belajar, siswa berkonsentrasi dan fokus ketika guru menjelaskan materi pelajaran, siswa juga menunjukkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan kegiatan pembelajaran sejarah di kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta. Pada pra tindakan nilai kegiatan pembelajaran sejarah sebesar 60,81%, pada siklus I nilai kegiatan pembelajaran sejarah meningkat 13,96% menjadi 74,77%. Kemudian pada siklus II nilai kegiatan pembelajaran sejarah meningkat 12,23% menjadi 87,00%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan kartu destinasi dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari analisis pada setiap indikator angket minat belajar sejarah pada tahap pratindakan, siklus I dan siklus II. Pada tahap pratindakan rata-rata capaian tiap indikator minat belajar sejarah hanya sebesar 60,95%. Pada siklus I rata-rata capaian tiap indikator minat belajar sejarah meningkat

15,08% menjadi 76,03% dan pada siklus II meningkat 6,99% menjadi 83,02%. Perolehan persentase ini telah melampaui target yang ditentukan yaitu rata-rata capaian tiap indikator minat belajar sejarah sebesar 80%.

- b. Penerapan model pembelajaran kooperative tipe TGT dengan media permainan kartu destinasi dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Surakarta pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai tes kognitif pada tahap pratindakan, siklus I dan siklus II. Pada tahap pratindakan ketuntasan hasil belajar sejarah siswa hanya sebesar 51,85%, yaitu dari jumlah 27 siswa, hanya 14 siswa yang nilainya telah mencapai batas ketuntasan (KKM=68). Pada siklus I ketuntasan hasil belajar sejarah meningkat 22,22% menjadi 74,07%, yaitu dari jumlah 27 siswa, ada 20 siswa yang nilainya telah mencapai batas ketuntasan (KKM=68). Kemudian pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa meningkat 14,82% menjadi 88,89%, yaitu dari jumlah 27 siswa, terdapat 24 siswa yang telah mencapai batas ketuntasan (KKM=68). Ketuntasan hasil belajar siswa ini telah melampaui target penelitian yang ditentukan yaitu ketuntasan belajar siswa mencapai 80%.

## 2. Saran

- a. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya mengadakan pelatihan mengenai jenis-jenis model dan media pembelajaran kepada guru supaya kualitas pembelajaran dapat meningkat. Pelatihan dapat dilakukan minimal satu tahun sekali dengan mendatangkan pakar pendidikan. Adanya pelatihan ini diharapkan dapat menambah wawasan guru mengenai jenis-jenis model dan media pembelajaran karena dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan. Kepala sekolah juga hendaknya menambah buku-buku sejarah yang ada di perpustakaan sekolah supaya siswa dapat menggunakan buku-buku tersebut sebagai referensi dan sumber belajar sejarah.

- b. Bagi Guru

Hendaknya guru menggunakan berbagai macam model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 dalam pembelajaran sejarah. Guru juga hendaknya dalam memilih model dan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, karena penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga minat dan hasil belajar sejarah juga akan meningkat. Dalam

pembelajaran sejarah hendaknya guru mewajibkan siswa untuk menggunakan buku referensi lain sebagai sumber belajar, tidak hanya menggunakan LKS sebagai sumber belajar supaya pengetahuan siswa mengenai sejarah tidak hanya sebatas materi yang ada di LKS.

c. Bagi siswa

Hendaknya siswa aktif dalam mencari buku referensi sebagai sumber belajar sejarah agar pengetahuan siswa tentang sejarah tidak hanya sebatas materi yang ada di LKS. Siswa bisa datang ke perpustakaan sekolah, maupun perpustakaan lain yang dekat dari SMA Negeri 5 Surakarta seperti perpustakaan UNS dan perpustakaan monumen pers untuk membaca buku-buku sejarah sehingga pengetahuan siswa tentang sejarah menjadi lebih luas.

### E. Daftar Pustaka

- Agung, Leo dan Wahyuni, Sri. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Ombak
- Ali, Mohammad dan Asrori, Muhammad. (2004). *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara
- Al-Mighwar, Muhammad. (2006). *Psikologi Remaja Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*. Bandung : Pustaka Setia
- Arends, Richard. (2013). *Belajar untuk Mengajar*. Jakarta : Salemba Humanika
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Daliman. (2012). *Manusia dan Sejarah*. Yogyakarta : Ombak
- Ghalia, Fifi., Masykuri, Mohammad., Nurhayati., Nanik Dwi. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) dengan Kartu Destinasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Matri Sistem Periodik Unsur Kelas X MIA 3 di SMA Batik 1 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 4 No. 2 Tahun 2015
- Gottschalk, Louis. (1975). *Mengerti Sejarah : Pengantar Metode Sejarah*. Jakarta : Yayasan Penerbit Universitas Indonesia
- Ismail, Andang. (2006). *Education Games*. Yogyakarta : Pilar Media
- Korayanti, Theresia Dwi. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Neger Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. II, No. 7 Juli 2013
- Purwani, Endang. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar SKI pada Siswa kelas VIII D MTsN Ngawi Tahun Pelajaran 2012/2013. *Media Prestasi, Jurnal Ilmiah STKIP PGRI Ngawi*, Vol. XI, No. 1 Juni 2013
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta

Syah, Muhibin. (2005). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Grasindo