

# PENINGKATAN MOTIVASI, KEDISIPLINAN, DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH MELALUI TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Marharjono dan Sunarti\*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar siswa melalui tipe *team games tournament* (TGT). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, dan tes dengan deskriptif komparatif sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan: (1) motivasi belajar siswa meningkat dari sebanyak 15 siswa (57,7%) pada prasiklus, menjadi 17 siswa (65,4%) dan 19 siswa (73,1%) pada pertemuan I dan II siklus I, serta menjadi 22 siswa (84,6%) dan 24 siswa (92,3%) pada pertemuan I dan II siklus II; (2) kedisiplinan belajar siswa meningkat dari 14 siswa (53,9%) pada prasiklus, menjadi 15 siswa (57,7%) dan 20 siswa (76,9%) pada pertemuan I dan II siklus I, serta menjadi 23 siswa (88,5%) dan 25 siswa (96,2%) pada pertemuan I dan II siklus II; serta (3) prestasi belajar sejarah meningkat, pada prasiklus nilai rata-rata 74,38 dan indeks ketuntasan 65,38% menjadi 76,46 dengan indeks ketuntasan 73,08% pada siklus I dan 84,35 dengan indeks ketuntasan 88,46% pada siklus II.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif, *team games tournament*, prestasi belajar sejarah

*This research aims to improve motivation, discipline, and IPS learning achievement through team games tournament (TGT). This research is classroom action research with 2 cycles. The techniques of collecting data are observations, questionnaires, and tests within comparative descriptive technique as the way of analysis data. The results of the study are: (1) students' learning motivation increase from 15 students in pre-cycle to 17 (65,4%) and 19 (73,1%) in 1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> meeting of 1<sup>st</sup> cycle, then become 22 (84,6%) and 24 (92,3%) students in 1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> meeting of 2<sup>nd</sup> cycle; (2) students' learning discipline increase from 14 (53,9%) students in pre-cycle to 15 (57,7%) and 20 (76,9%) in 1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> meeting of 1<sup>st</sup> cycle, then become 23 (88,5%) and 25 (96,2%) students in 1<sup>st</sup> and 2<sup>nd</sup> meeting of 2<sup>nd</sup> cycle; (3) students learning achievement increase from average score 74,38 with completeness index 65,38% in pre-cycle to 76,46 with completeness index 73,08% in 1<sup>st</sup> cycle and 84,35 with completeness index 88,46% in 2<sup>nd</sup> cycle.*

*Keywords: cooperative learning, team games tournament, history learning achievement*

---

\* Marharjono adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta dan Sunarti adalah Dosen Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.

## **PENDAHULUAN**

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 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 siswa 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 siswa dibentuk sehingga 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 untuk pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta untuk pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Namun pada kenyataannya, kondisi kekinian, justru menjadi bangsa yang mudah lupa dengan sejarah bangsanya. Sejarah dianggap barang kuno, usang, dan ketinggalan zaman. Menurut Siahaan (2013: 1), belajar sejarah selama ini dianggap membosankan. Persepsi siswa terhadap pembelajaran sejarah tersebut, menyebabkan motivasi belajar siswa saat mengikuti pembelajaran sejarah relatif rendah. Motivasi belajar yang rendah tersebut menyebabkan siswa mudah bosan dan tidak disiplin saat 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, yaitu motivasi belajar yang rendah, kedisiplinan saat belajar sejarah juga relatif rendah. Motivasi dan kedisiplinan belajar 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, mengungkapkan permasalahan yang harus diatasi guru. Guru harus dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sejarah, yang melibatkan siswa secara aktif pada pembelajaran, menuntut siswa untuk aktif saat pembelajaran, tetapi menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa. Melalui pembelajaran dengan karakteristik tersebut, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, kedisiplinan dan prestasi belajar sejarah. Berdasarkan hal tersebut, perlu direncanakan pembelajaran yang melibatkan dan menuntut siswa untuk aktif, tetapi menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu pembelajaran yang mempunyai karakteristik tersebut adalah pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Menurut Brophy (2004: 3), *motivation is a theoretical construct used to explain the initiation, direction, intensity, persistence, and quality of behavior, especially goal-directed behavior*. Motivasi adalah konstruksi teori yang digunakan untuk menjelaskan inisiasi, arah, intensitas, ketekunan, dan kualitas perilaku, terutama perilaku yang diarahkan pada tujuan. Selanjutnya, menurut Hamalik (2006: 158), motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang dimulai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sementara itu, menurut Wlodkowski dan Jaynes (2004: 6), motivasi belajar merupakan nilai dan hasrat untuk belajar.

Disiplin menurut Asmani (2011: 37) adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Menurut Foerster dalam Koesoema (2010: 233), disiplin sekolah merupakan keseluruhan ukuran bagi tindakan-tindakan yang menjamin

kondisi-kondisi moral yang diperlukan sehingga proses pendidikan berjalan lancar dan tidak terganggu. Selanjutnya, prestasi belajar menurut Mulyasa (2013: 189) adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Adapun Umiaso dan Gojali (2010: 227) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari aktivitas atau kegiatan belajar siswa.

Berkenaan dengan pembelajaran *team games tournament*, Isjoni (2011: 83-84) menyatakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kasta atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Selanjutnya, diberikan permainan akademik, siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan 2 siklus yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2015 sampai dengan Desember 2015. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon Kabupaten Bantul tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah 26 orang, terdiri laki 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif dengan menerapkan pembelajaran tipe *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran sejarah. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar sejarah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar sejarah. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi kegiatan pembelajaran, kuesioner tanggapan siswa terhadap pelaksanaan metode *teams games tournament* (TGT), dan tes hasil belajar sejarah.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif komparatif dengan membandingkan data pratindakan, siklus I dan siklus II. Data prestasi belajar sejarah dikategorikan berdasarkan indikator keberhasilan, yaitu tuntas belajar apabila didapatkan nilai  $\geq 75$  dan tidak tuntas belajar apabila didapatkan nilai  $< 75$ . Adapun data motivasi dan kedisiplinan belajar dikategorikan dengan penilaian acuan patokan (PAP). PAP menurut Sunarti dan Rahmawati (2014: 186) adalah penilaian yang dilakukan dengan membandingkan hasil skor dengan suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya. Data motivasi dan kedisiplinan belajar dikategorikan dengan kategori 4, dengan kriteria :

$(\bar{X} + 1,5 SD) < X$	= Kategori Sangat baik
$\bar{X} < X \leq (\bar{X} + 1,5 SD)$	= Kategori Baik
$(\bar{X} - 1,5 SD) < X \leq \bar{X}$	= Kategori cukup
$X \leq (\bar{X} - 1,5 SD)$	= Kategori kurang

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah:

1. Metode koopeatif tipe *team games tournament* (TGT) pada mata pelajaran sejarah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa apabila  $\geq 80\%$  siswa mempunyai motivasi belajar kategori baik dan atau sangat baik.

2. Metode koopeatif tipe *team games tournament (TGT)* pada mata pelajaran sejarah berhasil meningkatkan kedisiplinan belajar siswa apabila  $\geq 80\%$  siswa mempunyai kedisiplinan belajar kategori baik dan atau sangat baik.
3. Metode koopeatif tipe *team games tournament (TGT)* mampu meningkatkan prestasi belajar sejarah adalah apabila telah tercapai ketuntasan belajar klasikal  $\geq 80\%$ , dengan kriteria ketuntasan minimal  $\geq 75$ .

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

Pada tahap pra siklus diperoleh hasil motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar sejarah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa pada prasiklus dengan kriteria baik ada 15 (57,7%) dan kriteria cukup 11 (42,3%).
2. Kedisiplinan belajar siswa pada prasiklus dengan kriteria baik ada 14 (53,8%) dan kriteria cukup ada 12 (46,1%).
3. Prestasi Belajar siswa pada prasiklus, didapatkan rentang nilai siswa antara 60—80 dengan rata-rata sebesar 74,38, median 76, modus 76, dan standar deviasi 4,99, serta ketuntasan belajar 65,38%.

Hasil motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar sejarah pada prasiklus dapat dideskripsikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Motivasi Belajar Siswa PraSiklus**

Kategori	Skor	Jumlah Siswa	%
Sangat Baik	> 26	0	0,0
Baik	20 – 26	15	57,7
Cukup	13 – 19	11	42,3
Kurang	$\leq 12$	0	0,0
Jumlah		26	100,0

**Tabel 2. Kedisiplinan Belajar Siswa Prasiklus**

Kategori	Skor	Jumlah Siswa	%
Sangat Baik	> 33	0	0,0
Baik	25 – 33	14	53,8
Cukup	16 – 24	12	46,2
Kurang	≤ 15		0,0
Jumlah		26	100

**Tabel 3. Prestasi Belajar Sejarah Prasiklus**

Nilai	Jumlah Siswa	%
< 75	9	34,62
≥ 75	17	65,38
Jumlah	26	100,00

Permasalahan pembelajaran pada tahap prasiklus dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah yang dilakukan guru membosankan, sehingga menyebabkan siswa tidak memperhatikan ketika guru menerangkan, ada yang mengantuk dan banyak yang bicara dengan temannya, serta banyak yang keluar masuk kelas dengan alasan izin ke toilet.
2. Masih banyak siswa yang kurang disiplin, ditunjukkan dari masuk kelas banyak terlambat, ketika diberikan tugas tidak segera mengerjakan dan tidak selesai tepat waktu.
3. Motivasi belajar siswa juga dinilai belum baik, ditunjukkan dari perilaku siswa saat pembelajaran yang kurang fokus dan melakukan aktivitas selain belajar, seperti menggambar, mengobrol dengan teman, dan sebagainya.
4. Siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran sejarah karena banyak hafalan. Siswa harus meluangkan banyak waktu untuk belajar dan menghafal mata pelajaran sejarah. Motivasi dan disiplin siswa saat mengikuti pembelajaran relatif rendah, sehingga perlu direncanakan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan disiplin belajar, salah satunya adalah TGT.

Permasalahan pembelajaran pada prasiklus dilakukan solusi pemecahan, antara lain guru harus mampu membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah dengan memberikan pengertian mengenai pentingnya pembelajaran sejarah bagi siswa di masa mendatang atau pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, pada saat pelaksanaan pembelajaran, suasana pembelajaran harus dibuat relaks sehingga siswa tidak tegang dan bosan. Guru harus terus memotivasi siswa pada setiap tahap pembelajaran, sehingga motivasi siswa tetap terjaga baik.

Pada siklus I, diperoleh hasil motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar sejarah:

1. Motivasi belajar siswa pada prasiklus dengan kriteria baik ada 15 (57,7%) dan kriteria cukup 11 (42,3%).
2. Kedisiplinan belajar siswa pada prasiklus dengan kriteria baik ada 14 (53,8%) dan kriteria cukup 12 (46,1%).
3. Prestasi belajar siswa pada prasiklus, didapat rentang nilai siswa antara 60—80 dengan rata-rata sebesar 74,38, median 76, modus 76, dan standar deviasi 4,99, serta ketuntasan belajar 65,38%.

Hasil motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar sejarah pada siklus I dapat dideskripsikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I**

Kategori	Skor	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		N	%	N	%
Sangat Baik	> 26	0	0,0	0	0,0
Baik	20 – 26	17	65,4	19	73,1
Cukup	13 – 19	9	34,6	7	26,9
Kurang	≤ 12	0	0,0	0	0,0
Jumlah		26	100,0	26	100,0

**Tabel 5. Kedisiplinan Belajar Siswa pada Siklus I**

Kategori	Skor	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		N	%	N	%
Sangat Baik	> 33	0	0,0	0	0,0
Baik	25 – 33	15	57,7	20	76,9
Cukup	16 – 24	11	42,3	6	23,1
Kurang	≤ 15	0	0,0	0	0,0
Jumlah		26	100,0	26	100,0

**Tabel 6. Prestasi Belajar Sejarah pada Siklus I**

Nilai	Jumlah Siswa	%
< 75	7	26,92
≥ 75	19	73,08
Jumlah	26	100,00

Namun, kriteria keberhasilan sesuai rumusan dalam hipotesis tindakan yaitu minimal 80% jumlah siswa dengan nilai  $\geq 75$  belum tercapai pada siklus I. oleh karena itu diperlukan siklus selanjutnya.

Pada siklus II diperoleh hasil motivasi, kedisiplinan, dan hasil belajar sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa pada siklus II dengan kategori baik dan sangat baik sejumlah 22 siswa (84,6%) pada pertemuan I dan 24 siswa (92,3%) pada pertemuan II, sehingga telah memenuhi kriteria ketuntasan tindakan.
2. Kedisiplinan belajar siswa pada siklus II dengan kategori baik dan sangat baik sejumlah 23 siswa (88,4) pada pertemuan I dan 25 siswa (96,1%) pada pertemuan II, sehingga telah memenuhi kriteria ketuntasan tindakan.
3. Prestasi belajar siswa pada siklus II didapatkan sebesar 88,46%. Berdasarkan hal tersebut, maka indeks ketuntasan yang ditentukan dalam penelitian, yaitu minimal 80% jumlah siswa dengan nilai  $\geq 75$ , sudah tercapai.

