

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN *STUDENT
TEAM ACHIEVEMENT DEVISION* PADA SISWA
KELAS X IPS SMA NEGERI 1 BENGKUNAT
TAHUN AJARAN 2018/2019**

(SKRIPSI)

Oleh

SUSI SUSANTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN *STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DEVISION* PADA SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 1 BENGKUNAT TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh

SUSI SUSANTI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keinginan penulis untuk melihat apakah ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan dua model pembelajaran yang berbeda yang diterapkan di kelas yang dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe tipe *team games tournament* dan *student team achievement devision*. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada perbedaan hasil belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan *student team achievement devision* pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt. Tujuannya yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dan *student team achievement devision* pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS SMAN 1 Bengkunt tahun ajaran 2018/2019. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh dimana semua populasi dijadikan sampel dengan kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen 1 yang diterapkan model pembelajaran TGT dan kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen 2 yang diterapkan model pembelajaran STAD. Teknik analisis data metode statistik menggunakan uji-t sampel independent.

Berdasarkan hasil uji analisis data dengan menggunakan rumus statistik uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,753$ sedangkan $t_{tabel} = 1,671$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka h_0 ditolak dan h_1 diterima dengan artian terdapat perbedaan hasil belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe tgt dan stad pada siswa Kelas X IPS SMAN 1 Bengkunt.

Kata Kunci : Perbandingan, TGT, STAD, Hasil Belajar

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SEJARAH DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN *STUDENT
TEAM ACHIEVEMENT DEVISION* PADA SISWA
KELAS X IPS SMA NEGERI 1 BENGKUNAT
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh

SUSI SUSANTI

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SEJARAH
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* DAN *STUDENT TEAM
ACHIEVEMENT DEVISION* PADA SISWA
KELAS X IPS SMA NEGERI 1 BENGKUNAT
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama Mahasiswa : **Susi Susanti**

No. Pokok Mahasiswa : 1513033048

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

Drs. Maskun, M.H
NIP 195812281985031005

Suparman Arif, S.Pd., M.Pd
NIP 198112252008121001

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi,
Pendidikan Sejarah

Drs. Tedi Rusman, M.Si
NIP 196008261986031001

Henry Susanto, S.S., M.Hum
NIP 197007271995121001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

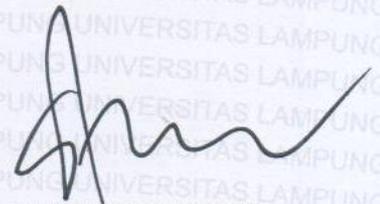
Ketua

: Drs. Maskun, M.H.



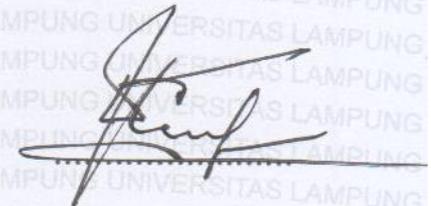
Sekretaris

: Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.



Penguji

Bukan Pembimbing : Drs. Syaiful. M, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 25 Oktober 2019

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Susi Susanti
NPM : 1513033048
jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
program studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dan *Student Team Achievement Devision* Pada Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Bengkunt Tahun Ajaran 2018/2019” tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, November 2019
Pemberi pernyataan



Susi Susanti
NPM 1513033048

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Rajabasa Kecamatan Ngaras Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung pada tanggal 14 Mei 1997, merupakan anak kedua dari lima bersaudara, dari pasangan Bapak Astari dan Ibu Romzana. Penulis memiliki satu orang kakak perempuan dan tiga adik laki-laki.

Penulis memulai pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Pardasuka Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat, disekolah dasar penulis lulus pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Pesisir Tengah Krui Kabupaten Pesisir Barat dan selesai pada tahun 2012. Pada tahun 2012 juga penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Pesisir Tengah Krui Kabupaten Pesisir Barat.

Pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Sejarah melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2017 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di daerah Yogyakarta, Jawa Tengah dan Jakarta. Selain itu penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa/Pekon Gisting Bawah Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus pada tahun 2018, serta penulis juga melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah Gisting pada tahun 2018.

MOTTO

*"Allah tidak akan membebani seseorang
melainkan sesuai kesanggupannya."*

(QS.Al-Baqarah:286)

"Buatlah orang yang kamu sayangi bahagia"

(Susí Susanti)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang maha pengasih, maha penyayang yang telah memberikan rahmat dan ridhonya, dengan segala kerendahan hati karya ini ku persembahkan untuk:

Kedua orangtuaku tercinta Bapak Astari dan Ibu Romzana, Kakakku Dahlia Ronteta dan Adik-adikku tersayang Jemi Richaldo, Wawan Sanjaya, dan Wiwin Sanjaya. Terimakasih atas doa yang tak ada putusnya yang selalu mengiringi langkahku, serta setiap dukungan, kasih sayang, motivasi dan semangat yang kalian berikan

Seluruh keluarga besar yang selalu memotivasi dan mendoakan ku

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Perbandingan Hasil Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dan *Student Team Achievement Devision* Pada Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt Tahun Ajaran 2018/2019"**. Sholawat serta salam senantiasa kita sanjungkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW semoga kelak kita mendapatkan syafaat-Nya di yaumil akhir kelak. Penulis telah menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan serta saran dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
6. Bapak Drs. Syaiful. M, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan juga selaku Pembahas terimakasih atas bimbingan, kritik, dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Maskun, M.H., selaku Pembimbing I yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terimakasih yang tak terhingga saya ucapkan kepada bapak atas dukungan, nasehat dan bimbingannya serta telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak pak, saya bersyukur bisa dibimbing oleh bapak.
8. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II sekaligus Pembimbing Akademik terimakasih bapak telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, masukan, dukungan, saran sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung yang penulis banggakan yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
10. Bapak dan Ibu staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung.

