

PENINGKATAN KEDISIPLINAN DAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SMA NEGERI 1 SEWON

Oleh: Marharjono
Guru Sejarah SMA Negeri 1 Sewon

ABSTRACT: *This research is intended to improve 1) the students' learning discipline through a Type of Cooperative Teaching and Learning Method Namely Teams Games Tournament (TGT) 2) the students' learning achievement through a Type of Cooperative Teaching and Learning Method Namely Teams Games Tournament (TGT).*

This study is an action research which used two cycles. The subject of the study was XI IPS 2 Student of SMA Negeri 1 Sewon on the academic years of 2015/2016. The data were collected by using the techniques of observation, questionnaire, and test of history lesson. The data analyzing technique used in this research was descriptive comparative technique.

The result of the study shows that the application of Teams Games Tournament method is able to increase: 1) the students' learning discipline, categorized good and very good, at the pre-cycle there were 14 students (53.8%), at the cycle 1 increasing from 15 students (57.7%) to be 20 students (76.9%) at the first and second meetings, and at the cycle 2 increasing from 23 students (88.5%) to be 25 students (96.2%) at first and second meetings, 2) the achievement in learning history, increasing 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 cycle 1, and at the cycle 2 the means increased to be 84.35 and the passing index increased to be 88.46%. Therefore, the application of cooperative learning method Teams Games Tournament (TGT) is able to improve the learning discipline and history learning achievement of XI IPS 2 Student of SMA Negeri 1 Sewon on the academic years of 2015/2016.

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

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

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. (Yulianti, 2014 : 1).

Degradasi moral tersebut harus mendapat perhatian dari berbagai pihak, agar 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.

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, yaitu motivasi belajar yang rendah, kedisiplinan dalam belajar sejarah juga relatif rendah. 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%

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 Game Tournament (TGT)

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: Bagaimana peningkatan 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?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kedisiplinan belajar 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.

4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Manfaat Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan kedisiplinan dan prestasi belajar bagi siswa dalam pembelajaran sejarah, sehingga sejarah menjadi mata pelajaran yang menarik.
 - 2) Melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa menjadi aktif.
- b. Manfaat Bagi Guru
 - 1) Meningkatkan profesionalitas guru
 - 2) Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran.
- c. Manfaat Bagi Sekolah
Memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah.

LANDASAN TEORI

1. Kedisiplinan

Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan (Jamal Ma'mur Asmani, 2011 : 37). Menurut Foerster (dalam Doni 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.

Berdasarkan pendapat di atas, maka disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan, sehingga proses pendidikan berjalan lancar dan tidak terganggu.

Ciri-ciri kedisiplinan menurut Syamsu Yusuf (dalam Diana Septi Purnama, 2006 : 103) bahwa siswa yang mempunyai disiplin dalam belajar akan menampilkan perilaku sebagai berikut :

- a. Melaksanakan kegiatan belajar secara teratur.
- b. Menyelesaikan tugas-tugas tepat pada waktunya.
- c. Mengikuti semua kegiatan belajar di sekolah.
- d. Rajin membaca buku-buku pelajaran.
- e. Memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru.
- f. Rajin bertanya atau mengemukakan pendapat.
- g. Menghindarkan diri dari perbuatan-perbuatan yang menghambat kelancaran belajar.
- h. Membuat catatan-catatan pelajaran secara rapi dan teratur.
- i. Mentaati peraturan pelajaran yang ditetapkan sekolah.

2. Mata Pelajaran Sejarah

Sejarah adalah semua yang kita ketahui mengenai segala sesuatu yang telah dilakukan atau dipikirkan atau diharap atau dirahasiakan oleh manusia (Suhardi Marli, 2011 : 2). Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi

tertentu. Terkait dengan pendidikan di sekolah dasar hingga sekolah menengah, pengetahuan masa lampau tersebut mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (BSNP, 2006 : 187).

Berdasarkan pendapat di atas, maka mata pelajaran sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul, segala sesuatu yang telah dilakukan atau dipikirkan atau diharap atau dirahasiakan oleh manusia, dan perkembangan serta peranan masyarakat di masa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu.

Tujuan Mata Pelajaran Sejarah, BSNP (2006 : 188) menyatakan bahwa mata pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- b. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses

hingga masa kini dan masa yang akan datang.