Hasil motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar sejarah pada siklus II dapat dideskripsikan dalam tabel berikut:

**Tabel 7. Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II**

Kategori	Skor	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		N	%	N	%
Sangat Baik	> 26	0	0,0	2	7,7
Baik	20 – 26	22	84,6	22	84,6
Cukup	13 – 19	4	15,4	2	7,7
Kurang	≤ 12	0	0,0	0	0,0
Jumlah		26	100,0	26	100,0

**Tabel 8. Kedisiplinan Belajar Siswa pada Siklus II**

Kategori	Skor	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		N	%	N	%
Sangat Baik	> 33	1	3,8	3	11,5
Baik	25 – 33	22	84,6	22	84,6
Cukup	16 – 24	3	11,5	1	3,8
Kurang	≤ 15	0	0,0	0	0,0
Jumlah		26	100,0	26	100,0

**Tabel 9. Prestasi Belajar Sejarah Siklus II**

Nilai	Jumlah Siswa	%
< 75	3	11,54
≥ 75	23	88,46
Jumlah	26	100,00

Kriteria keberhasilan sesuai rumusan dalam hipotesis tindakan, yaitu minimal 80% jumlah siswa dengan nilai  $\geq 75$  sudah tercapai. Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran dihentikan sampai pada siklus II

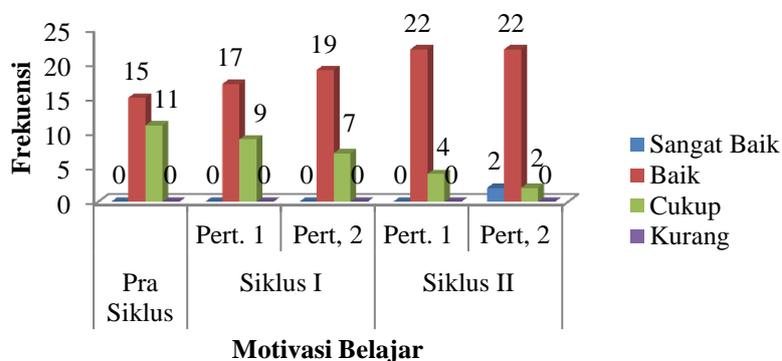
### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016. Motivasi belajar siswa kategori baik dan sangat baik, pada prasiklus sebanyak 15 siswa (57,7%), meningkat pada siklus I, yaitu 17 siswa (65,4%) pada pertemuan I dan 19 siswa (73,1%) pada pertemuan II. Pada siklus II,

meningkat dari 22 siswa (84,6%) pada pertemuan I, menjadi 24 siswa (92,3%) pada pertemuan II.

Metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) mengembangkan iklim kompetisi di antara siswa, melalui *game* dan turnamen. Setiap kelompok belajar berupaya untuk memperoleh skor tertinggi untuk mendapatkan rata-rata skor yang baik agar dapat memperoleh penghargaan dari guru. Setiap siswa bertanggung jawab untuk memberikan skor tinggi terhadap kelompok. Agar dapat menyumbangkan skor tinggi kepada kelompok, maka setiap siswa terdorong untuk bekerja lebih keras saat memahami materi. Kegiatan mempelajari materi pelajaran secara mendalam menjadi suatu kegiatan yang menantang, sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Peningkatan motivasi belajar dari prasiklus sampai dengan siklus II dapat dideskripsikan dalam grafik berikut:



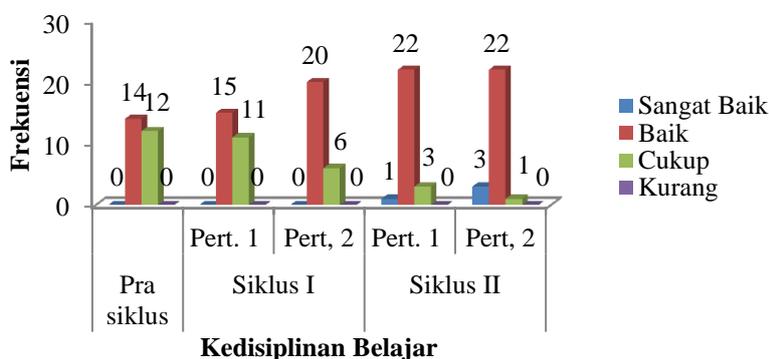
**Gambar 1. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar**

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) mampu meningkatkan kedisiplinan belajar pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016. Kedisiplinan belajar siswa kategori baik dan sangat baik, pada pra siklus sebanyak 14 siswa (53,9%), meningkat pada siklus I, yaitu siswa (57,7%) pada pertemuan I dan 20 siswa (76,9%) pada pertemuan II.

Pada siklus II meningkat dari 23 siswa (88,5%) pada pertemuan I, menjadi 25 siswa (96,2%) pada pertemuan II.

Kompetisi yang dikembangkan dalam metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), menuntut kedisiplinan dalam belajar, agar dapat menguasai seluruh materi pembelajaran secara lebih baik. Siswa harus serius dalam memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, rajin membaca buku, melaksanakan kegiatan belajar secara teratur, membuat catatan pembelajaran yang rapi, dan menghindarkan diri dari perbuatan-perubahan yang menghambat kelancaran belajar. Rasa tanggung jawab dan keinginan menyumbangkan skor tinggi bagi kelompok menyebabkan siswa disiplin untuk melakukan aktivitas belajar.

Peningkatan kedisiplinan belajar dari prasiklus sampai dengan akhir siklus II dapat dideskripsikan dalam grafik berikut:

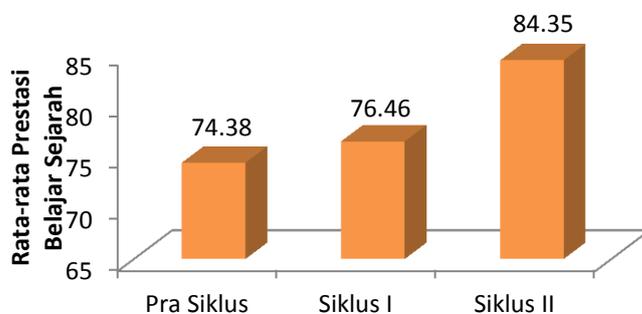


**Gambar 2. Grafik Peningkatan Kedisiplinan Belajar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah 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 prasiklus, 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.

Pada pembelajaran dengan metode kooperatif tipe *team game tournament* (TGT), siswa berupaya menguasai materi pelajaran dengan berdiskusi dengan teman-temannya dalam suatu kelompok belajar. Melalui diskusi kelompok tersebut, siswa saling bertukar informasi dan pengetahuan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi lebih lengkap. Belajar dalam kelompok bersama teman-temannya, menyebabkan siswa lebih terbuka terhadap materi yang belum dikuasai, sehingga teman-teman dalam kelompoknya dapat membantu. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa meningkat.

Selain itu, dengan mempelajari materi secara mandiri bersama-sama teman dalam satu kelompok belajar, merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi siswa. Hal ini menyebabkan materi pelajaran yang dipelajari dapat mengendap lama dalam ingatan siswa, sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Peningkatan rata-rata prestasi belajar sejarah dapat dideskripsikan dalam grafik berikut:



**Gambar 3. Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah**

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

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

## **Saran**

### **1. Bagi SMA Negeri 1 Sewon**

Hendaknya dapat memfasilitasi guru untuk meningkatkan kemampuannya pada penerapan pembelajaran inovatif, misalnya metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), dengan menyediakan

sumber pustaka lengkap dan mengikutkan guru di berbagai kegiatan ilmiah tentang pembelajaran inovatif.

## **2. Bagi Guru SMA Negeri 1 Sewon**

- a. Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran inovatif pada setiap mata pelajaran yang diampunya, misalnya metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).
- b. Guru diharapkan mempertimbangkan penerapan metode pembelajaran sesuai dengan karakter materi pelajaran yang diajarkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Siahaan, Amin. 2013. *Pentingnya Belajar Sejarah*. (dalam <http://www.kompasiana.com/aminsiahaan/pentingnya-belajar-sejarah-552e02716ea834291b8b4583>)
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA/MA*. Jakarta: BSNP.
- Koesoema, Doni. 2010. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antarsiswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013: Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Offset.

Umiarso dan Imam Gojali. 2010. *Manajemen Mutu Sekolah di Era Otonomi Pendidikan: "Menjual" Mutu Pendidikan dengan Pendekatan Quality Control bagi Pelaku Lembaga Pendidikan*. Yogyakarta: IRCiSoD.

Wlodkowski, R. J. dan Jaynes, J. H. (2004). *Motivasi Belajar*. Jakarta: Cerdas Pustaka.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.