

Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Pada Siswa Kelas X - A Sma Nuris Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013
(Improvement Activities And Learning History Lessons By Operation Of Cooperative Learning Method Type Game Tournament Team (Tgt) In Class X - A High School Nuris Jember Even Semester Academic Year 2012/2013)

Moh Fathur Rozi, Nurul Umamah, Marjono

Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Jln. Kalimantan 37, Jember 68121

Abstrak

Dari latar belakang ini dapat dikatakan bahwa rumusan masalah "(1) Apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif Team Permainan turnamen (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XA SMA sejarah Nuris Jember semester genap 2012-2013 sekolah tahun, (2) Apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif Team jenis permainan turnamen (TGT) semester genap SMA kelas XA Nuris Jember 2012-2013 tahun ajaran dapat Meningkatkan hasil belajar sejarah.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Nilai sebelumnya kegiatan belajar siswa yang 39,54%, pada siklus 1 siswa kegiatan belajar dapat dikategorikan sebagai ditunjukkan oleh seorang mahasiswa yang sangat aktif kegiatan berdasarkan beberapa aspek seperti mendengarkan keterangan (catatan guru), diskusi kelompok dan belajar dengan belajar permainan pada nilai rata-rata datar luas kegiatan 60,21%. Dalam siklus 2 peningkatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas belajar kategori sangat aktif yang merupakan 80,46% dari nilai rata-rata aspek kegiatan yang telah ditentukan belajar. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa yang dinilai dari pemberian tugas dan melakukan post-test dan pre-test siklus 1 yang mencapai nilai rata-rata kelas 45,16% dan pada siklus 2 mencapai 80,64%. Jadi dapat dikatakan telah mengalami peningkatan yang signifikan seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai kegiatan sebelum pelaksanaan siklus tindakan menggunakan metode pembelajaran Tim game turnamen (TGT)

Kata kunci : Metode pembelajaran koopeartif tipe Team Games Tournament (TGT)

Abstract

From this background it can be said that the formulation of the problem "(1) Does the application of cooperative learning methods Team Games Tournament (TGT) activity and can improve student learning outcomes XA high school history class Nuris Jember semester 2012-2013 school year, (2) Is the application cooperative learning team game type tournaments (TGT) high school semester class XA Nuris Jember 2012-2013 school year can Improve learning outcomes history.

The results obtained in this study showed an increase in activity and student learning outcomes. Previous value of student learning activities that 39.54%, in cycle 1 students learning activities can be categorized as shown by a very active student activities based on several aspects such as listening to testimony (teacher notes), group discussion and learning with learning the game on the average value flat wide average 60.21% activity. In cycle 2 increased student learning activities and learning activities are very active category is 80.46% of the average value of specified aspects of the study. While improving student learning outcomes are assessed from the provision of duty and conduct post-test and pre-test cycle 1 who reach grade average value of 45.16% and in cycle 2 reached 80.64%. So it can be said to have experienced a significant improvement as shown by the increase in the value of the activities prior to the implementation of the action cycles using learning methods study team cooperative game tournament (TGT)

Keywords : Type of learning method koopeartif Team Games Tournament (TGT)

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah mendidik siswa menjadi seorang yang dapat menghargai masa lalunya demi masa sekarang dan masa depan. Menyadari adanya perubahan dalam masyarakat serta menyadari dinamika dalam kehidupan. seperti yang diungkapkan I Gede Widya (1989:10) bahwa pembelajaran sejarah tidak akan berfungsi bagi proses pendidikan, jika pendidikan menjurus kearah penumbuhan dan pengembangan karakter bangsa apabila nilai-nilai sejarah tersebut belum terwujud dalam pola perilaku yang nyata. Dengan demikian, jelaslah bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya terbatas memberikan pengetahuan tentang peristiwa masa lampau saja, akan tetapi merupakan penanaman nilai-nilai, pembentukan sikap dan kelangsungan hidup seseorang untuk menghadapi masa depannya agar lebih baik. Menurut Notosusanto, dengan mempelajari sejarah akan memperoleh empat kegunaan, yaitu guna rekreatif, guna inspiratif, guna instruktif, dan guna edukatif. Berdasarkan kegunaan tersebut semestinya mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan (Sukidin, Basrowi, dan Suranto, 2007:181).