11. Bapak Kausar Hikmi S.Pd selaku guru mata pelajaran sejarah dan murid-murid kelas X IPS 1 dan X IPS 2 SMAN 1 Bengkuntan terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya.
12. Kedua orangtuaku Bapak Astari dan Ibu Romzana, yang selalu memberikan cinta, kasih sayang, dukungan, doa yang selalu mengiringi langkahku, terimakasih Mak dan Bak untuk semua yang telah dilakukan demi anakmu.
13. Kakakku satu-satunya Dahlia Ronteta dan adik-adikku tersayang Jemi Richaldo, Wawan Sanjaya, Wiwin Sanjaya terimakasih atas doa, dan dukungan untuk keberhasilan ku, semoga kita berlima bisa menjadi orang yang sukses dan menjadi kebanggaan buat mak dan bak.
14. Sahabat seperjuanganku Epi Yanti, Yessi Parisca, Septa Dewi, Ratih Pratiwi, dan Joni Pranata, terimakasih atas doa, dukungan, semangat yang kalian berikan dan tentunya terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik selama masa perkuliahan ku di Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
15. Sahabat kesayanganku sedari zaman es em a, Yosi Yusika dan Rahma Fitri terimakasih atas doa, dukungan, dan bantuannya selama ini.
16. Sahabat satu atapku selama tiga tahun Tri Rahma Yuni yang selalu mendengarkan keluh kesah, curhatan yang nggak penting serta terimakasih yang selalu menghibur dan memberi nasehat ketika sedang terpuruk.
17. Teman-teman seperjuangan PPL SMK Muhammadiyah Gisting dan KKN Pekon Gisting Bawah, Kabupaten Tanggamus, Zul, Noval, Rini, Jem, Asih, Aulia, Indah, Ika, Ica, terimakasih untuk 45 hari yang telah kita lewati bersama.

18. Teman-teman Pendidikan Sejarah Angkatan 2015 yang saya sayangi dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih sudah menjadi bagian dari cerita masa perkuliahanku.

19. Keluarga besar Pendidikan Sejarah, terimakasih atas segala kekeluargaan dan kebersamaannya selama ini.

Semoga hasil penulisan penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terimakasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan

Bandar Lampung, November 2019
Penulis

Susi Susanti
NPM 1513033048

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Kegunaan Penelitian	7
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	8
REFERENSI	
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN PARADIGMA	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1. Konsep Perbandingan.....	10
2.1.2. Konsep Hasil Belajar.....	11
2.1.3. Konsep Pengertian Belajar dan Pembelajaran	13
2.1.4. Pembelajaran Kooperatif.....	14
2.1.5. Model Pembelajaran Team Games Tournament.....	16
2.1.6. Model Pembelajaran Student Team Achievement Devision.....	21
2.2. Kerangka Pikir	24
2.3. Paradigma	25
2.4. Hipotesisi	26
REFERENSI	
III. METODE PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian	30
3.2. Desain Penelitian	31
3.3. Prosedur Penelitian	32
3.4. Populasi dan Sampel.....	33
3.4.1 Populasi.....	33
3.4.2 Sampel.....	34
3.5. Variabel Penelitian dan Devinisi Oprasional Variabel.....	35
3.5.1 Variabel Penelitian.....	35
3.5.2 Definisi Operasional Variabel.....	35
3.6. Teknik Pengumpulan Data	37
3.6.1. Teknik Wawancara.....	37
3.6.2. Observasi.....	37
3.6.3. Teknik Dokumentasi	38

3.6.4. Teknik Tes.....	38
3.7. Uji Persyaratan Instrumen	39
3.7.1. Uji Validitas	39
3.7.2. Uji Reabilitas	40
3.7.3. Uji Taraf Kesukaran.....	41
3.7.4. Uji Daya Beda.....	42
3.8. Uji Persyaratan Analisis Data.....	44
3.8.1. Uji Normalitas.....	44
3.8.2. Uji Homogenitas	46
3.9. Teknik Analisi Data.....	47
REFERENSI	

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	50
4.1.1. Profil SMA N 1 Bengkunt.....	50
4.1.2. Visi dan Misi	51
4.1.3. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	52
4.1.4. Keadaan Siswa SMAN 1 Bengkunt	54
4.1.5. Kondisi Sarana Prasarana.....	54
4.2. Gambaran Umum Penelitian	55
4.2.1 Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Model TGT.....	56
4.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Model STAD	58
4.3. Hasil Uji Instrumen Penelitian	59
4.3.1. Hasil Uji Validitas.....	59
4.3.2. Hasil Uji Reabilitas	61
4.3.3. Hasil Taraf Kesukaran dan Daya Beda	61
4.4. Data Hasil Penelitian	63
4.4.1. Hasil Uji Normalitas	65
4.4.2. Hasil Uji Homogenitas.....	66
4.4.3. Hasil Uji Hipotesis	66
4.5. Pembahasan	69
REFERENSI	

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	75
5.2. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian	31
2. Populasi Kelas X IPS	33
3. Sebaran Anggota Sampel	34
4. Kriteria Reabilitas	41
5. Interpretasi Angka Indeks Kesukaran	42
6. Interpretasi Nilai Daya Beda	43
7. Keadaan Tenaga Pendidik Dan Kependidikan SMAN 1 Bengkunt... ..	52
8. Keadaan Siswa SMAN 1 Bengkunt	54
9. Fasilitas SMAN 1 Bengkunt	54
10. Hasil Uji Validitas.....	60
11. Hasil Uji Reabilitas	61
12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda.....	62
13. Daftar Hasil Belajar Kelas X IPS 1 Dengan Model TGT.....	63
14. Daftar Hasil Belajar Kelas X IPS 2 Dengan Model STAD	64
15. Hasil Uji Normalitas	65
16. Perhitungan Teknik T-Tes	67
17. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Nama Kelas Eksperimen
2. Silabus
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
4. Post Tes
5. Pedoman Penskoran
6. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian
7. Uji Validitas
8. Uji Reabilitas
9. Uji Taraf Kesukaran
10. Uji Daya Pembeda
11. Uji Normalitas
12. Uji Homogenitas

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era global ini tuntutan terhadap dunia pendidikan sangat tinggi, mengingat pendidikan memberikan sumbangan yang sangat besar terhadap peningkatan sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia dapat berhasil jika didukung dengan kualitas pendidikan yang baik serta penerapan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang pada akhirnya nanti dapat meningkatkan kualitas tenaga kerja, produktivitas dan membuka peluang kerja. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab dan peka terhadap perkembangan zaman.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan sarana yang berperan dalam mewujudkan tujuan pendidikan yaitu untuk menghasilkan generasi muda yang produktif, kreatif, mandiri serta dapat membangun dirinya dan masyarakatnya (Hasbullah, 2001: 139). Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan yang memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yang nantinya akan bermuara pada meningkatnya kualitas sumber

daya manusia. Sekolah merupakan tempat berlangsungnya pembelajaran yang merupakan kegiatan mendasar dalam pendidikan, maka dalam proses pembelajaran di kelas harus berfokus pada keaktifan siswa.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar siswa dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan (Azisah, 2014: 13).

Faktor langsung yang mempengaruhi efisiensi dan efektifitas proses belajar mengajar yaitu model pembelajaran yang digunakan oleh guru, disamping dengan penguasaan materi pengajaran. Oleh karena itu, guru adalah subjek pembelajar siswa dan memiliki peranan penting dalam acara pembelajaran salah satunya yaitu melakukan pembelajaran sesuai dengan berbagai model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa, bahan ajar, dan kondisi sekolah setempat. Penyesuaian tersebut dilakukan untuk peningkatan mutu belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 37). Efektivitas proses pembelajaran ditentukan oleh seorang guru. Oleh karenanya, keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas kemampuan guru.

Model Pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan tehnik pembelajaran. Model Pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam menggambarkan bagaimana proses

pembelajaran dilakukan. Model pembelajaran juga memudahkan dalam mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, karena pola urutan dan langkah-langkah dalam suatu model pembelajaran telah tertentu (Nuryani, 2013: 2).

Pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa, harus mengacu pada peningkatan aktivitas dan keaktifan siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, sikap kepada siswa, akan tetapi guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar berupa belajar penemuan, belajar mandiri, belajar berkelompok, belajar memecahkan masalah dan sebagainya (Yamin, 2007: 75).

Menurut Wina Sanjaya (2008), Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya, yakni sisi proses dan hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku siswa dalam mempelajari bahan pelajaran sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Bapak Kausar Hikmi, S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkuntan, mengatakan dalam proses pembelajaran masih di dominasi oleh guru, peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga berdampak pada kurangnya minat, motivasi dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik kelas X IPS. Hal itu dapat dilihat dari hasil belajar

Sejarah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt secara keseluruhan masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 64 dari KKM 70. Maka dari itu dalam pembelajaran IPS Sejarah di SMA Negeri 1 Bengkunt membutuhkan model pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Suhardjono dalam Arikunto, dkk (2007: 55) mengemukakan bahwa “Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Ada faktor yang diubah (seperti: cara mengajar, mutu rancangan, model, evaluasi, dan lain-lain).

Subroto (1997: 149) mengatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat menentukan keberhasilan belajar siswa, karena model adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pendapat ahli diatas hal-hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat meningkatkan hasil belajar yaitu salah satunya dengan cara mengubah model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Slavin dalam Wina (2008:242) mengemukakan dua alasan bahwa : pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki pembelajaran selama ini. Pertama, beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi serta hasil belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran

kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar, berfikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Hal ini didukung oleh pendapat Slavin dalam Rusman (2012: 201), pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berfikir serta berinteraksi dengan siswa, model pembelajaran ini bukan sekedar metode belajar kelompok biasa yang diterapkan oleh guru. Model pembelajaran ini lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih berperan dominan dalam pembelajaran sehingga akan tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Tiap-tiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan masing-masing. Guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi bergantung pada materi dan tujuan pembelajaran. Penelitian ini menerapkan dua model pembelajaran kooperatif yaitu *Team Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD). Pemilihan kedua model pembelajaran kooperatif tersebut karena dianggap mampu meningkatkan hasil belajar Sejarah siswa.

Menurut Mohamad Nur (2008: 5), model pembelajaran STAD ialah dimana siswa dikelompokkan dalam tim dengan anggota 4 siswa pada setiap tim. Tim

dibentuk secara heterogen menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok. Dari uraian kedua model diatas diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dan dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan Penjelasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dan *Student Teams Achievement Devisions* Pada Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt Tahun Ajaran 2018/2019”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada perbedaan hasil belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan *Student Team Achievement Devision* pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan *Student Team Achievement Devision* pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis, antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan terutama dengan hal-hal yang berkaitan peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Student Team Achievement Devision*.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa bisa lebih memahami gaya belajar yang dimilikinya dan dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sejarah.

b. Bagi Guru

Menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu rujukan untuk perbaikan mutu pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Sejarah.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bengkunt.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanaka pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

5. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan.

REFERENSI

- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional*. Bab II Pasal 3
- Hasbullah. 2001. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo. Halaman 139
- Azisah. 2014. *Guru Dan Pengembangan Kurikulum Berkarakter (Implementasi Pada Tingkat Satuan Pendidikan)*. Makassar : Alaluddin University Press. Halaman 13
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Pt. Rineka Cipta. Halaman 37
- Nuryani. 2013. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Malang. Halaman 2
- Yamin. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press. Halaman 75
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Aneka Cipta. Halaman 55
- Subroto, Suryo.1997. *Proses Belajar Mengajar Disekolah*. Jakarta : Rineka Cipta. Halaman 149
- Sanjaya, Wina. 2010. *Op.cit*. Halaman 242
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: CV. Alfabeta. Halaman 201
- Nur, Muhamad. 2008. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa. Halaman 5

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIRIR, DAN PARADIGMA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Perbandingan

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia disebutkan bahwa perbandingan berasal dari kata banding yang berarti persamaan, selanjutnya membandingkan mempunyai arti mengadu dua hal untuk diketahui perbandingannya. Perbandingan diartikan sebagai selisih persamaan (Bambang Marhiyanto; 57).

Perbandingan merupakan suatu metode pengkajian atau penyelidikan dengan mengadakan perbandingan di antara dua objek kajian atau lebih untuk menambah dan memperdalam pengetahuan tentang objek yang dikaji (Sjachran Basah 1994:7).

Perbandingan dalam hal penelitian kali ini yang dimaksudkan adalah perbandingan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Devision* pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS Semester Genap di SMA Negeri 1 Bengkuntat tahun ajaran 2018/2019.

2.1.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pencapaian yang diperoleh oleh siswa dari aktivitas belajar dalam menentukan tingkat keberhasilan pemahaman siswa. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil pembelajaran yang didapatkan mengalami peningkatan.

Sudjana (2005: 3), mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun Dimiyati dan Mujiono (2006: 3) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai setiap mengikuti tes”.

Menurut Bloom dkk dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 26) ada tiga taksonomi yang dapat dipakai untuk mempelajari jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar. Diantaranya :

1. Ranah kognitif , ranah kognitif (Krathwohl dan Bloom, dkk) terdiri dari enam jenis perilaku diantaranya: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, ranah afektif (Krathwohl dan Bloom, dkk) terdiri dari lima perilaku yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotorik, Ranah Psikomotorik (Simpson) terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan, dan kreativitas.

Djamarah dan Zain (2006: 107), tingkatan keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Istimewa/maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal: apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d.75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai siswa.

Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya (Sardiman, 2008: 49).

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, hasil belajar yang diperoleh dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa itu sendiri. Hasil belajar yang baik diindikasikan dengan tingkah laku yang lebih baik dari pada tingkah laku sebelumnya melalui kegiatan belajar yang kontinu, dan tidak hanya bertahan sementara dan dinilai juga dalam penilaian hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini hasil belajar yang akan dilihat untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif dapat menggunakan berbagai tipe tes, hasil belajar dalam penelitian ini adalah perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran TGT dan STAD. Hasil belajar berupa nilai atau skor

yang diperoleh oleh siswa setelah mengerjakan *post-test* dengan bentuk soal pilihan ganda pada materi sejarah yang telah ditentukan.

2.1.3 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah perubahan dalam diri seseorang. Perubahan tersebut berupa perubahan dalam tingkah laku seperti kecakapan, keterampilan, pemahaman dan kemampuan yang lain.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar.

Menurut Fudyartanto (Baharuddin dkk, 2007: 13) dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki sesuatu. Senada dengan yang diungkapkan Hamalik (2008: 45) bahwa belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lengkap.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 297) pembelajaran adalah kegiatan guru secara ter-program dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut Trianto (2011: 17) pembelajaran merupakan

aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar internal. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran sebagai berikut:

1. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM.
2. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa.
3. Ketetapan antara kandungan materi ajar dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan.
4. Mengembangkan susasana belajar yang akrab dan positif (Soesmosasmito dalam Trianto, 2011: 20).

2.1.4 Pembelajaran Kooperatif

Metode pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang efektif untuk skala kelompok kecil. Metode ini dapat menunjukkan efektivitas siswa untuk memecahkan masalah, komunikasi antar sesama teman dan guru, dan berpikir kritis. Falsafah yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah pendekatan konstruktivitis. Pendekatan konstruktivitis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif, siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan konsep-konsep itu dengan temannya.

Menurut Majid dalam Huda (2014: 173) pembelajaran kooperatif memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.
2. Penerimaan terhadap keberagaman, diharapkan siswa mampu menerima teman-temannya yang mempunyai perbedaan latar belakang.
3. Pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, dapat menjelaskan ide-ide atau pendapat serta bekerja dalam kelompok.

Roger dan David (Agus Suprijono, 2009: 58) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Positif *Interdependence* (saling ketergantungan positif)
Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.
2. Personal *Responsibility* (tanggung jawab perseorangan)
Pertanggung jawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.

3. *Face to face promotive interaction* (interkasi promotif)
Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri interkasi promotif adalah saling membantu secara efektif dan efisien, saling memberikan informasi dan sarana yang dibutuhkan, memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien, saling mengingatkan, saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi, saling percaya dan saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.
4. *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota)
Untuk mengkoordinasikan kegiatan siswa dalam pencapaian tujuan adalah saling mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, serta mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.
5. *Group processing* (pemrosesan kelompok)
Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui menilai kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa diantara anggota kelompok yang sangat membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua tingkat pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelas keseluruhan.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Slavin dalam Isjoni (2009) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen.

2.1.5 Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kelompok yang dimaksud di sini bukanlah semata-mata

sekumpulan orang, namun kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan, dan berstruktur. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Slavin (2005: 163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Asma (2006: 54) model TGT adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti tes tertulis siswa akan bertemu di meja turnamen.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan (Aris Sholihin, 2014 :204-205), yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas biasanya dilakukan dengan pengajaran ceramah, diskusi, yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (teams)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen, dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri di pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor.

4. Tournament

Tournament dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

5. Teams Recognize

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat penghargaan atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2005: 170) sebagai berikut:

1. Presentasi Kelas
2. Bekajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
3. Tournament para siswa memainkan games akademik dalam kemampuan yang homogen.
4. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor tournament anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisikan apabila mereka mampu melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Triano (2010: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runut, yaitu:

1. Siswa menempatkan tim belajar beranggotakan empat orang berdasarkan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.
2. Mempersiapkan pelajaran, kemudian siswa bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
3. Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini merek tidak dpat saling membantu.

Berdasarkan kedua teori diatas, penulis menyimpulkan bahwa lima langkah pembelajaran TGT, yaitu:

1. Guru menyiapkan pelajaran dan mempresentasikan materi.
2. Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 3-5 siswa.
3. Kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kerja untuk menguasai materi.
4. Para siswa memainkan games tournament dalam kemampuan yang homogen.
5. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor tertinggi dengan kriteria tertentu.

Suatu model pembelajaran pastinya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Disini akan dijelaskan mengenai kekurangan dan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut (Aris Sholihin, 2014 :207-208) :

1. Kelebihan model Pembelajaran kooperatif tipe TGT
 - a. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
 - b. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
 - c. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
 - d. Dalam pembelajaran ini, peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournament.

2. Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
 - a. Membutuhkan waktu yang lama.
 - b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
 - c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja tournament atau lomba, dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah.

2.1.6 Model Pembelajaran *Student Team Achievement Devision*

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen, kemudian siswa yang pandai menjelaskan pada anggota lain sampai mengerti (Kokom Komala Sari, 2010 :63). STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 2008 : 143).

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri dari lima komponen utama (Slavin, 2008 : 143) yaitu:

1. Presentasi kelas

Materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas

dengan pengajaran biasanya hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit STAD. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

2. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Tim merupakan faktor yang paling penting dalam STAD. Setiap anggota tim harus melakukan yang terbaik untuk timnya, dan begitu juga sebaliknya. Tim harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3. Kuis

Setelah sekitar satu atau dua kali setelah guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua kali kerja tim, para siswa diberikan kuis individual. Para siswa tidak boleh saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

4. Skor Kemajuan Individual

Skor kemajuan individual adalah untuk memberikan tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja lebih baik dari pada sebelumnya. Setiap siswa dapat menyumbangkan poin yang maksimal kepada timnya, tetapi

siswa tidak akan bisa melakukannya tanpa memberikan usaha mereka yang terbaik. Setiap siswa diberikan skor awal, yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa tersebut sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama. Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dibandingkan dengan skor awal mereka.

5. Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan 20 persen dari peringkat mereka.

Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu sebagai berikut (Kokom Komala Sari, 2011: 64) :

1. Membentuk kelompok beranggotakan 4-5 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll).
2. Guru menyajikan pelajaran.
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
4. Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu.
5. Memberi evaluasi.
6. Kesimpulan.

Suatu model pembelajaran mempunyai keunggulan dan kekurangan.

Demikian pula dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD mempunyai beberapa keunggulan menurut (Isjoni, 2009 :51) keunggulan tersebut yaitu:

1. Menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal dalam kegiatan kelompok.
2. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya berdasarkan skor tes yang diperolehnya berdasarkan skor perkembangan individu.

Selain keunggulan tersebut pembelajaran kooperatif tipe STAD juga memiliki kekurangan yaitu menurut (Trianto, 2011: 70) adalah harus adanya pengaturan tempat duduk yang baik dalam kelompok, hal ini dilakukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran kooperatif apabila tidak ada pengaturan tempat duduk dapat menimbulkan kekacauan yang menyebabkan gagalnya pembelajaran pada kelas.

2.2 Kerangka Pikir

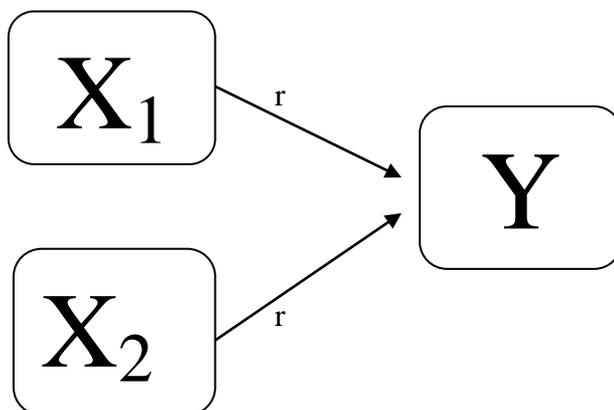
Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengetahui perbedaan hasil belajar sejarah antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Bengkunt. Dalam penelitian ini dalam pembelajaran sejarah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan sebagai kelas eksperimen 1. Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 tahapan yaitu: presentasi kelas, tim, game, tournament,

rekognisi team. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam pembelajaran sejarah diterapkan sebagai kelas eksperimen 2. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri dari 5 tahapan yaitu: presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim.

Selanjutnya dalam pelaksanaan penelitian ini kedua kelas diberi perlakuan berbeda yaitu dengan menerapkan dua model pembelajaran kooperatif yang berbeda pada kedua kelas tersebut. Pada kelas eksperimen 1 diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pada kelas eksperimen 2 diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Selanjutnya setelah diberi perlakuan diadakan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil post test kedua kelas tersebut kemudian dibandingkan.

Pada penelitian ini sebagai variabel bebas model pembelajaran *team games tournament* (disebut X_1), model pembelajaran *student team achievement devision* (disebut X_2) dan hasil belajar (disebut Y). Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu sebagai kelas eksperimen.

2.3 Paradigma



Keterangan :

X_1 = Model Pembelajaran Team Games Tournament

X_2 = Model Pembelajaran Student Team Achievement Devision

Y = Hasil Belajar

r = Garis Perbandingan

2.4 Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2015: 96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yaitu Hipo (sementara) dan thesa pernyataan atau teori. Menurut Arikunto (2006:71) “Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti ,sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, yang dimaksud dengan hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian yang harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis akan terbukti kebenarannya melalui sebuah penelitian dengan cara pengumpulan data-data, baik berupa fakta maupun data-data pendukung.

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, kerangka pikir dan paradigma maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak adanya perbedaan hasil belajar sejarah antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* dan *student teams achievement devision* pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt.

H_1 = Adanya perbedaan hasil belajar sejarah antara model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamen* dan *student teams achievement devision* pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkunt.

REFERENSI

- Marhiyanto, Bambang. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Media Centre .Halaman 57
- Basah, Sjachran. 1994. *Hukum Tata Negara Perbandingan*. Jakarta: Bina Aksara. Halaman 7
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Halaman 3
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta PT Rineka Cipta. Halaman 3
- Ibid. Halaman 26
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 107
- Bahrudin dkk. 2007. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: UNY press. Halaman 13
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Op.cit. halaman 297
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Konsep Strategi dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 17
- Ibid. Halaman 20
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 173
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 98
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Halaman 204-405

- E. Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning , Teori, Riset, dan Praktiknya*. Bandung: Nusa Media. Halaman 170
- Shoimin, Aris. 2014. Op.cit. Halaman 207-208
- Komala Sari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: Refika Aditama. Halaman 63
- E. Slavin, Robert.2008. Op.Cit. Halaman 143
- Ibid. Halaman 143
- Komala Sari, Kokom. 2011. Op.cit. Halaman 64
- Isjoni. 2009. Op.cit. Halaman 51
- Trianto. 2011. Op.cit. Halaman 70
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Halaman 96
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Aneka Cipta. Halaman 71

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian dibutuhkan suatu metode, cara atau taktik sebagai langkah-langkah yang harus ditempuh oleh seorang peneliti dalam memecahkan suatu permasalahan untuk mencapai tujuan. Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah (Sugiyono, 2012 :5). Adapun Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen.

Menurut Arikunto (2000: 272) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Cara untuk mengetahuinya yaitu membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dengan satu kelompok pembanding.

Metode eksperimen yang digunakan adalah metode ekperimental semu (quasi eksperimental). Penelitian eksperimen semu dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen. Bentuk penelitian ini banyak

digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia (sukardi, 2003:16)

3.2 Desain Penelitian

Penelitian quasi eksperimen diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu. Bentuk eksperimen ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia (Sukardi, 2003: 16).

Dalam penelitian ini peneliti mengambil dua kelompok yaitu kelompok kelas pertama dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan sebagai kelas eksperimen satu sedangkan kelompok kelas kedua dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai kelas eksperimen kedua.

Berdasarkan masalah dan tujuan pendidikan maka desain penelitian yang sesuai yaitu *posttes-only control design*. Secara umum model ekspreimen ini digunakan sebagai berikut (Sugiono, 2012 :121) :

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Post Tes
A	X ₁ Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	O ₁
B	X ₂ Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD	O ₂

Keterangan :

A : Kelas Ekspreimen I

B : Kelas Ekspreimen II

X₁, X₂ : Pelaksanaan Model Pembelajaran

O : Post Test

Penelitian ini membandingkan dua model pembelajaran yaitu *Team Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Devision* terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPS 1 dan X IPS 2 kelompok sampel ditentukan dengan pengambilan teknik sampling jenuh, dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai kelas eksperimen 1 dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Devision* sebagai kelas eksperimen 2.

3.3 Prosedur Penelitian

Serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh seorang peneliti secara teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan penelitian disebut prosedur penelitian.

Prosedur yang di tempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi, survey pendahuluan untuk melihat permasalahan di lapangan yang akan diteliti. Jumlah kelas, jumlah siswa yang menjadi populasi dalam penelitian kemudian digunakan sebagai sample dalam penelitian.
2. Melakukan wawancara terhadap guru bidang studi sejarah untuk mengetahui jumlah kelas yang akan digunakan sebagai populasi dan pengambilan sampel dalam penelitian yang menggunakan teknik *sampel jenuh*.
3. Menentukan kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 kemudian menyusun rancangan penelitian.
4. Memberikan perlakuan yang berbeda terhadap kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Pada kelas eksperimen 1 guru menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan kelas eksperimen 2 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

5. Pertemuan pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sebanyak 6 kali pertemuan.
6. Melakukan tes hasil belajar pada kedua kelompok untuk mengetahui tingkat kondisi subjek berkenaan dengan variabel dependen.
7. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian (Sukardi, 2003: 53).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkuntat tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri atas 2 kelas dengan jumlah total 60 siswa.

Tabel 2. Populasi Kelas X IPS

No	Kelas X IPS	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	Kelas X IPS 1	17	13	30
2	Kelas X IPS 2	18	12	30
	Jumlah Keseluruhan			60

Sumber : Tata Usaha SMAN 1 Bengkuntat TA 2018/2019

3.4.2 Sampel

Pengertian sampel menurut Sugiono (2003:54) adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Menurut Arikunto (2012:104) jika jumlah populasi kurang dari 100 orang maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *sampel jenuh (sampel sensus)* karena berdasarkan penelitian ini jumlah populasinya tidak lebih besar dari 100 orang, maka penulis mengambil 100% jumlah populasi yang ada pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Bengkuntat yaitu sebanyak 60 orang. Dari jumlah sampel tersebut di bagi menjadi dua kelas eksperimen untuk menentukan anggota sampel pada masing-masing kelas eksperimen diadakan undian, dengan hasil undian dihasilkan sebagai berikut:

Tabel 3. Sebaran Anggota Sampel Penelitian

No	Kelas X IPS	JK		Jumlah	Keterangan
		L	P		
1	Kelas Eksperimen 1	17	13	30	Diajar Menggunakan Model <i>Team Games Tournamen</i>
2	Kelas Eksperimen 2	18	12	30	Diajar Menggunakan Model <i>Student Team Achievemen Devisions</i>
Jumlah Keseluruhan				60	

Sumber : Olah data peneliti tahun 2019

3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 60). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependent*).

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas dilambangkan dengan X adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini ada dua yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai kelas eksperimen 1 dilambangkan X_1 , dan model pembelajaran *Student Team Achievement Devision* sebagai kelas eksperimen 2 dilambangkan X_2 .

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat dilambang dengan Y adalah variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas, sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

Mendefinisikan secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, dan mengkatagorikan hal tersebut

menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur (Sudjarwo, 2009: 174).

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda (Miftahul Huda, 2013 :197).
2. Model pembelajaran *Student Team Achievement Division* adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen, kemudian siswa yang pandai menjelaskan pada anggota lain sampai mengerti (Kokom Komala Sari, 2010 :63). STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 2008 : 143).
3. Sudjana (2005:3) hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah adanya kegiatan pembelajaran. Terjadi perubahan perilaku dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan siswa sebagai hasil belajar dan proses interaksi dengan lingkungannya yang diwujudkan dalam pencapaian hasil belajar.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

3.6.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui gambaran umum mengenai proses pembelajaran yang sudah berjalan saat mengadakan penelitian pendahuluan. Wawancara ini tidak terstruktur yaitu wawancara dengan guru di SMA Negeri 1 Bengkunt.

3.6.2 Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dalam penelitian tindakan kelas observasi menjadi instrument utama yang digunakan dalam mengumpulkan data. Observasi sebagai pengamatan langsung, merupakan instrument yang cocok untuk memantau kegiatan pembelajaran baik perilaku guru maupun perilaku siswa. Observasi dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung perubahan yang terjadi pada objek-objek penelitian.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini digunakan untuk memperoleh data nilai pelajaran sejarah dan data siswa, data tentang latar belakang berdirinya sekolah, serta keadaan sekolah, keadaan guru dan siswa di SMA Negeri 1 Bengkunt.

3.6.4 Teknik Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan analisis siswa mempelajari materi tes ini berupa soal-soal yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 150) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Teknik tes dilaksanakan sesudah siswa mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Student Team Achievement Division* melalui *post-test* digunakan untuk memperoleh hasil belajar pada mata pelajaran sejarah siswa kelas X IPS di SMA N 1 Bengkunt. *Post-test* dilakukan setelah *treatment*, untuk mengukur hasil Belajar siswa antara kelas eksperimen dengan model pembelajaran TGT dan STAD setelah *treatment*. Adapun tes yang digunakan dalam adalah berupa soal pilihan ganda sebanyak 25

soal, dengan untuk jawaban yang benar diberi skor 1 dan untuk jawaban yang salah diberikan skor 0.

3.7 Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar. Instrumen berupa tes diberikan setelah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar sejarah siswa. Sebelum tes akhir diberikan maka terlebih dahulu di adakan uji coba tes atau instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.

3.7.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Suatu instrumen yang valid memiliki validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Dalam penelitian ini untuk menguji validitas menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r = Koefisien korelasi Pearson
- $\sum xy$ = Jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan
- $\sum x$ = Jumlah skor X
- $\sum y$ = Jumlah skor Y
- $\sum x^2$ = Jumlah kuadrat dari skor X
- $\sum y^2$ = Jumlah kuadrat
- n = Jumlah sampel

(Suharsimi Arikunto, 2006: 170)

Butir instrumen dinyatakan valid jika koefisien korelasi (r) sama dengan 0,3 atau lebih (paling kecil 0,3). Hal ini serupa dengan Masrun (dalam Sugiyono, 2012:133-134) yang menyatakan bahwa item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006:178). Dalam penelitian uji reabilitasnya ini menggunakan rumus Kuder dan Richardson kr21 sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{m(k-m)}{k V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} =reabilitas instrumen
 k = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan
 m = skor rata-rata
 V_t = varians total.
 (Arikunto, 2006:189)

Untuk menentukan reabilitas yaitu menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas

Koefisien relibilitas (r_{11})	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Suharsimi Arikunto (2013: 89)

3.7.3 Uji Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Derajat atau tingkat kesukaran yang dimiliki oleh tiap butir item tes hasil belajar berfungsi untuk mengetahui bermutu atau tidaknya butir-butir item tersebut. Item yang baik adalah item yang tingkat kesukarannya dapat diketahui tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Bilamana item memiliki tingkat kesukaran maksimal, maka daya pembedanya akan rendah, demikian pula bila item itu terlalu mudah juga tidak memiliki daya pembeda (Arikunto, 2013: 207). Tingkat kesukaran butir soal objektif dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Untuk menginterpretasikan tingkat kesukaran suatu butir soal ditentukan dengan menggunakan kriteria indeks kesukaran yang dapat dilihat seperti berikut:

Tabel 5. Interpretasi Angka Indeks Kesukaran

Keterangan	Kriteria
Kurang dari 0,30	Sangat sukar
0,30 – 0,70	Cukup (Sedang)
Lebih dari 0,70	Mudah

Sumber: Anas Sudijono (2011: 372)

3.7.4 Uji Daya Beda

Menurut Arikunto (2013: 211) yang dimaksud daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antar siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah).

Perhitungan daya beda soal pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut :

$$D = P_A - P_B \text{ dimana } P_A = \frac{B_A}{J_A} \text{ dan } P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Discriminatory power (angka indeks diskriminasi item)

PA = Proporsi testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

BA = Banyaknya testee kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

- J_A = Jumlah testee yang termasuk dalam kelompok atas
 P_B = Proporsi testee kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan
 B_B = Banyaknya testee kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan
 J_B = Jumlah testee yang termasuk dalam kelompok bawah
 (Anas Sudijono, 2011: 389-390).

Hasil perhitungan daya pembeda diinterpretasi berdasarkan klasifikasi yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Interpretasi Nilai Daya Pembeda

NO	Besarnya D	Klasifikasi	Interprestasi
1	$0,00 < DP \leq 0,20$	<i>Poor</i>	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya lemah sekali (jelek), dianggap tidak memiliki daya pembeda yang baik.
2	$0,20 - 0,40$	<i>Satisfactory</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang cukup (sedang).
3	$0,40 - 0,70$	<i>Good</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik.
4	$0,70 - 1$	<i>Excellent</i>	Butir item yang bersangkutan telah memiliki daya pembeda yang baik sekali.
5	Bertanda negatif	-	Butir item yang bersangkutan daya pembedanya negatif (jelek sekali).

Sumber: Anas Sudijono (2011: 389).

3.8 Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penggunaan statistik parametrik memerlukan terpenuhinya asumsi data harus normal dan homogen, sehingga perlu uji persyaratan yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

3.8.1 Uji Normalitas

Menurut Sundayana (2010:84), uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan uji liliefors, langkah-langkah dalam pengujian adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung nilai rata-rata (\bar{x}) dan simpangan bakunya (s).
- b. Menyusun data dari yang terkecil hingga yang terbesar pada tabel.
- c. Merubah nilai x pada nilai z dengan rumus.
- d. Menghitung luas z dengan menggunakan tabel z .
- e. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.
- f. Menghitung selisih nilai z dengan nilai proporsi.
- g. Menentukan luas maksimum (L_{maks}) dari langkah f.
- h. Menentukan luas tabel lilliefors; $L_{tabel}=(n-2)$.
- i. Kriteria kenormalan jika $L_{maks} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

Metode lilliefors menggunakan data yang belum pernah diolah dalam tabel distribusi frekuensi. Data ditransformasikan dalam nilai Z sebagai probabilitas kumulatif normal. Probabilitas tersebut dicari bedanya dengan probabilitas kumulatif empiris. Beda terbesar dibandingkan dengan tabel Lilliefors.

No	X_i	$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$	F(X)	S(X)	$ F(X) - S(X) $
1					
2					
3					
Dst					

Keterangan:

X_i = angka pada data

Z = Transformasi kumulatif normal

F(X) = Probabilitas kumulatif normal

S(X) = Probabilitas kumulatif empiris

Persyaratan:

- Data berskala interval atau rasio
- Data tunggal / belum dikelompokkan pada tabel distribusi
- Data untuk n besar maupun n kecil.

Kriteria Uji Normalitas :

Signifikansi uji, nilai $|F(X) - S(X)|$ terbesar dibandingkan dengan nilai tabel Lilliefors.

Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ terbesar < dari nilai tabel Lilliefors, maka h_0 diterima h_1 ditolak.

Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ terbesar $>$ dari nilai tabel Lilliefors, maka H_0 ditolak H_1 diterima.

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data skor tes kemampuan pemahaman konsep matematis siswa yang diperoleh memiliki varians sama atau sebaliknya. Jika kedua kelompok mempunyai varians yang sama maka kedua kelompok tersebut dikatakan homogen. Menurut Sudjana (2005: 251) untuk menguji homogenitas varians ini dapat menggunakan uji F. Rumusan hipotesis untuk uji ini adalah:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ (kedua populasi memiliki varians yang sama)

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ (kedua populasi memiliki varians yang berbeda)

Langkah-langkah perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$f_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria uji:

Terima H_0 jika $F_{hitung} <$ dengan $F_{\frac{1}{2}\alpha(n_1-1, n_2-1)}$ diperoleh dari daftar distribusi F dengan peluang α . Untuk n_1-1 adalah dk pembilang (variens terbesar) dan n_2-1 adalah dk penyebut.

3.9 Teknik Analisis Data

Tujuan analisis data adalah untuk memberikan makna atau arti yang digunakan untuk menarik suatu kesimpulan dari masalah yang ada. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian kuantitatif. Data yang dianalisis merupakan nilai siswa yang diperoleh setelah adanya tes. Data-data dari hasil tes siswa tersebut dianalisis dengan juga menggunakan rumus t-test sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

X1 = Rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT

X2 = Rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran STAD

S1² = Varian skor kelompok 1

S2² = Varian skor kelompok 2

n1 = banyaknya sampel kelompok 1

n2 = banyaknya sampel kelompok 2

Kriteria pengujian dalam uji T adalah:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H₀ diterima.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H₀ ditolak.

Dengan derajat kebebasan dk = (n-1) dan peluang (1-α) dengan taraf signifikan α =5% (Sugiyono 2010: 279).

REFERENSI

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Halaman 5
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Aneka Cipta. Halaman 272
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 16
- Ibid. Halaman 16
- Sugiono. 2012. Op.cit. Halaman 121
- Ibid. Halaman 117
- Ibid. Halaman 73
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Aneka Cipta. Halaman 104
- Sugiono. 2012. Op.cit. Halaman 60
- Sudjarwo dan Basrowi. 2009. *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung CV Mandar Maju. Halaman 174
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 197
- Kokom Sari, Komala. 2010. *Pembelajaran Konseptual dan Aplikasinya*. Bandung: Refika Aditama. Halaman 63
- E. Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning , Teori, Riset, dan Praktiknya*. Bandung: Nusa Media. Halaman 143
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Halaman 3
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Aneka Cipta. Halaman 150

Ibid. Halaman 168

Ibid. Halaman 170

Sugiono. 2012. Op.cit. Halaman 133-134

Arikunto, Suharsimi. 2006. Halaman 178

Ibid. Halaman 189

Arikunto, Suharsimi. 2013. Penelitian Kuantitatif. Halaman 89

Ibid. Halaman 207

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. Halaman 372

Arikunto, Suharsimi. 2013. Op.cit. Halaman 211

Sudijono, Anas. 2011. Op.cit. Halaman 389-390

Ibid. Halaman 389

Sundayana, Rostina. 2010. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. Halaman 84

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Halaman 251

Sugiyono. 2012. Op.cit. Halaman 279

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbandingan hasil belajar sejarah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan *Student Team Achievement Devisions* pada siswa kelas X IPS SMAN 1 Bengkuntat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sejarah pada siswa kelas X IPS SMAN 1 Bengkuntat. Perbedaan keduanya didapatkan dengan menggunakan uji t test sampel independent. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD. Perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tgt dan yang menggunakan stad dipengaruhi oleh beberapa faktor yang disebabkan oleh terdapatnya aktivitas yang berbeda antara kedua model tersebut diantaranya adalah tournament yang dilakukan pada tgt membuat siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMAN 1 Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat tahun ajaran 2018/2019, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

Menemukan suatu model pembelajaran yang cocok untuk kelas yang akan diajarnya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa, dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Kepada Siswa

Meningkatkan pemahaman , keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Kepada Calon Peneliti

Demi kelancaran penelitian, sebaiknya calon peneliti harus benar-benar memahami objek yang akan diteliti, mulai dari konsep-konsep, persiapan instrumen-instrumen penelitian sampai dengan bagaimana proses penelitian yang akan dilakukan dan juga bagaimana cara pengolahan data yang sudah diperoleh peneliti.

Demikianlah saran-saran yang dapat penulis kemukakan dalam skripsi ini semoga bermanfaat untuk keberhasilan dan juga kemajuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Aneka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Aneka Cipta
- Azisah. 2014. *Guru Dan Pengembangan Kurikulum Berkarakter (Implementasi Pada Tingkat Satuan Pendidikan)*. Makassar: Alaluddin University Press
- Bahrudin dkk. 2007. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: UNY press
- Basah, Sjachran. 1994. *Hukum Tata Negara Perbandingan*. Jakarta: Bina Aksara
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No.20 tahun 3003 tentang Sistem pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono.2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Aneka Cipta
- Djamarah dan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- E. Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning ,Teori, Riset, dan Praktiknya*. Bandung: Nusa Media
- Nawawi dan Martini. 2013. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada Press
- Hasbullah. 2001. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta
- Komala Sari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: Refika Aditama
- Lie. Anita. 2002. *Mempraktikan Kooperatif Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo

- Marhiyanto, Bambang. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Media Centre
- Nur, Muhamad. 2008. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa
- Nuryani. 2013. *Strategi Belajar dan Mengajar Biologi*. Surabaya : Universitas Negeri Malang
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: CV. Alfabeta
- Saco. 2006. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Subroto, Suryo.1997. *Proses Belajar Mengajar Disekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sudjarwo. 2009. *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung CV Mandar Maju
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sundayana, Rostina. 2010. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Konsep Strategi dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Oemar, Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press