

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI, KEDISIPLINAN, DAN PRESTASI
BELAJAR SEJARAH MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS XI IPS 2
SMA NEGERI 1 SEWON TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

TESIS



Disusun oleh :

MARHARJONO

NIM. 14155140017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI, KEDISIPLINAN, DAN PRESTASI
BELAJAR SEJARAH MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS XI IPS 2
SMA NEGERI 1 SEWON TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

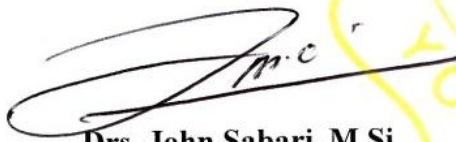
Tesis ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyetujui:

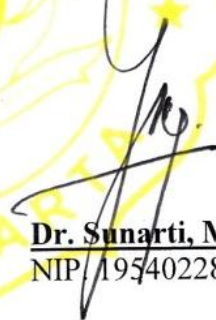
Yogyakarta, Mei 2016

Ketua Program Studi

Pembimbing

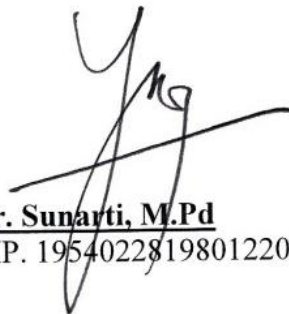


Dr. John Sabari, M.Si
NIS. 195107011989071001



Dr. Sunarti, M.Pd
NIP. 195402281980122001

Mengetahui
Direktur Program Pascasarjana
Universitas PGRI Yogyakarta



Dr. Sunarti, M.Pd
NIP. 195402281980122001

ABSTRAK

MARHARJONO. *Upaya Peningkatan Motivasi, Kedisiplinan, dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Pelajaran 2015/2016.* Tesis, Yogyakarta : Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta, 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016. 2) meningkatkan kedisiplinan belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016. 3) meningkatkan prestasi belajar sejarah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan dua siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar sejarah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar sejarah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif komparatif dengan membandingkan data pra tindakan, siklus I dan siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penerapan metode kooperatif tipe *Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar siswa kategori baik dan sangat baik, pada pra siklus sebanyak 15 siswa (57,7%), pada siklus I meningkat dari 17 siswa (65,4%) pada pertemuan pertama, menjadi 19 siswa (73,1%) pada pertemuan kedua. Pada siklus II, meningkat dari 22 siswa (84,6%) pada pertemuan pertama, menjadi 24 siswa (92,3%) pada pertemuan kedua. 2) Penerapan metode kooperatif tipe *Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan kedisiplinan belajar. Kedisiplinan belajar siswa kategori baik dan sangat baik, pada pra siklus sebanyak 14 siswa (53,9%), pada siklus I meningkat dari 15 siswa (57,7%) pada pertemuan pertama, menjadi 20 siswa (76,9%) pada pertemuan kedua. Pada siklus II meningkat dari 23 siswa (88,5%) pada pertemuan pertama, menjadi 25 siswa (96,2%) pada pertemuan kedua. 3) Penerapan metode kooperatif tipe *Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016. Prestasi belajar sejarah meningkat dari rata-rata sebesar 74,38 dan indeks ketuntasan sebesar 65,38% pada pra siklus, meningkat menjadi rata-rata sebesar 76,46 dan indeks ketuntasan sebesar 73,08% pada siklus I, dan rata-rata sebesar 84,35 dan indeks ketuntasan sebesar 88,46% pada siklus II.

Kata Kunci : Kooperatif, Team Game Tournament, Prestasi Belajar Sejarah

ABSTRACT

MAHARJONO. *An effort to Improve the Motivation, Discipline, and Achievement of the Eleventh Grade Students of IPS 2 of SMAN 1 Sewon at the Academic Year 2015/2016 in Learning History through a Type of Cooperative Teaching and Learning Method Namely Teams Games Tournament (TGT).* **Thesis, Yogyakarta: Graduate Program, University of PGRI Yogyakarta, 2016.**

This research is intended to 1) improve the motivation of the eleventh grade students of IPS 2 of SMAN 1 Sewon at the academic year 2015/2016 in learning history through a type of cooperative teaching and learning method namely Teams Games Tournament (TGT) 2) to improve the discipline of the eleventh grade students of IPS 2 of SMAN 1 Sewon at the academic year 2015/2016 in learning history through a type of cooperative teaching and learning method namely Teams Games Tournament (TGT), and 3) to improve the achievement of the eleventh grade students of IPS 2 of SMAN 1 Sewon at the academic year 2015/2016 in learning history through a type of cooperative teaching and learning method namely Teams Games Tournament (TGT).

This research was conducted at the eleventh grade class of IPS 2 of SMAN 1 Sewon at the academic year 2015/2016. This study is an action research which used two cycles. The data were collected by using the techniques of observation, questionnaire, and test of history lesson. The instruments used in this research were the guidelines of observation, questionnaire, and test of history lesson. The data analyzing technique used in this research was descriptive comparative technique by comparing the data in pre-action, cycle 1, and cycle 2.

The result of the study shows that the application of a type of cooperative teaching and learning method namely Teams Games Tournament was able to increase the learning motivation. The learning motivation of the students was categorized good and very good. At the pre-cycle, the number of motivated students was 15 (57.7%). At the cycle 1 it increased from 17 students (65.4%) at the first meeting to be 19 students (73.1%) at the second meeting. At the cycle 2 it continued increasing from 22 students (84.6%) at the first meeting to be 24 students (92.3%) at the second meeting. The application of a type of cooperative teaching and learning method namely Teams Games Tournament was also able to increase the learning discipline. The learning discipline of the students was categorized good and very good. At the pre-cycle, the number of disciplined students was 14 students (53.9%). At the cycle 1, it increased from 15 students (57.7%) at the first meeting to be 20 students (76.9%) at the second meeting. At the cycle 2, it went on increasing from 23 students (88.5%) at the first meeting to be 25 students (96.2%) at the second meeting. The application of a type of cooperative teaching and learning method namely Teams Games Tournament was able to increase the achievement of the students in learning history at the eleventh grade class of IPS 2 of SMAN 1 Sewon at the academic year 2015/2016. The achievement of learning history increased from the means 74.38 and passing index 65.38% at the pre-cycle to be the means 76.46 and the passing index 73.08% at the first cycle, and at the cycle 2 the means increased to be 84.35 and the passing index increased to be 88.46%.

Keyword: *Cooperative, Team Game Tournament, Learning Achievement*

LEMBAR PENGESAHAN

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI, KEDISIPLINAN, DAN PRESTASI
BELAJAR SEJARAH MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS XI IPS 2
SMA NEGERI 1 SEWON TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

MARHARJONO

NPM. 14155140017

Dipertahankan di Depan Panitia Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta
Tanggal : 3 Mei 2016

PANITIA PENGUJI

Dr. Salamah, M.Pd
Ketua Penguji

Drs. John. Sabari, M.Si
Sekretaris Penguji

Prof. Dr. Buchori MS, M.Pd
Penguji Utama

Dr. Sunarti, M.Pd
Pembimbing/Penguji

Yogyakarta, Mei 2016
Direktur Program Pascasarjana
Universitas PGRI Yogyakarta

Dr. Sunarti, M.Pd
NIP. 195402281980122001

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MARHARJONO
No. Mhs : 14155140017
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Lembaga Asal : SMA Negeri 1 Sewon, Bantul
Judul Tesis : Upaya Peningkatan Motivasi, Kedisiplinan, dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon Tahun Pelajaran 2015/2016

Menyatakan bahwa tesis tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan Magister/Doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini bukan hasil karya saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk apapun atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, April 2016

Yang menyatakan



Marharjono

MOTTO

❧ *Cara memulai adalah dengan berhenti berbicara dan mulai melakukan.*

Walt Disney

❧ *Sukses adalah sebuah perjalanan, bukan tujuan akhir.*

Ben Sweetland

Tesis ini kupersembahkan untuk:

- ❖ *Istriku yang kucintai, yang selalu mendorong dan membantu dalam penyusunan tesis ini.*
- ❖ *Anak-anakku yang kusayangi.*
- ❖ *Ayah dan Ibuku yang berjasa dalam hidupku*
- ❖ *Almamater tercinta Universitas PGRI Yogyakarta.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan doa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmat yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang penulis susun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Buchory MS., M.Pd, Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan bagi penulis selama menjalani kuliah di Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Dr. Sunarti, M.Pd., Direktur Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta, sekaligus pembimbing tesis yang telah memberikan ijin penelitian dan memberikan bimbingan dan arahan sehingga tesis ini dapat diselesaikan
3. Drs. John Sabari, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.
4. Drs. Marsudiyana, Kepala SMA Negeri 1 Sewon Bantul, yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
5. Seluruh dosen dan karyawan di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta, atas segala bantuannya.

6. Seluruh staf perpustakaan Universitas PGRI Yogyakarta, atas segala bantuan dan layanannya, sehingga penulis dapat memperoleh literatur yang dibutuhkan dalam penulisan tesis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tesis ini.

Tesis ini yang masih banyak kekurangan, sehingga saran, masukan, dan kritik membangun sangat diharapkan demi sempurnanya tesis ini. Akhirnya Penulis berharap tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya praktisi/guru IPS.

Yogyakarta, April 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Rencana Pemecahan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Hipotesis Tindakan	8

BAB II	KAJIAN PUSTAKA	10
A.	Kajian Teori	10
1.	Motivasi Belajar	10
2.	Kedisiplinan	13
3.	Mata Pelajaran Sejarah	15
4.	Prestasi Belajar Sejarah	17
5.	Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament.	24
B.	Penelitian Terdahulu yang Relevan	36
C.	Kerangka Pikir	38
BAB III	METODE PENELITIAN	40
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	40
B.	Subjek Penelitian	41
C.	Prosedur Penelitian	41
1.	Jenis Penelitian	41
2.	Teknik Pengumpulan Data	45
3.	Instrumen	46
4.	Teknik Analisa Data	50
5.	Indikator Keberhasilan	51
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A.	Hasil Penelitian	53
1.	Deskripsi Pra Siklus	53
2.	Deskripsi Siklus I	57

3. Deskripsi Siklus II	83
B. Data Peningkatan Motivasi, Kedisiplinan, dan Prestasi Belajar	105
1. Peningkatan Motivasi Belajar	105
2. Peningkatan Kedisiplinan Belajar	106
3. Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah	107
C. Pembahasan	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	116

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Klasifikasi Teknik Penilaian dan Bentuk Instrumen	23
Tabel 2. Pemberian Poin Turnamen untuk 4 Pemain	35
Tabel 3. Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain	36
Tabel 4. Waktu Penelitian	40
Tabel 5. Kisi-kisi Kuesioner Tanggapan Siswa Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	47
Tabel 6. Kisi-kisi Pedoman Observasi Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran	48
Tabel 7. Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran	48
Tabel 8. Kisi-kisi Pedoman Observasi Motivasi Belajar	48
Tabel 9. Kisi-kisi Pedoman Observasi Kedisiplinan Belajar	49
Tabel 10. Kisi-kisi Pedoman Tes Prestasi Belajar Sejarah	49
Tabel 11. Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus	55
Tabel 12. Kedisiplinan Belajar Siswa Pra Siklus.....	56
Tabel 13. Prestasi Belajar Sejarah Pra Siklus	56
Tabel 14. Rangkuman Hasil Skor Kelompok Siklus I	72
Tabel 15. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I	72
Tabel 16. Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus I	74
Tabel 17. Hasil Observasi Kedisiplinan Belajar Siswa Siklus I	75
Tabel 18. Kedisiplinan Belajar Siswa Pada Siklus I	78

Tabel 19. Rangkuman Prestasi Belajar Sejarah Siklus I	79
Tabel 20. Rangkuman Hasil Kuesioner Siswa Pada Siklus I	79
Tabel 21. Rangkuman Hasil Skor Kelompok Siklus II	94
Tabel 22. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	95
Tabel 23. Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus II	97
Tabel 24. Hasil Observasi Kedisiplinan Belajar Siswa Siklus II	98
Tabel 25. Kedisiplinan Belajar Siswa Pada Siklus II	100
Tabel 26. Rangkuman Prestasi Belajar Sejarah Siklus II	101
Tabel 27. Rangkuman hasil Kuesioner Siswa Pada Siklus II	101
Tabel 28. Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah	108

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Penempatan Siswa dalam Meja Turnamen	34
Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas	42
Gambar 3. Suasana Diskusi Terpimpin dengan Siswa	54
Gambar 4. Guru Menyampaikan Materi Pelajaran Pada Siklus I	62
Gambar 5. Suasana Diskusi Kelompok Siklus I	63
Gambar 6. Suasana Turnamen Siklus I	64
Gambar 7. Guru Menjelaskan Materi Pada Siklus II	87
Gambar 8. Suasana Game Siklus II	88
Gambar 9. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar	105
Gambar 10. Grafik Peningkatan Kedisiplinan Belajar	106
Gambar 11. Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dari Universitas PGRI Yogyakarta	116
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian dari SMA Negeri 1 Sewon Bantul	117
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	118
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	126
Lampiran 5. Lembar Kerja Siswa (LKS)	154
Lampiran 6. Kisi-Kisi Tes Prestasi Belajar.....	180
Lampiran 7. Soal Tes Prestasi Belajar	185
Lampiran 8. Lembar Observasi Motivasi Belajar	199
Lampiran 9. Lembari Observasi Kedisiplinan Belajar	204
Lampiran 10. Tabulasi Data Prestasi Belajar.....	209
Lampiran 11. Tabulasi Data Hasil Kuesioner Tanggapan Siswa.....	210
Lampiran 12. Hasil Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	212
Lampiran 13. Hasil Distribusi Frekuensi Kedisiplinan Belajar	220
Lampiran 14. Hasil Statistik Deskriptif Prestasi Belajar Sejarah	232
Lampiran 15. Hasil Distribusi Frekuensi Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen	234
Lampiran 16. Rekapitulasi Hasil Skor Game dan Turnamen	239

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Akhir-akhir ini, bangsa Indonesia mengalami suatu kondisi degradasi moral. Para siswa yang masih aktif belajar di SMP dan SMA sibuk melakukan tawuran. Segolongan kelompok yang berdemo dengan melakukan aksi anarki dan merusak fasilitas di sekelilingnya, dengan bangga mengatakan bahwa mereka adalah mahasiswa. Selain itu banyak anggota DPR yang seharusnya tergolong masyarakat terhormat, juga terjerumus dalam aksi kriminal. Terlibat dalam korupsi, uang suap, skandal, pelecehan seksual, dan berbagai tindak kriminal. Belum lagi di dunia hukum sudah banyak kejadian-kejadian yang sama sekali tidak pantas dilakukan oleh para penegak hukum seperti suap dan ketidakadilan (Yulianti, 2014 : 1).

Degradasi moral yang melanda Indonesia tersebut, harus mendapat perhatian dari berbagai pihak, agar hal tersebut dapat diatasi dan tidak berkelanjutan. Salah satu bentuk upaya untuk mengatasinya adalah melalui pendidikan. Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Melalui pendidikan, watak dan karakter peserta didik dibentuk sehingga akan membentuk karakter bangsa di masa mendatang. Pembentukan watak dan karakter dapat dilakukan melalui pembelajaran sejarah. BSNP (2006 : 187) menyatakan bahwa mata pelajaran Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Materi sejarah:

1. mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik;
2. memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bahan pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan;
3. menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa;
4. sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari;
5. berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Namun dalam kenyataannya, kondisi kekinian, kita justru menjadi bangsa yang mudah lupa akan sejarah bangsanya. Sejarah dianggap barang kuno, usang, dan ketinggalan jaman. Belajar sejarah selama ini dianggap membosankan (Amin Siahaan, 2013 : 1). Persepsi siswa terhadap pembelajaran sejarah tersebut, menyebabkan motivasi belajar siswa dalam

mengikuti pembelajaran sejarah relatif rendah. Motivasi belajar yang rendah tersebut, menyebabkan siswa mudah bosan dan tidak disiplin dalam belajar. Hal ini pada akhirnya menyebabkan prestasi belajar sejarah menjadi relatif kurang baik.

Permasalahan tersebut juga terjadi pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon Bantul. Siswa cenderung menyepelkan pembelajaran sejarah, sehingga kurang bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar rendah, ditunjukkan dengan siswa yang kurang tenang dalam mengikuti pembelajaran. Siswa seringkali berubah posisi duduk ketika sedang mengikuti pembelajaran yang menandakan bahwa siswa tersebut bosan. Terkadang pada saat pembelajaran, siswa berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Pada pertengahan pembelajaran, terkadang ditemui siswa yang menguap dan mengantuk.

Selain motivasi belajar yang rendah, kedisiplinan dalam belajar sejarah juga relatif rendah. Hal ini diantaranya ditunjukkan dengan adanya siswa yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru, atau menyelesaikan tidak tepat waktu, dan kurang memperhatikan ketika guru menerangkan. Pada saat dilakukan tanya jawab dan diskusi kelas maupun diskusi kelompok, siswa juga kurang berani untuk bertanya dan berpendapat. Selain itu, siswa juga kurang disiplin dalam membuat catatan-catatan pelajaran secara rapi dan teratur.

Motivasi dan kedisiplinan belajar dalam belajar sejarah yang kurang baik, menyebabkan prestasi belajar sejarah juga relatif kurang baik. Hasil rata-

rata ulangan harian siswa relatif rendah dan seringkali di bawah KKM sebesar 75. Apabila melihat ketuntasan belajar berdasarkan KKM, maka siswa yang tuntas belajar hanya berkisar antara 50% sampai 60%.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa didapatkan hasil bahwa mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang tidak menarik dan banyak hafalan, sehingga pembelajaran sejarah membosankan. Siswa juga kurang suka dengan pembelajaran yang dilakukan guru. Pembelajaran lebih banyak dilakukan guru dengan ceramah. Kegiatan siswa dalam pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang penting dari keterangan guru, sehingga seringkali membuat siswa mengantuk.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa tersebut, mengungkapkan permasalahan yang harus diatasi guru. Guru harus bisa merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sejarah, yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran, tetapi menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa. Melalui pembelajaran dengan karakteristik tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi, kedisiplinan dan prestasi belajar sejarah.

Salah satu pembelajaran dengan karakteristik tersebut dan dapat diterapkan dalam mata pelajaran sejarah adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh Davids De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk

memperoleh tambahan point untuk skor tim mereka (Trianto, 2009 : 83). Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan (Aris Shoimin, 2014 : 205).

Permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT berfungsi sebagai tinjauan kembali terhadap materi pembelajaran sebelum siswa menghadapi tes individual (Made Yanthi Sudarmi dkk, 2014 : 4). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Aris Shoimin, 2014 : 204).

Melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT, tiap kelompok saling berkompetisi dan setiap anggota kelompok berperan dalam keberhasilan kelompok dengan menyumbangkan skor turnamen yang diperoleh. Hal ini menyebabkan siswa termotivasi untuk bekerja sama dan belajar lebih keras pada saat diskusi kelompok untuk menguasai materi pelajaran. Selain itu, peran setiap siswa dalam menyumbang skor untuk kelompoknya, menyebabkan siswa berusaha untuk disiplin dalam belajar. Hal ini menyebabkan penguasaan materi pelajaran dapat lebih baik dan prestasi belajar siswa meningkat.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang dikaji dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya peningkatan motivasi belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016 ?
2. Bagaimana upaya peningkatan kedisiplinan belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016 ?
3. Bagaimana upaya peningkatan prestasi belajar sejarah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016 ?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara mandiri, karena peneliti merupakan guru di kelas yang diteliti. Rencana pemecahan masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan refleksi untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah, serta hal-hal yang perlu untuk ditingkatkan.
2. Memikirkan solusi untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi melalui perbaikan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Memilih pokok bahasan yang tepat untuk dilakukan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe TGT.
4. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dilengkapi dengan Lembar Kerja Siswa (LKS), soal untuk game akademik, dan soal ulangan.

5. Membuat instrumen untuk mengamati proses pembelajaran, motivasi belajar, dan kedisiplinan siswa.
6. Melakukan tindakan pembelajaran dengan metode kooperatif tipe TGT, membuat game dan turnamen, serta melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, motivasi belajar, dan kedisiplinan siswa.
7. Memberikan penghargaan terhadap kelompok dengan skor tertinggi.
8. Memberikan tes prestasi belajar sejarah kepada siswa setelah materi selesai diajarkan.
9. Melakukan analisis data yang telah diperoleh selama pengamatan, dan membandingkan hasilnya pada tiap siklus sehingga bisa diketahui peningkatannya, dengan mengacu pada indikator keberhasilan tindakan.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016.
2. Meningkatkan kedisiplinan belajar melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016.
3. Meningkatkan prestasi belajar sejarah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pustaka bagi guru dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, kedisiplinan dan prestasi belajar. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

- a. Guru SMA Negeri 1 Sewon Bantul

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam upaya peningkatan motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

- b. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan informasi secara lebih lengkap mengenai kondisi motivasi dan kedisiplinan siswa.
- 2) Memberikan pemahaman mengenai penerapan metode kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan motivasi dan kedisiplinan siswa.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan metode kooperatif tipe *Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016.
2. Penerapan metode kooperatif tipe *Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan kedisiplinan belajar pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016.
3. Penerapan metode kooperatif tipe *Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan prestasi belajar sejarah pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016.