Permasalahan-permasalahan yang sering kali dialami pada mata pelajaran sejarah adalah dinilai sebagai mata pelajaran yang membosankan karena hanya cukup menghafalkan materi pelajaran dan memperhatikan pendidik yang berceramah saja, sehingga terkesan mata pelajaran sejarah tidak menarik untuk dipelajari. Soewarso (2000:11) menambahkan bahwa adanya anggapan bahwa pelajaran IPA lebih penting daripada sejarah, materi pelajaran sejarah yang diterima sudah diketahui oleh peserta didik, Sejarah merupakan mata pelajaran menghafal, kebanyakan pendidik Sejarah kurang menguasai media dan tidak melakukan inovasi-inovasi dalam mengembangkan model pembelajaran dikarenakan minimnya pengalaman yang dimilikinya. Guna mengetahui permasalahan kelas X-A SMA Nuris Jember lebih lanjut serta untuk melakukan tindakan selanjutnya maka peneliti mengadakan observasi, dalam kegiatan observasi ini diketahui bahwa permasalahan pembelajaran kelas X-A terletak pada model pembelajaran dan siswanya sendiri, model pembelajaran yang diterapkan pendidik bidang studi Sejarah adalah model pembelajaran ceramah, tetapi metode ceramah juga perlu diterapkan untuk membuka dan melaksanakan tujuan pembelajaran. Mungkin karena keterbatasan pengalaman mengajar dari pendidik yang dikarenakan pendidik baru menyelesaikan program S1. Maka Peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran sebab tidak memperhatikan gagasan yang telah ada dalam diri siswa (struktur kognitif siswa) dalam hal kerja kelompok sendiri siswa cenderung kurang aktif dan bergantung kepada siswa yang pintar saja.

Permasalahan-permasalahan di atas berdampak pada proses pembelajaran, peran peserta didik menjadi pasif karena komunikasi yang dilakukan hanya satu arah, berdasarkan hasil observasi prasiklus menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas X-A secara klasikal hanya 39,54% peserta didik yang aktif dalam memperhatikan,

mencatat, menjawab dan bertanya. Begitu pula pada hasil belajarnya yang kurang maksimal, hasil belajarnya yang diperoleh dari data ulangan harian hanya mencapai rata-rata 65,97 dengan persentase ketuntasan hasil belajar hanya 30,5%, itu artinya dari 33 peserta didik hanya 11 peserta didik yang nilainya ≥ 70 sedangkan sisanya yang mendapatkan nilai dibawah > 70 , suatu kelas dikatakan tuntas dengan nilai ≥ 70 dari skor maksimal 100 dengan minimal 75 % peserta didik tuntas.

Peneliti merasa perlu adanya pembenahan model pembelajaran pada kelas X-A SMA Nuris Jember agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik kelas X-A terutama pada mata pelajaran Sejarah adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Team game Tournamen* (TGT) sebab jika melihat permasalahan-permasalahan yang menjadi kendala bagi kelas X-A, metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang mampu mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran. metode pembelajaran Kooperatif tipe game turnamen memberikan kemudahan bagi peserta didik dengan memanfaatkan pengetahuan peserta didik terdahulu sehingga proses belajar mengajar akan lebih aktif karena materi yang disajikan dikaitkan dengan pengetahuan peserta didik.

Permasalahan-permasalahan di atas berdampak pada proses pembelajaran, peran peserta didik menjadi pasif karena komunikasi yang dilakukan hanya satu arah, berdasarkan hasil observasi prasiklus menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas X-A secara klasikal hanya 39,54% peserta didik yang aktif dalam memperhatikan, mencatat, menjawab dan bertanya. Begitu pula pada hasil belajarnya yang kurang maksimal, hasil belajarnya yang diperoleh dari data ulangan harian hanya mencapai rata-rata 65,97 dengan persentase ketuntasan hasil belajar hanya 30,5%, itu artinya dari 33 peserta didik hanya 11 peserta didik yang nilainya ≥ 70 sedangkan sisanya yang mendapatkan nilai dibawah > 70 , suatu kelas dikatakan tuntas dengan nilai ≥ 70 dari skor maksimal 100 dengan minimal 75 % peserta didik tuntas.

Peneliti merasa perlu adanya pembenahan model pembelajaran pada kelas X-A SMA Nuris Jember agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik kelas X-A terutama pada mata pelajaran Sejarah adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Team game Tournamen* (TGT) sebab jika melihat permasalahan-permasalahan yang menjadi kendala bagi kelas X-A, metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya kurang mampu mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran. metode pembelajaran Kooperatif tipe game turnamen memberikan kemudahan bagi peserta didik dengan memanfaatkan pengetahuan peserta didik terdahulu sehingga proses belajar mengajar akan lebih aktif karena materi yang disajikan dikaitkan dengan pengetahuan peserta didik.

Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan aktivitas dan hasil belajar mata pelajaran Sejarah Melalui penerapan

metode pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Pada Peserta didik kelas X-A SMA Nuris Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2012-2013”

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran sejarah diidentikan sebagai salah satu pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kualitas siswa baik dari sisi intelektual maupun dari sisi pembentukan perilaku. Pengidentikan sejarah sebagai mata pelajaran hafalan sebenarnya tidak perlu terjadi jika pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas dapat memberikan makna serta manfaat yang berarti bagi para siswa melalui penanaman nilai-nilai sejarah. Hal ini sesuai dengan pengertian sejarah dalam Depdiknas (2003:10) bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini.

Pembelajaran sejarah mendidik siswa menjadi seseorang yang dapat menghargai masa lalunya demi masa kini dan masa akan datang, menyadari adanya perubahan dalam masyarakat serta menyadari dinamika dalam kehidupan. Hal ini dipertegas oleh Widja (1989:9) kesadaran sejarah merupakan kondisi kejiwaan yang menunjukkan tingkat penghayatan pada makna dan hakikat sejarah bagi masa kini dan masa yang akan datang, menjadi pokok bagi berfungsinya makna sejarah bagi pendidikan. Definisi pendapat Widja tersebut menghendaki adanya pembelajaran sejarah yang relevan dengan dunia nyata siswa. Pembelajaran seperti itu menggambarkan pembelajaran yang kontekstual.

Pembelajaran sejarah merupakan bagian penting yang dapat mendorong siswa untuk mendapatkan pengetahuan serta menghayati nilai-nilai yang terkandung didalamnya, sehingga mampu membawa perubahan tingkah laku dan mampu mengembangkan pribadi siswa untuk belajar secara utuh. Melalui pembelajaran sejarah menggunakan pendekatan konstruktivistik, pengalaman masa lalu masyarakat dapat dianalisis dan ditarik hubungannya dengan isu-isu kontemporer. Para peserta didik dapat memanfaatkan pengalaman belajar sebelumnya untuk merekonstruksi pengetahuan baru, menguji coba dan mengubahnya, serta menghubungkannya antara pengalaman masa lalu dengan kenyataan-kenyataan sosial yang dialami sehari-hari (Supriatna 2007:5).

Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan efektif atau tidaknya suatu metode pembelajaran. Keefektifan akan terjadi jika siswa secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan). Menurut Slameto (2010:36) aktivitas belajar di kelas meliputi, bertanya, mengajukan pendapat, berdiskusi, dan melakukan percobaan.

Hasil belajar Sejarah adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri individu yang dicapai oleh siswa setelah proses belajar mengajar. Salah satu perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah berupa kemampuan yang

dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru dan keadaan siswa pada proses belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar kadang sering kali tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut adalah faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*). Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010:54-72) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor:

1. Faktor *intern* : yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa
 - a. Faktor jasmaniah : kesehatan, cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologis : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan.
2. Faktor *ekstern* yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa
 - a. Faktor keluarga : cara keluarga mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah : metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat : kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah skor atau nilai akhir siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan penilaian hasil belajar siswa dengan menggabungkan nilai dari penilaian aktivitas siswa dan post test. Dari hasil belajar dapat diketahui peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau PTK yaitu penelitian yang bersifat kolaboratif antara guru dan peneliti yang didasarkan pada permasalahan yang muncul pada mata pelajaran Sejarah di SMA Nuris Jember. Prosedur penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan secara bertahap pada tiap-tiap siklus. Tiap-tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti yang telah dirancang guna memperbaiki proses pembelajaran mengenai kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah. Jika pada siklus pertama telah tercapai seperti yang diinginkan yaitu dicapai ketuntasan klasikal, maka pelaksanaan siklus berikutnya tetap dilanjutkan dengan siklus kedua dengan mengoptimalkan kerja keras peneliti dan guru agar tujuan yang diharapkan tercapai.

Subyek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X-A SMA Nuris Jember tahun ajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 31 orang. Dengan rincian siswa laki-laki 9 orang dan siswa perempuan sebanyak 22 orang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari orang-orang atau subjek itu sendiri. Pendekatan kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, hingga penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2010:12).

3.4.2 Jenis penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas tempatnya mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan/peningkatan proses pembelajaran (Aqib, 2007:174). Adapun karakteristik PTK yaitu sebagai berikut:

- A. didasari pada masalah yang dihadapi guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran;
- B. penelitian sekaligus sebagai praktik untuk melakukan refleksi
- C. bertujuan memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa
- D. dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus
- E. pihak yang melakukan tindakan adalah guru sendiri sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Apabila pada siklus I tidak mengalami ketuntasan belajar, maka akan dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan dapat mengalami ketuntasan belajar. Jika pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah yaitu jumlah siswa yang tuntas mencapai $\geq 75\%$, maka siklus II tetap dilaksanakan dengan berbagai perbaikan RPP dan soal-soal setelah mengadakan refleksi pada siklus I. Siklus kedua ini dilaksanakan untuk mengetahui persentase tingkat keberhasilan siswa dengan diterapkan model pembelajaran ini.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai dan skor siswa yang diperoleh dari hasil tes akhir di tiap siklus, tes individu serta hasil LKS pada saat turnamen dalam pembelajaran Sejarah pokok bahasan "Periodisasi kehidupan awal manusia di kepulauan Indonesia. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Data kuantitatif didapatkan dari hasil tes kemampuan siswa dalam mengerjakan LKS dan Tes Akhir.

Analisis data merupakan cara yang paling menentukan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dalam

penelitian ini adalah analisis yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil belajar apakah sesuai dengan yang hendak dicapai atau tidak.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung yang semuanya diperoleh dari observasi yakni meliputi, memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mencatat materi pelajaran, mengerjakan soal, dan berdiskusi. Untuk mengukur ketuntasan hasil belajar dalam hal ini adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor menggunakan standar ketuntasan yaitu ketuntasan belajar individu dinyatakan tuntas apabila tingkat persentase ketuntasan minimal mencapai nilai ≥ 75 dari skor maksimal 100, sedangkan untuk tingkat klasikal minimal mencapai 85% (Ketetapan dari Kepala Sekolah SMA Nuris Jember).

Data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa tentang aspek aktivitas guru dan siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran ini. Data kualitatif didapatkan dari wawancara terhadap guru dan siswa, serta hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Data wawancara digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan hasil tes.

Data observasi berupa catatan aktivitas guru dan siswa yang digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung yang perlu diamati untuk mendukung data (lampiran-D) serta untuk mengetahui penerapan pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran ini. Data kuantitatif berupa hasil tes siswa digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas X-A SMA Nuris Jember.