- e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

3. Prestasi Belajar Sejarah

Prestasi Belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya (Mulyasa, 2013 : 189). Adapun Umiarso dan Imam Gojali (2010 : 227) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari aktivitas atau kegiatan belajar siswa. Penilaian Prestasi Belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka prestasi belajar sejarah adalah hasil yang dicapai setelah siswa melakukan aktivitas atau kegiatan belajar sejarah.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament

Berkenaan dengan pembelajaran Team Games Tournament, van Wyk (2011 : 185) menyatakan :

Teams-Games-Tournaments was originally developed by David DeVries and Keith Edwards at the Johns Hopkins University as a cooperative learning method. It uses the same teacher presentations and team work as in STAD, but replaces the quizzes with weekly tournaments, in which students play academic games with members of other

teams to contribute points to their team scores.

Teams Game Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards di Universitas Johns Hopkins sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini menggunakan presentasi dan kerja kelompok seperti pada STAD, tetapi membuang kuis dan diganti dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan permainan akademik dengan anggota dari kelompok lain untuk menyumbangkan poin mereka untuk poin kelompok.

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 kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Selanjutnya diberikan permainan akademik, dimana siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana 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.

Berdasarkan pendapat di atas, maka *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang

menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda, di mana Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya, dan adanya permainan akademik dimana siswa dibagi dalam meja-meja turnamen, terdiri dari 5 sampai 6 orang wakil dari kelompok, untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

a. Penyajian Kelas

Menurut Aris Shoimin (2014 : 204), pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru.

b. Kelompok (Tim)

Menurut Aris Shoimin (2014 : 204), 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.

c. Game

Menurut Aris Shoimin (2014 : 204), game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat

siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk rurnamen mingguan.

d. Turnamen

Menurut Aris Shoimin (2014 : 204), biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. *Recognize* (penghargaan kelompok)

Segera setelah turnamen selesai, tentukanlah skor tim dan persiapkan sertifikat tim untuk memberikan rekognisi kepada tim peraih skor tertinggi. Untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Lalu pindahkan poin-poin turnamen dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota tim, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan (Slavin, 2008 : 174).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Sewon tahun pelajaran 2015/2016, menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus masing masing siklus kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 oktober 2015 dan 31 oktober 2015. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 Nopember 2015 dan 21 Nopember 2015. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar sejarah. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar sejarah. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif komparatif dengan membandingkan data pra tindakan, siklus I dan siklus II. Data prestasi belajar sejarah dikategorikan berdasarkan indikator keberhasilan, yaitu tuntas belajar apabila didapatkan nilai ≥ 75 dan tidak tuntas belajar apabila didapatkan nilai < 75 .

Adapun data kedisiplinan belajar, dikategorikan dengan penilaian acuan patokan (PAP), yaitu penilaian yang dilakukan dengan membandingkan hasil skor dengan suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya (Sunarti dan Selly Rahmawati, 2014 : 186). Data kedisiplinan belajar dikategorikan dengan kategori 4, dengan kriteria:

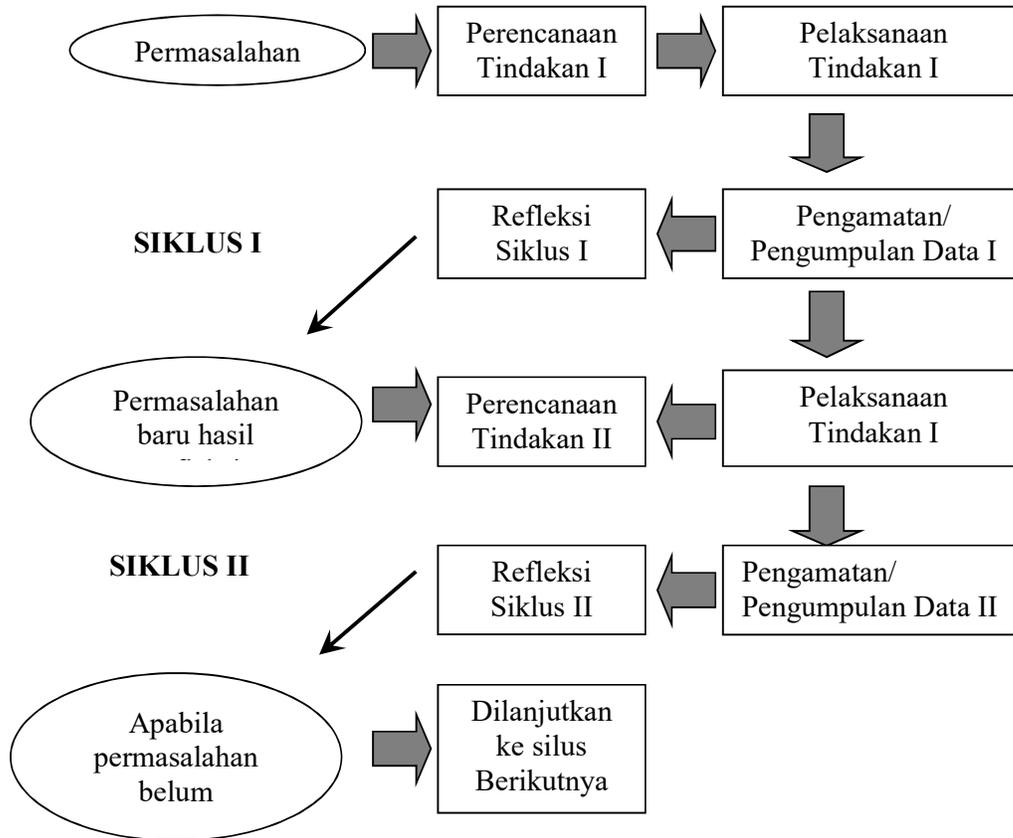
$(\bar{X} + 1,5 SD) < X =$ Kategori Sangat baik

$\bar{X} < X \leq (\bar{X} + 1,5 SD) =$ Kategori Baik

$(\bar{X} - 1,5 SD) < X \leq \bar{X} =$ Kategori cukup

$X \leq (\bar{X} - 1,5 SD) =$ Kategori kurang

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1
Desain Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi, 2009 : 74)

Indikator Keberhasilan

1. 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.
2. 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 ≥ 75 .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

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

- a. Kedisiplinan belajar pada pra siklus siswa yang memiliki kriteria baik 14 (53,8%), kreteria cukup 12 (46,2%).
- b. Prestasi Belajar pada pra siklus, didapatkan rentang nilai siswa yaitu 60 – 80 dengan rata-rata sebesar 74,38, median sebesar 76, modus sebesar 76, dan standar deviasi sebesar 4,99, dengan ketuntasan belajar 65,38%.

Hasil kedisiplinan dan prestasi belajar sejarah pada pra siklus dapat dideskripsikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1
Kedisiplinan Belajar Siswa Pra Siklus

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 2
Prestasi Belajar Sejarah Pra Siklus

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

c. Identifikasi Masalah pada pra siklus.

- 1) Pembelajaran sejarah yang dilakukan guru membosankan, sehingga menyebabkan siswa tidak memperhatikan ketika guru menerangkan, ada yang mengantuk dan banyak siswa yang bicara dengan temannya, serta banyak yang keluar masuk kelas dengan alasan ijin ke toilet.
- 2) Masih banyak siswa yang kurang disiplin, ditunjukkan dari masuk kelas banyak terlambat, ketika di berikan tugas tidak segera mengerjakan dan tidak selesai tepat waktu.
- 3) Motivasi belajar siswa juga dinilai belum baik, ditunjukkan dari perilaku siswa dalam 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 hapalan. Siswa harus meluangkan banyak waktu untuk belajar dan menghafal mata pelajaran sejarah. Motivasi dan disiplin siswa dalam mengikuti pembelajaran relatif rendah, sehingga perlu direncanakan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan disiplin belajar, salah satunya adalah TGT.

d. Solusi Pemecahan

- 1) 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.
- 2) Pada saat pelaksanaan pembelajaran, suasana pembelajaran harus dibuat relaks sehingga siswa tidak tegang dan bosan. Selain itu, guru harus terus

memotivasi siswa pada setiap tahap pembelajaran, sehingga memotivasi siswa tetap terjaga baik.

2. Siklus I

Pada pembelajaran sejarah tahap siklus I diperoleh hasil motivasi, kedisiplinan, dan hasil belajar sebagai berikut:

- a. Kedisiplinan belajar pada siklus 1 Siswa yang mempunyai Kedisiplinan belajar kategori baik dan sangat baik sejumlah 15 siswa (57,7%) pada pertemuan pertama dan 20 siswa (76,9%) pada

pertemuan kedua, sehingga belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

- b. Prestasi Belajar pada siklus I, ketuntasan belajar didapatkan sebesar 73,08%. Berdasarkan hal tersebut maka belum tercapai indeks ketuntasan yang ditentukan dalam penelitian yaitu minimal 80% jumlah siswa mencapai nilai ≥ 75 .

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

Tabel 3
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 4
Prestasi Belajar Sejarah Siklus I

1. Nilai	2. Jumlah Siswa	3. %
4. < 75	5. 7	6. 26,92
7. ≥ 75	8. 19	9. 73,08
10. Jumlah	11. 26	12. 100,00

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus I, ketuntasan belajar didapatkan sebesar 73,08%. Berdasarkan hal tersebut maka belum tercapai indeks ketuntasan yang ditentukan dalam penelitian yaitu minimal 80% jumlah siswa mencapai nilai ≥ 75 .

- c. Refleksi Tindakan Siklus I.

- 1) Kedisiplinan siswa dalam melakukan diskusi kelompok belum sepenuhnya baik. Pada

saat diskusi kelompok untuk mendalami materi dan mengerjakan LKS didapatkan siswa yang tidak mau aktif mengeluarkan pendapat, dan hanya mengandalkan anggota kelompok lain yang lebih pintar. Pada siklus II, guru harus lebih banyak memotivasi siswa dalam melakukan diskusi kelompok.

- 2) Pada saat pelaksanaan game di dalam kelompok belajar,

didapatkan kasus siswa yang tidak jujur dengan memberitahukan jawaban kepada temannya. Pada siklus II, guru hendaknya dapat menekankan sekali lagi pentingnya kejujuran dalam pelaksanaan game.

- 3) Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dinilai masih belum baik. Hal ini diindikasikan dengan hanya sebagian siswa yang berani untuk melakukan tanya jawab dengan guru, serta menyimpulkan materi pelajaran.
- 4) Apabila dibandingkan dengan pra siklus, maka kedisiplinan belajar pada siklus I menunjukkan hasil yang lebih baik. Namun demikian, belum memenuhi kriteria ketuntasan tindakan, yaitu minimal 80% siswa mempunyai disiplin belajar kategori baik dan sangat baik.
- 5) Kriteria keberhasilan sesuai rumusan dalam hipotesis tindakan yaitu minimal 80%

jumlah siswa mencapai nilai ≥ 75 belum tercapai

3. Siklus II

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

- a. Kedisiplinan belajar pada siklus II, siswa yang mempunyai kedisiplinan belajar kategori baik dan sangat baik sejumlah 23 siswa (88,4) pada pertemuan pertama dan 25 siswa (96,1%) pada pertemuan kedua, sehingga telah memenuhi kriteria ketuntasan tindakan.
- b. Prestasi belajar pada siklus II, ketuntasan belajar didapatkan sebesar 88,46%. Berdasarkan hal tersebut maka indeks ketuntasan yang ditentukan dalam penelitian yaitu minimal 80% jumlah siswa mencapai nilai ≥ 75 , sudah tercapai.

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

Tabel 5
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 6
Prestasi Belajar Sejarah Siklus II

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

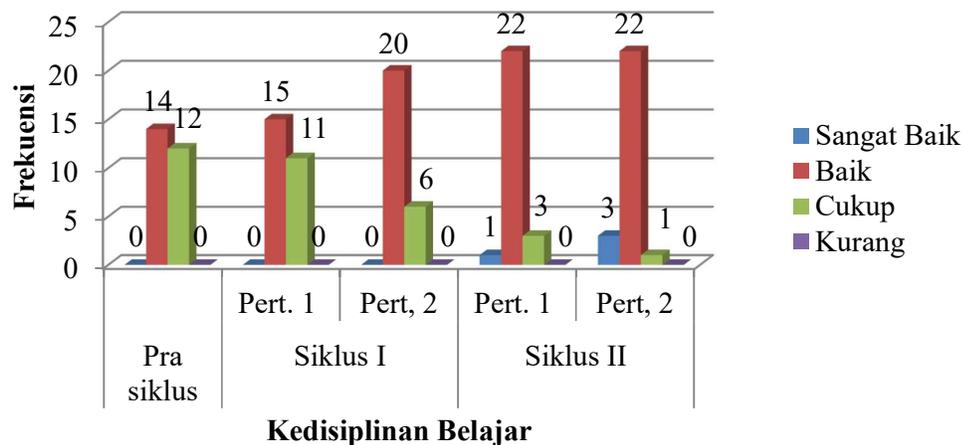
Refleksi Siklus II

- Terjadi peningkatan kedisiplinan siswa yang cukup signifikan dari awal siklus I sampai dengan akhir siklus II. Pemberian motivasi dan nasihat oleh guru terbukti efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa.
- Keberanian siswa dan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran dinilai sudah baik. Hanya sebagian kecil siswa yang terlihat ragu-ragu dan tidak berani untuk berinteraksi dengan guru, misalnya dalam tahap apersepsi maupun dalam tahap penutup.

- Kriteria keberhasilan sesuai rumusan dalam hipotesis tindakan yaitu minimal 80% jumlah siswa mencapai nilai ≥ 75 sudah tercapai. Demikian juga dalam peningkatan kedisiplinan belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran dihentikan sampai pada siklus II.

4. Data Peningkatan Kedisiplinan, dan Prestasi Belajar

- Peningkatan Kedisiplinan Belajar
Peningkatan kedisiplinan belajar dari pra siklus sampai dengan akhir siklus II dapat dideskripsikan dalam grafik sebagai berikut:

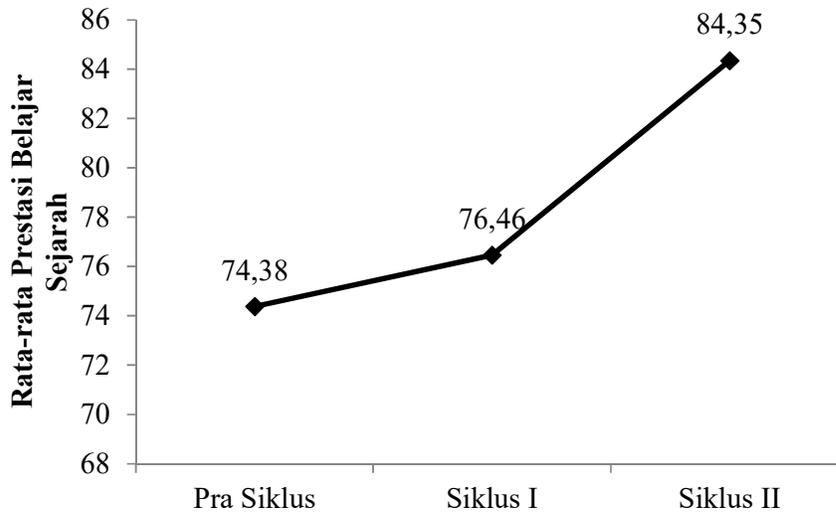


Gambar 2
Grafik Peningkatan Kedisiplinan Belajar

Kedisiplinan belajar mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Para pra siklus, siswa yang mempunyai kedisiplinan belajar baik dan sangat baik adalah sebanyak 14 siswa (53,9%), dan pada pertemuan kedua siklus II sebanyak 25 siswa (96,2%)

- Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah

Peningkatan rata-rata prestasi belajar sejarah dapat dideskripsikan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 3

Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Sejarah

Prestasi belajar sejarah meningkat dari rata-rata sebesar 74,38 pada pra siklus, meningkat menjadi 76,46 pada siklus I, dan 84,35 pada siklus II.

PENUTUP

1. Kesimpulan

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

- a. Penerapan metode kooperatif tipe *Teams 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 (53,8%), meningkat pada siklus I yaitu 15 siswa (57,7%) pada pertemuan pertama dan 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.
- b. Penerapan metode kooperatif tipe *Games Tournament* (TGT) mampu

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.

2. Saran

- a. Bagi SMA Negeri 1 Sewon Hendaknya dapat memfasilitasi guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif, misalnya metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), dengan menyediakan sumber pustaka yang lengkap, dan mengikutkan guru dalam berbagai kegiatan ilmiah

- mengenai pembelajaran yang inovatif.
- b. Bagi Guru SMA Negeri 1 Sewon
1. Hendaknya dapat menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam setiap mata pelajaran yang diampunya, misalnya metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).
 2. Guru perlu untuk mempertimbangkan penerapan metode pembelajaran sesuai dengan karakter materi pelajaran yang diajarkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, kedisiplinan, dan prestasi belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Amin Siahaan. (2013). *Pentingnya Belajar Sejarah*. Dalam http://www.kompasiana.com/aminsiahaan/pentingnya-belajar-sejarah_552e02716ea834291b8b4583
- Aris Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- BSNP. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMA/MA*. Jakarta: BSNP.
- Diana Septi Purnama. (2006). Upaya Guru dalam Mengembangkan Disiplin Belajar. *Jurnal Paradigma*, No. 1 Th 1, Januari 2006, hlm. 101-109.
- Doni Koesoema. (2011). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta : Grasindo.
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Jamal Ma'mur Asmani. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Slavin, R. E. (1991). *Student Team Learning: A Practical Guide to Cooperative Learning*. Washington, D.C. : National Education Association of the United States.
- Suhardi Marli. (2011). Sejarah dan Pendidikan Sejarah. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, Vol 9 No. 2, 2011, hlm. 1-10.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. 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.
- van Wyk, M. M. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students, *Journal Social Science*, Vol 26 No 3, 2011, page: 183-193.
- Yulianti. (2014). *Degradasi Moral Anak Bangsa*. dalam <http://suaramahasiswa.info/degradasi-moral-anak-bangsa/>

Peraturan Perundangan :

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional