



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS X DI SMA NEGERI KARANG JAYA

Nika Ardila¹; Ira Miyarni Sustianingsih²; Yeni Asmara³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, 2022, Indonesia

¹Coresponding Email: nikaardila29@gmail.com, irastkip@gmail.com, yeni.stkip@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas X di SMA Negeri Karang Jaya. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Instrumen penelitian yang akan digunakan berbentuk pilihan ganda berjumlah 30 soal. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas X IPS tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah 92 siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 30 dan X IPS 3 dengan jumlah siswa 31 sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan materi pembelajaran Sejarah Kehidupan Kerajaan Kutai Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia dan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Dapat dilihat hasil rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 44,4 dan post-test sebesar 80,73 sedangkan hasil rata-rata pre-test kelas kontrol sebesar 42,13 dan post-test sebesar 45,38. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik kuantitatif dengan menggunakan bantuan program aplikasi SPSS Versi 2022. Dari hasil analisis data tes akhir di peroleh nilai Sig= 0,000. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar Sejarah dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dan metode konvensional pada siswa kelas X IPS di SMA Negeri Karang Jaya.

Kata-Kata Kunci: Hasil Belajar, Teams Games Tournament

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang mampu meningkatkan harkat dan martabat seseorang melalui proses yang panjang serta berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan terjadi melalui intraksi insani, tampak ruang dan waktu. Pendidikan juga dimulai dari lingkungan sekolah dan di dalam lingkungan masyarakat. Menurut Soyomukti (2015:21) Pendidikan adalah proses untuk memberikan berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Mengubah manusia agar terbedayakan, tercerahkan, tersadarkan dan menjadikan manusia sebagaimana mestinya manusia.

Menurut Rulianto,dkk (2018:2) Pendidikan merupakan sebuah lembaga sosial yang memiliki kewajiban untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan dapat bersaing dengan manusia lainnya. Selain membuat manusia unggul dalam akademik, pendidikan juga harus mampu membentuk watak dan kepribadian yang luhur. Menurut Susanto (2014:32), Pendidikan merupakan proses internalisasi gagasan, nilai dan seperangkat pengetahuan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses belajar yang memiliki tingkat kesulitannya yang berbeda sesuai dengan jenjangnya. Pendidikan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja namun pendidikan bisa juga didapatkan diluar sekolah salah satunya seperti bimbingan ataupun les. Dalam suatu pendidikan juga melibatkan para guru atau pendidik dalam melakukan proses belajar dan mengajar.

Proses belajar adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Adapun tujuan belajar menurut Afandi,dkk (2013:5) adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dicapai oleh siswa. Kemudian untuk mencapai tujuan pembelajaran guru dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lainnya. Permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Menurut Rusman (2012:224), model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggota 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan dapat menimbulkan dampak terhadap hasil belajar siswa. Untuk model pembelajaran ini memiliki keunggulan salah satunya dapat membuat suasana kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih aktif karena melibatkan permainan akademik antar kelompok. Dari uraian di atas maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* perlu untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sejarah di sekolah peserta didik mempunyai suatu hak dalam kebebasan untuk bersuara, mengeluarkan pendapat dan berargumentasi tentang mata pelajaran yang berkaitan. Proses kegiatan pembelajarannya diharapkan terjadinya suatu interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya suatu tujuan pembelajaran menjadi indikator dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar peserta didik yang diraih dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang bersumber dari dalam peserta didik yang meliputi kecerdasan, minat, sikap, serta kondisi fisik dan kesehatan peserta didik. Sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik yang meliputi keluarga, guru, sumber belajar, sekolah dan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri Karang Jaya dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah ibu Muazatul Atia, S.Pd diketahui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelas X IPS pada mata pelajaran sejarah ditetapkan oleh pihak sekolah sebesar 60. Dan diperoleh data kelas X IPS ada 3 kelas yaitu IPS 1, IPS 2 dan IPS 3 jumlah seluruh siswa 92. Kemudian ada 35 siswa (38,04%) yang tuntas pada mata pelajaran sejarah dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 57 siswa (61,95%). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa secara umum belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Menurut Agip, dkk (2014-41) Kriteria tingkat keberhasilan pembelajaran pada siswa yaitu: < 40% sangat rendah dan 85-100% sangat tinggi.