HASIL PENELITIAN

Siklus 1

Pada siklus I didapatkan persentase aktivitas belajar rata-rata siswa sebesar 60,21%, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.3 yang berarti aktivitas belajar siswa kelas X-A SMA Nuris Jember dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: guru menyampaikan materi, membagi siswa menjadi 5-6 kelompok, mengadakan games tournament serta mengevaluasi dan memberikan penghargaan. Aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 20,07% dari 40,14%, menjadi 60,21% sehingga aktivitas belajar siswa tergolong aktif

Setelah dilakukan analisis dari hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X-A mencapai kenaikan dari 32,25% menjadi 45,16%. Hal ini dapat dikatakan belum tuntas karena siswa yang memperoleh nilai > 75 hanya terdapat 14 dari siswa 31 siswa, sehingga belum mencapai kriteria ketuntasan.

Siklus 2

Pada siklus 2 didapatkan persentase aktivitas belajar rata-rata siswa sebesar 80,46%, seperti yg ditunjukkan pada Tabel 4.5. Arti dari table tersebut yaitu aktivitas belajar siswa kelas X-A SMA Nuris Jember dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Game Tournament* terdiri dari 4 tahapan yaitu: guru menyampaikan materi, membagi siswa menjadi 5-6 kelompok, mengadakan permainan serta mengevaluasi dan memberikan penghargaan. Aktivitas ini mengalami peningkatan sebesar 20,25% dari 60,21% menjadi 80,46%. Aktivitas belajar siswa tergolong kriteria sangat aktif sesuai.

Setelah dilakukan analisis dari hasil belajar siswa pada siklus 2 menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X-A mencapai kenaikan dari 45,16% menjadi 80,64%, hal ini dapat dikatakan tuntas karena lebih dari 75% siswa yang tuntas.

PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan ketuntasan hasil belajar siswa dengan metode kooperatif tipe *Teams Game Tournament*. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Pada siklus I terdiri atas 1 pertemuan yang dilaksanakan pada hari senin, 04 Februari 2013 dan siklus ke 2 juga 1 pertemuan yang dilaksanakan pada hari senin, 24 Februari 2013. Kriteria ketuntasan minimal belajar yang ditetapkan oleh SMA Nuris Jember tahun ajaran 2012/2013 adalah sebesar $\geq 75\%$. Berdasarkan analisis data ketuntasan hasil belajar Sejarah siswa pada pra-siklus adalah sebesar 32,25%. Hal ini membuktikan bahwa siswa kelas X-A belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

Metode pembelajaran model Direct Instruction yang digunakan guru dalam mengajar adalah metode ceramah, diskusi dan penugasan. Proses pembelajaran ini kurang adanya inovasi, sehingga siswa mudah bosan dan malas belajar. Dengan demikian kondisi kelas menjadi pasif dan diikuti dengan rendahnya hasil belajar siswa. Situasi atau suasana pembelajaran merupakan faktor pendukung dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Seorang guru dalam pembelajaran di kelas perlu menciptakan suasana kelas yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga aktivitas dan ketuntasan hasil belajar juga meningkat. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), untuk meningkatkan aktivitas dan ketuntasan hasil belajar siswa.

Metode Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Pembelajaran ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa memandang perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini, siswa

dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Dalam setiap kelompok siswa aktif berdiskusi dengan anggota kelompoknya, untuk menyelesaikan soal-soal pada lembar kerja siswa (LKS) yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, siswa bermain dalam turnamen yang diikuti oleh masing-masing kelompok. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah masing-masing kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dialami siswa.

Dari analisis kegiatan observasi didapatkan bahwa pada siklus I besarnya persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan dibandingkan sebelum dilaksanakan penelitian, yaitu besarnya persentase secara klasikal aktivitas belajar siswa dari 32,25% menjadi 60,21%. Meskipun demikian hasil yang diinginkan tidak sesuai dengan kriteria yang sudah ditargetkan, sehingga diperlukan suatu tindakan ulang yang menuntut adanya rancangan perbaikan dari siklus I. Rancangan perbaikan ini dilaksanakan pada siklus 2, berdasarkan analisis terhadap hasil observasi didapatkan pada siklus 2 besarnya persentase secara klasikal aktivitas belajar siswa secara individu meningkat menjadi 80,46%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X-A SMA Nuris Jember.

Analisis hasil post test, didapatkan bahwa rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas X-A SMA Nuris Jember sebelum diberikan perlakuan adalah sebesar 32,25%, sedangkan setelah diberi perlakuan pada siklus I meningkat menjadi 45,16%. Besarnya persentase tersebut tidak sesuai dengan kriteria yang ditargetkan yaitu 75%, sehingga diperlukan suatu tindakan ulang yang menghendaki adanya perbaikan dari siklus I. Tindakan perbaikan ini dilaksanakan pada siklus 2, dengan melihat kelemahan-kelemahan siklus I. Pada siklus 2 besarnya ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 80,64%. Peningkatan ketuntasan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I yaitu hanya terjadi peningkatan sebesar 12,91%. Ketuntasan hasil belajar meningkat dari pra siklus ke siklus 2 sebesar 48,39%. Hasil analisis aktivitas belajar siswa dan ketuntasan hasil belajar Sejarah pada pra siklus, siklus I dan siklus 2 disajikan dalam grafik pada gambar 4.2.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran berpikir induktif dengan peta keterkaitan konsep (PKK) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-A SMA Nuris Jember. Terbukti dari setiap siklusnya aktivitas siswa dan hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai 75%, siswa yang masuk dalam kriteria aktif sebanyak 27 siswa. Pada siklus II aktivitas siswa mengalami kenaikan sebesar 11% yaitu mencapai 86%, siswa yang

masuk dalam kriteria aktif meningkat menjadi 31 siswa. ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I mencapai 72% dengan siswa yang tuntas secara individual sebanyak 26 siswa, pada siklus II ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan sebesar 13% yaitu mencapai 86% dengan siswa yang tuntas secara individual sebanyak 31 siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diajukan adalah guru sejarah kelas X-A hendaknya menerapkan metode pembelajaran berpikir induktif dengan peta keterkaitan konsep sebagai alternatif pembelajaran di kelas agar siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dalam menemukan konsep-konsep materi pelajaran, sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran tidak berakhir dengan hafalam materi semata. metode pembelajaran berpikir induktif ini membutuhkan guru yang terampil dalam mengajukan pertanyaan karena melalui pertanyaan-pertanyaan itulah guru akan membimbing siswa membangun ide dengan cara berpikir. Guru hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan harus memperhatikan proses pembelajaran karena proses yang baik akan berdampak pada hasil yang baik, aktivitas siswa dalam pembelajaran harus ditingkatkan agar berdampak pada ketuntasan hasil belajar siswa yang dicapai meningkat. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan dan dapat mengembangkan model pembelajaran berpikir induktif dengan peta keterkaitan konsep (PKK) pada materi lain.

Ucapan Terima Kasih

Moh Fathur Rozi mengucapkan terima kasih kepada Dr. Nurul Umamah, M.Pd dan Kepada Drs. Marjono, M.Hum yang telah meluangkan waktu, pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan jurnal ini. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada Robith Qasdi LC selaku kepala SMA Nuris Jember dan Ary Wibowo, S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah yang telah memberikan ijin dan membantu pelaksanaan penelitian. Penulis menyampaikan terima kasih juga kepada teman-teman yang telah bersedia menjadi observer dalam pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, S 2010. *prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning; Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa media.

sudjana, N. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sukidin, Basrowi dan Suranto. 2007. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendekia.

Widja, I. G. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan LPTK.

Widja, I. G. 1991. *Sejarah Lokal Suatu Perspektif dalam Pengajaran Sejarah*. Bandung: Angkasa.

Laporan Penelitian/ Skripsi

Utami, Ulfa Arfiati.2011. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan media kartu masalah untuk meningkatkan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar Fisika siswa kelas X-5 SMA Negeri Genteng (Skripsi tidak dipublikasikan). Jember: Universitas Jember.

Ulfah, Yunitafaridah. 2009. Pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) Untuk meningkatkan hasil belajar IPA Siswa kelas V Semester 1 SDN Negeri lor 5 kecamatan sukodono kabupaten lumajang tahun pelajaran 2009/2010. (Skripsi tidak dipublikasikan). Jember: Universitas Jember.