Dari kriteria tingkat keberhasilan hasil belajar siswa di atas maka pembelajaran sejarah di SMA Negeri Karang Jaya masih tergolong sangat rendah. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dalam pembelajaran sejarah sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung hanya berfokus pada guru saja. Sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Karena siswa merasa jenuh dan bosan saat proses pembelajaran bahkan ada juga siswa sibuk mengobrol dengan temannya,

mengantuk dan sibuk sendiri pada saat proses pembelajaran dilaksanakan. Jika hal ini terus dibiarkan maka pembelajaran sejarah dianggap sebagai pelajaran yang membosankan bagi siswa. Padahal pembelajaran sejarah ini sangat penting dimana banyak peristiwa-peristiwa atau kejadian pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai dan norma-norma yang berharga dalam kehidupan manusia ataupun bangsa.

Dalam mengatasi permasalahan di atas hendaknya guru menggunakan model-model pembelajaran seperti *jigsaw*, *time token*, *student team achievement division* (STAD) salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament*. Menurut Budiyo (2016:145) model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini dapat mengaktifkan siswa pada saat proses pembelajaran karena model *Teams Games Tournament* melibatkan aktivitas siswa yang melakukan *Games* atau pertandingan akademik. Sehingga siswa dapat belajar lebih aktif dan menyenangkan.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sejarah Kelas X di SMA Negeri Karang Jaya".

B. Metode

Pada dasarnya penelitian adalah suatu penyelidikan untuk mencari fakta-fakta dan untuk memecahkan suatu permasalahan yang sudah ditetapkan dalam penelitian. Menurut Prastowo (2016:19) Penelitian merupakan penerapan pendekatan ilmiah pada pengkajian suatu masalah. Ini adalah cara untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat dan dapat di pertanggung jawabkan. Penelitian merupakan pekerjaan ilmiah yang harus dilakukan secara sistematis, teratur, dan tertib. Menurut Margono (Syahrudin, dkk 2014:16) Penelitian adalah semua kegiatan pencarian, penyelidikan, dan percobaan secara ilmiah dalam suatu bidang tertentu untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi. Menurut Arikunto (2013:126) Penelitian untuk mengetahui cara guna dalam penelitian mengenai data variabel. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

Menurut Sugiyono (2017:14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik

pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut Hardani, dkk (2020:255) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif menghasilkan informasi yang lebih terukur. Hal ini karena ada data yang dijadikan landasan untuk menghasilkan informasi yang lebih terukur. Penelitian Kuantitatif tidak mempermasalahkan hubungan antara peneliti dengan subyek penelitian karena hasil penelitian lebih banyak tergantung pada instrumen yang digunakan dan terukur variabel serta keterlibatan emosi antara peneliti dengan subyek yang diteliti.

Menurut Syahrudin, dkk (2014:40-41) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris yang datanya berbentuk angka-angka. Dalam penelitian kuantitatif mengenal metode ilmiah yaitu langkah-langkah dalam memproses pengetahuan ilmiah dengan menggabungkan cara berfikir rasional dan empirik dengan menghubungkan yang berupa pengajuan hipotesis.

Didalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017:107) metode eksperimen dilakukan pada kondisi yang alamiah. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eksperimen sebagai bagian dari metode kuantitatif. Menurut Arikunto (2013:9) metode penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi serta menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Sedangkan Prastowo (2016:143) mendefinisikan metode penelitian eksperimen sebagai metode penelitian yang dilakukan dengan cara peneliti menetapkan tujuan dan syarat-syarat dalam variabel.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian eksperimen adalah sebuah tindakan dan pengamatan dalam menetapkan suatu tujuan dan syarat untuk mengenali sebab dan akibat antara gejala serta mampu menciptakan kondisi dan mengubah variabel tertentu. Dalam suatu eksperimen dapat berhasil jika variabel yang akan digunakan dinyatakan secara jelas dalam hipotesis. Penelitian ini terdapat variabel penelitian yaitu variabel bebas dan terikat. Menurut Sugiyono (2017:39) Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang

lain atau terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel bebas (X) yaitu kelas X IPS 1 yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan untuk variabel (Y) atau variabel terikat adalah hasil belajar sejarah.

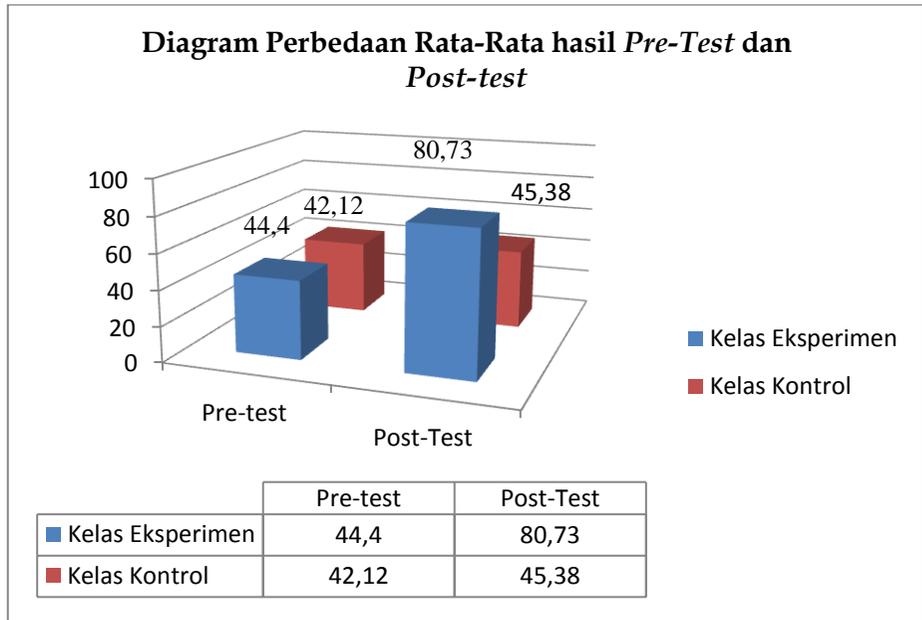
C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas dengan rincian empat pertemuan, dua pertemuan di kelas eksperimen dan dua pertemuan di kelas kontrol. Dalam penelitian ini, penulis bertindak sebagai pengajar, jumlah pertemuan yang dilakukan oleh penelitian ini yaitu sebanyak 4 kali pertemuan. Adapun deksripsi dari hasil penelitian data tes yang dilaksanakan yang terdiri dari kemampuan awal siswa dan kemampuan akhir siswa. Perbedaan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nilai	Rata-Rata		Selisih
	Eksperimen	Kontrol	
<i>Pre Test</i>	44,4	42,12	2,27
<i>Post Test</i>	80,73	45,38	35,35

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *pre-test* eksperimen (Model *Teams Games Tournament*) dengan jumlah rata-rata sebesar 44,4 sedangkan nilai *pre-test* kelas kontrol (Metode Konvensional) dengan jumlah nilai rata-rata 42,12. Selanjutnya pada nilai *post test* kelas eksperimen (Model *Teams Games Tournament*) dengan jumlah nilai rata-rata sebesar 80,73 sedangkan nilai *post-test* kelas kontrol (Metode Konvensional) dengan jumlah nilai rata-rata 45,38. Adapun untuk mengetahui pengaruh dari hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Pada gambar di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan atau proses pembelajaran dimana kelas kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah) sedangkan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran (*Teams Games Tournament*).

Rekapitulasi Data Uji Beda Dua Rata-Rata

Data	Sig.(2-tailed)	Kriteria	Kesimpulan
<i>Post-Test</i>	0,000	Sig. < 0,05	H ₀ ditolak

Dari data hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) lebih kecil dari pada kriteria 0,05. Hasil analisis data menggunakan uji beda rata-rata nilai tes akhir di Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Jika dibandingkan dengan 0,05. Maka $0,000 > 0,05$. Dengan demikian artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar sejarah pada siswa kelas X IPS di SMA Negeri Karang Jaya. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sejarah Kerajaan Kutai Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia.

2. Pembahasan

Peneliti ini dilakukan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol sebanyak 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama kelas eksperimen yaitu kelas X IPS 1 dilakukan pada hari Senin 9 Mei 2022 dengan waktu pembelajaran 2 jam pelajaran. Satu jam pertama dilakukan *Pre-test*, selanjutnya satu jam berikutnya dilakukan dengan pemberian materi tentang Sejarah Kehidupan Kerajaan Kutai Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia.

Kemudian di kelas kontrol dilakukan pada hari Rabu 11 Mei 2022 dengan jumlah 2 jam pembelajaran. Satu jam pertama dilakukan untuk *pre-test* dan satu jam yang berikutnya dilanjutkan dengan pemberian materi Sejarah Kehidupan Kerajaan Kutai Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia.

Pada pertemuan kedua kelas eksperimen X IPS 1 dilakukan pada hari Sabtu 14 April 2022 dengan jumlah 2 jam pembelajaran. Satu jam pembelajaran dilakukan untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan materi Sejarah Kehidupan Kerajaan Kutai Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia. Dan dilanjutkan untuk melakukan *post-test*. Kemudian di kelas kontrol X IPS 3 dilakukan pada hari Rabu tanggal 18 Mei 2022 dengan jumlah 2 jam pelajaran. Satu jam pertama dilakukan menerapkan metode konvensional atau ceramah dengan materi Sejarah Kehidupan Kerajaan Kutai Bercorak Hindu-Buddha di Indonesia. Dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif sehingga cenderung membuat siswa merasa jenuh bahkan ada siswa sibuk mengobrol dengan temanya, mengantuk pada saat proses pembelajaran berlangsung dan satu jam siswa waktunya digunakan untuk melakukan *post-test*.

Analisis tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan adanya perbedaan yang begitu besar. Dengan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 44,4 dan pada kelas kontrol sebesar 42,12. Hal ini menunjukkan rata-rata kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol hampir sama karena masih mendapatkan perlakuan yang sama pada tes awal. Namun pada analisis data tes akhir terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 80,73 sedangkan pada nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 45,38. Dengan demikian berarti nilai eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan oleh karena perlakuan pembelajaran yang diberikan berbeda. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional seperti ceramah.

Dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu melakukan uji hipotesis, maka dilakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu. Uji persyaratan analisis tersebut yaitu adalah uji normalitas dan uji homogen. Dari hasil perhitungan uji normalitas, menunjukkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Begitupun juga dengan hasil uji homogenitas yang menunjukkan kedua data varian *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Berdasarkan analisis dengan menggunakan SPSS Versi 22. Mengenai kemampuan akhir pada siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata eksperimen lebih baik dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Hasil analisis data akhir menggunakan SPSS Versi 22 diperoleh (2-tailed) $< \text{Sig.}$ Adalah $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) = 0,000 < \text{Sig.}0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X IPS di SMA Negeri Karang Jaya. Dengan hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempunyai pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS di SMA Negeri Karang Jaya. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai dari hasil nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 44,4 dan pada kelas kontrol yaitu sebesar 42,12. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebesar 80,73 dan pada kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional (ceramah) sebesar 45,38. Dari analisis hipotesis rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Untuk penarikan kesimpulan selanjutnya dapat dilihat dari hasil uji yang menggunakan program aplikasi SPSS Versi 22 dimana nilai signifikansi lebih kecil dibandingkan dengan 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dapat H_a diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar sejarah pada siswa X IPS di SMA Negeri Karang Jaya dengan demikian dapat diterima kebenarannya.

F. Daftar Pustaka

- Afandi, dkk. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unisula Press.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka.

- Budiyanto, Krisno Agus. (2016). *Sintak 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning SCL*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hardani,dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Prastowo,Andi. (2016). *Memahami Metode-Metode Penelitian*.Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusman. (2012). *Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.Jakarta: Rajagrafindo Presada.
- Rulianto,dkk. (2018).Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter.*Jurnal Ilmu Sosial*, 4.3,131-132.
- Susanto, Heri. (2014). *Pembelajaran Sejarah* .Yongyakarta: Aswaja.
- Sayomukti, Nurani. (2015). *Teori-Teori Pendidikan*. Yongyakarta:Ar Russ Media.
- Syahrum, dkk. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta.