



**UPAYA GURU SEJARAH SMA NEGERI 1 KALIWIRO DALAM  
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS X IIS1 MELALUI  
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(*TGT*) BERBASIS KUIS *TRUE OR FALSE***

**SKRIPSI**

Untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh:

**Musonef**

3101412086

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SEJARAH**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING


Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi  
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

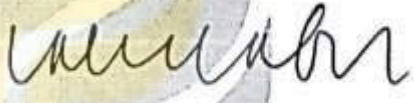
Hari : Kamis

Tanggal : 16 Februari 2017

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Dr. YYFR Sunarjan, M.S.

  
Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd

NIP. 195512101988031001

NIP. 196111211986011001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sejarah

  
Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.

NIP. 196406051989011001


## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

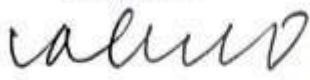
Hari : Rabu

Tanggal : 22 Maret 2017

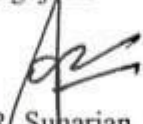
Penguji I

  
Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd.  
NIP. 196406051989011001

Penguji II

  
Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd.  
NIP. 196111211986011001

Penguji III


  
Dr. YYFR, Suharian, M.S.  
NIP. 195512101988031001

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dekan Fakultas Ilmu Sosial



  
Drs. Moh. Solehatul Mustofa, MA.  
NIP. 196308021988031001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 22 Maret 2017

METERAI  
TEMPEL  
DA332AEF474241031

6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Musonef

NIM. 3101412086



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

- ❖ Kesederhanaanlah yang menjadikan seseorang terlihat mewah.
- ❖ Tidak semua orang mengerti bagaimana caraku untuk bisa dipandang, dan tidak semua orang juga perlu tau bagaimana caraku untuk dapat dipandang.

### Persembahan

Dengan tidak mengurangi rasa syukur penulis kepada Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

- ❖ Almamaterku, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan.
- ❖ Orang tuaku tercinta, Bapak Mugiono dan Ibu Triwati yang selalu memberikan doa, dukungan dan kasih sayang yang tulus kepada penulis.
- ❖ SMA Negeri 1 Kaliwiro.
- ❖ Maya Chintia yang selalu sabar dan memberikan motivasi kepada penulis.
- ❖ Teman-teman jurusan Sejarah angkatan 2012, terimakasih untuk persahabatan, persaudaraan dan kenangan yang akan menjadi sebuah Sejarah kehidupan di masa depan.

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, semangat dan kesabaran sehingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini diajukan dalam rangka menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) pada prodi Pendidikan Sejarah FIS UNNES. Dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul *“Upaya Guru Sejarah SMA Negeri 1 Kaliwiro Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X IIS1 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Turnament (TGT) Berbasis Kuis True Or False”*.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi banyak kesulitan dan rintangan namun berkat bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih dan penuh hormat kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk belajar di Unnes dengan segala kebijakannya.
2. Drs. Mohammad Sholehatul Mustofa, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang atas semua dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
3. Dr. Hamdan Tri Atmaja, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang sekaligus penguji utama yang telah memberikan ijin penelitian serta masukan yang membangun.

4. Dr. YYFR. Sunarjan, M.S., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
  5. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang memberikan motivasi bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
  6. Drs. Karyono, M.M selaku Kepala Sekolah SMA N 1 Kaliwiro yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di instansi yang dipimpin.
  7. Edi Basuki, S.Pd dan Nasim Suwanto, S.Pd selaku Guru pengampu mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kaliwiro atas bantuan dan dukungannya.
  8. Bapak dan Ibu dosen jurusan sejarah, terima kasih atas ilmu, waktu dan kesempatan untuk dapat berdiskusi bersama.
  9. Seluruh Keluarga Besar Jurusan Sejarah angkatan 2012 terutama Rombel B yang memberikan semangat, motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
  10. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung ikut terlibat dalam penyusunan skripsi ini.
- Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini dimasa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 22 Maret 2017



Musonei

## SARI

**Musonef.** 2017. *Upaya Guru Sejarah SMA Negeri 1 Kaliwiro dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X IIS1 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Kuis True Or False*. Skripsi. Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Dr. YYFR. Sunarjan, M.S., Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd.

**Kata Kunci:** upaya guru, *teams games tournament* berbasis kuis *true or false*, keaktifan siswa

Selama ini dibanyak lembaga pendidikan, masih ditemukan siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran Sejarah. Materi sejarah yang banyak menjabarkan peristiwa masa lampau umumnya diterapkan secara konvensional oleh guru. Dampaknya, siswa tidak merespon aktif materi yang disampaikan guru, sehingga pembelajaran Sejarah menjadi kurang bermakna. Namun hal tersebut tidak berlaku di SMA Negeri 1 Kaliwiro. Guru Sejarah sudah sadar akan pentingnya variasi mengajar untuk menstimulus keaktifan siswa dikelas. Variasi mengajar dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran inovatif *teams games tournament (tgt)* berbasis *kuis true or false (tof)*.

Metode penelitian ini menggunakan *mixed methods* dengan desain eksploratori sekuensial. Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 1 Kaliwiro dan subjek penelitian yaitu siswa kelas X IIS 1 dan guru Sejarah. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kualitatif (wawancara mendalam, pengamatan, dokumentasi), dan metode kuantitatif (lembar observasi keaktifan siswa serta lembar observasi kinerja guru).

Hasil penelitian menunjukkan, meskipun siswa sudah merespon aktif, namun ada beberapa kekurangan yang peneliti temukan dalam proses penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis *kuis true or false (tof)*, yakni guru masih kurang memberi kesempatan kesemua kelompok untuk mengemukakan argumentasi. Keaktifan belajar siswa kelas X IIS1 SMA Negeri 1 Kaliwiro ketika model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis *kuis true or false* diterapkan pada mata pelajaran sejarah sebesar 87.69% dan masuk kategori sangat baik. Terdapat kendala yang dihadapi guru dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis *kuis true or false* yaitu, masih ditemukannya siswa pasif serta sarana dan prasarana kurang memadai.

Saran yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru, diharapkan dapat memberi kesempatan kesemua kelompok untuk mengemukakan argumentasinya secara menyeluruh. (2) Bagi siswa, diharapkan mampu memperhatikan secara seksama materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak hanya keaktifan saja yang muncul namun siswa juga bisa menyimpulkan materi dari proses pembelajaran. (3) Bagi pihak sekolah, diharapkan meningkatkan sarana dan prasarana.



## **ABSTRACT**

**Musonef.** 2017. *History Teacher Effort of Senior High School 1 Kaliwiro to Increasing Activeness Student Class X IIS 1 Throught the Application of Learning Models Teams Games Tournament Based True Or False Quiz.* Dr. YYFR. Sunarjan, M.S., Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd.

**Keywords:** *Efforts Teachers, students activeness, Teams Games Tournament-Based Quiz True or False.*

*During this time in many educational institutions, they found students passively follow the teaching of History. Describe historical materials that many past events generally applied conventionally by teachers. Impact, students do not respond to the active material presented teachers, so that learning becomes less meaningful history. However, this does not apply in Senior Hight School 1 Kaliwiro. History teachers are already aware of the importance of variety of teaching to stimulate the activity of students in class. Variations of teaching done by implementing innovative learning model teams games tournament (tgt) based true or false quiz (tof).*

*This research method using a mixed methods design exploratoris sequential. The research location is Senior Hight School 1 Kaliwiro and research subjects are students of class X IIS I and History teacher. Data collection technique used qualitative methods (interviews, observation, documentation), and quantitative methods (observation sheet student activity and teacher performance observation sheet).*

*The results showed, although students have responded actively, but there are some drawbacks that researchers have found in the process of learning model application teams games tournament (tgt) based true or false quiz (tof), the teacher is still less give everyone the opportunity to put forward arguments group. Activeness class X IIS I student of Senior Hight School 1 Kaliwiro when learning model teams tournament games (tgt) true or false quiz based on the subjects of history applied at 87.69% and categorized as very good. There are constraints faced by teachers in the learning model application teams games tournament (tgt) based true or false quiz, namely, the discovery of the students still passive and inadequate infrastructure.*

*Suggestions put forward in this study are as follows: (1) For the teacher, is expected to give everyone the opportunity to put forward their arguments group as a whole. (2) For students, are expected to paying close attention to the materials provided by the teacher, so that not only are there but the liveliness of the students also can deduce the material of the learning process. (3) For schools, is expected to improve the facilities and infrastructure.*

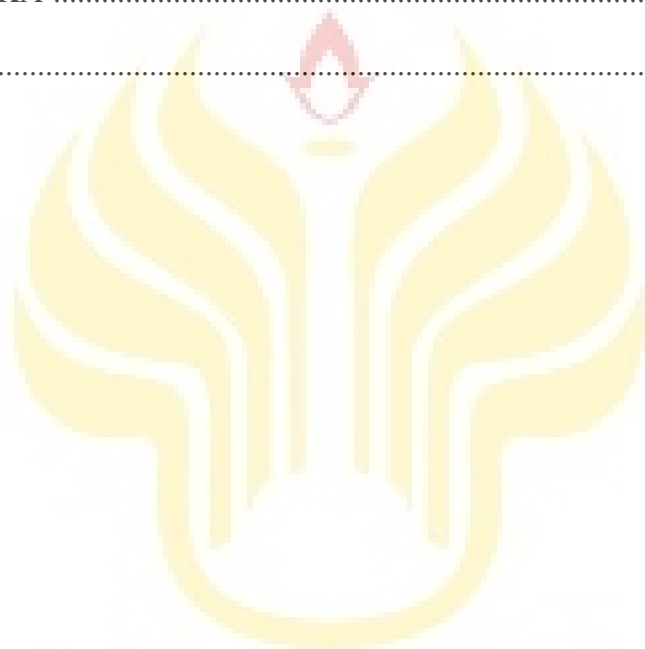
## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
SARI .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Batasan Istilah .....	6
1. Model Pembelajaran <i>Teams Games Turnament (TGT)</i> .....	7
2. Kuis <i>True or False</i> .....	7
3. Keaktifan .....	8

4. Siswa .....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR .....	10
A. Deskripsi Teoretis Stimulus-Respon B.F. Skinner .....	10
B. Konsep dan Kajian Empirik / Penelitian yang Relevan .....	14
C. Kerangka Berpikir .....	22
BAB III. METODE PENELITIAN .....	24
A. Dasar Penelitian .....	24
B. Lokasi dan Subjek atau Informan Penelitian .....	27
C. Alat dan Teknik Pengumpulan Data .....	31
D. Instrumen Penelitian .....	36
E. Analisis Data .....	38
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	44
A. Gambaran Umum SMA Negeri 1 Kaliwiro .....	44
1. Profil Sekolah.....	44
2. Profil Siswa Kelas X IIS1 .....	44
3. Profil Guru Sejarah Kelas X .....	45
4. Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kaliwiro .....	47
B. Penerapan model pembelajaran <i>team games tournament (tgt)</i> berbasis	

kuis <i>true or false</i> untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS1 di SMA Negeri 1 Kaliwiro .....	51
1. Persiapan Pembelajaran .....	51
2. Aplikasi Model Pembelajaran .....	56
3. Evaluasi Pembelajaran .....	66
C. Keaktifan Belajar Siswa Kelas X IIS1 SMA Negeri 1 Kaliwiro	
Ketika Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Turnament (Tgt)</i> Berbasis Kuis <i>True Or False</i> Diterapkan Pada Mata Pelajaran Sejarah .....	69
1. Kinerja Guru .....	69
2. Keaktifan Siswa .....	76
D. Kendala atau permasalahan yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran <i>team games turnament (tgt)</i> berbasis kuis <i>true or false</i> untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS1 di SMA Negeri 1 Kaliwiro .....	88
1. Masih ditemukan siswa yang pasif .....	88
2. Pembagian Kelompok .....	89
3. Guru kurang membiasakan siswa berpendapat dengan cara berdiri	90
4. Guru terlalu cepat memberikan waktu dalam setiap instruksi yang diberikan kepada siswa .....	92
5. Sarana dan Prasarana yang Kurang Memadai .....	92
E. Analisis .....	93

BAB V. PENUTUP .....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA .....	100
LAMPIRAN .....	102



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR TABEL

Bagan 1. Kerangka Berpikir .....	22
Tabel 1. Perbandingan Penelitian Peneliti dengan Penelitian Sebelumnya.	18
Tabel 2. Daftar Informan Kunci .....	28
Tabel 3. Daftar Informan Utama .....	29
Tabel 4. Daftar Kegiatan Observasi .....	34



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Wawancara dengan Bapak Edi Basuki .....	120
Gambar 2. Wawancara dengan Siswa Digolajanry Setya .....	120
Gambar 3. Wawancara dengan Siswa Sarah Khaerunnisa .....	121
Gambar 4. Situasi kelas sebelum diterapkan model pembelajaran .....	121
Gambar 5. Siswa berdiri saat guru memberikan kode tepuk tangan .....	122
Gambar 6. Seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembentukan kelompok	122
Gambar 7. Setiap kelompok duduk ditempat yang sudah guru setting .....	123
Gambar 8. Tampilan peraturan kuis <i>true or false</i> .....	123
Gambar 9. Kolom penilaian kuis .....	124
Gambar 10. Siswa memperhatikan guru membacakan statement dalam kuis	124
Gambar 11. Siswa berdiskusi dalam kelompok mencari jawaban yang tepat	125
Gambar 12. Perwakilan kelompok secara bergilir mempertaruhkan point ..	125
Gambar 13. Imam memberikan alasan atas jawaban yang diyakini tepat....	126
Gambar 14. Digo mempertahankan pendapat kelompoknya.....	126
Gambar 15. Guru menengahi siswa saat terjadi perbedaan argument.....	127
Gambar 16. Perwakilan kelompok saling berkompetisi .....	127
Gambar 17. Perwakilan kelompok memberikan pendapat.....	128
Gambar 18. Point tertinggi sebagai pemenang dalam kompetisi kuis.....	128

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran .....	103
Lampiran	2. Skenario Pembelajaran.....	114
Lampiran	3. Sumber dokumentasi penulis .....	120
Lampiran	4. Instrumen Penelitian .....	129
Lampiran	5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	153





## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Label pembelajaran Sejarah sampai saat ini masih dianggap sebagai mata pelajaran dibawah keilmuwan eksakta. Dalam Supardi (2010:4), hal tersebut disebabkan oleh pemahaman bahwa Ilmu sosial khususnya Sejarah adalah pelajaran hafalan. Kekeliruan dalam dasar berpikir memahami Ilmu Sosial tersebutlah yang memberi dampak ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran Sejarah. Padahal, Sejarah merupakan disiplin ilmu sosial yang membutuhkan banyak pemahaman mengenai perilaku manusia pada masa yang lampau, masa sekarang dan masa yang akan datang. Sehingga, label tersebut perlu dirubah agar pembelajaran Sejarah untuk siswa menjadi lebih bermakna dan bermanfaat.

Adanya anggapan kultural bahwa Sejarah adalah mata pelajaran membosankan dan monoton, menjadikan keaktifan siswa belajar dikelas kurang berkembang. Hal ini dapat dilihat ketika siswa hanya sekedar duduk dan mendengarkan ceramah yang diberikan guru tanpa ada respon dalam proses belajar Sejarah dikelas. Paul D Dierich (2001:20) menjelaskan bahwa belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Ketika siswa pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, maka akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru. Sama halnya dengan Mata Pelajaran Sejarah, siswa seringkali lupa dengan materi yang telah dijelaskan, dan terkesan menomorduakan materi Sejarah saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam

konteks tersebut, pemilihan model pembelajaran perlu diperhatikan. Hal ini penting agar menarik siswa untuk semangat, antusias, aktif, mampu berimajinasi dalam mengikuti pembelajaran.

Selama ini, dibanyak lembaga pembelajaran masih ditemukan respon siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran Sejarah karena model pembelajaran yang konvensional. Materi Sejarah yang banyak menjabarkan historiografi sebuah peristiwa masa lampau membuat siswa jenuh apabila dilakukan dengan model ceramah karena umumnya guru hanya sekedar menjelaskan, menyuruh siswa untuk mencatat materi. Setelah mencatat materi, siswa hanya belajar dengan menghafal materi yang digunakan pada saat ujian.

Guru dalam proses pembelajaran harus menyadari perlunya variasi dalam pembelajaran untuk menstimulus aktifitas siswa dikelas. Guru tidak hanya menerapkan corak pembelajaran konvensional seperti ceramah, walaupun tidak dapat dipungkiri ceramah adalah cara yang tepat menyampaikan materi secara penuh. Namun akan ada saat dimana siswa jenuh, tidak konsentrasi dengan model ceramah yang dipertahankan guru. Dampaknya, siswa justru menjadi pasif dalam pembelajaran, karena hanya mendengarkan guru menyampaikan materi, dan tidak berusaha membiasakan dirinya untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Untuk itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran sebagai solusi untuk menghindari problem-problem tersebut.

Proses pembelajaran yang baik dari guru adalah mampu meningkatkan konsep dari materi pembelajaran ke dalam hal yang jelas dan nyata. Proses belajar yang dapat

memberikan perubahan pada siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari pemahaman yang bersifat umum menjadi bersifat khusus adalah yang diharapkan. Dalam mata pelajaran Sejarah, sumber belajar dapat diperoleh dari buku-buku Sejarah, selain itu dapat juga dengan memberi contoh-contoh peristiwa cerita masa lampau kepada siswa. Namun penyampaian materi akan lebih jelas apabila siswa diajak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dalam proses pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kaliwiro khususnya pada kelas X IIS1 SMA Negeri 1 Kaliwiro merupakan sekolah yang terakreditasi A dan menjadi sekolah terfavorit di Kecamatan Kaliwiro ini berlokasi di Jalan Tanjung Anom Rt 1 Rw 2, Kelurahan Tanjunganom, Kec. Kaliwiro, Kab. Wonosobo.

Dari data yang diperoleh penulis baik dari pengamatan lingkungan fisik sekolah, wawancara dengan pihak sekolah, maupun dari dokumentasi, SMA Negeri 1 Kaliwiro merupakan sekolah dengan keadaan fisik yang cukup memadai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Pada proses observasi awal pada tanggal 23 November 2016, dari hasil wawancara kepada guru Sejarah SMA Negeri 1 Kaliwiro dapat diketahui bahwa dulu keaktifan belajar siswa di kelas X IIS 1 tergolong rendah, data menyebutkan bahwa sejumlah 16 dari 30 siswa di kelas tersebut kurang aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu pengetahuan siswa dalam pembelajaran, membangun pemahaman, kemampuan berkomunikasi, serta kemampuan siswa dalam berfikir reflektif yang belum tercapai. Dengan adanya hal tersebut, guru mata pelajaran Sejarah merasa perlunya melakukan proses

pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya dengan memadukan model pembelajaran yang diharapkan dapat mendorong keaktifan belajar siswa.

Dari sekian banyak model pembelajaran yang digunakan, salah satu model pembelajaran yang digunakan guru sejarah di SMA Negeri 1 Kaliwiro adalah model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* melalui strategi kuis *true or false* atau kuis benar atau salah. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* melalui strategi *true or false* dianggap sebagai cara memperoleh penguasaan materi-materi pelajaran melalui penerapan imajinasi dan keterlibatan siswa dalam kemampuan keaktifan memahami materi.

Bertolak dari latarbelakang tersebutlah, penulis tertarik melakukan penulisan mengenai upaya guru sejarah dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* melalui strategi *true or false*. Dengan mengetahui model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* melalui strategi *true or false* tersebut menjadikan bahan informasi bagi pendidik Sejarah dan civitas akademika untuk bisa melakukan variasi model pembelajaran yang menggugah partisipasi peran aktif siswa. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis mengambil judul “Upaya Guru Sejarah SMA Negeri 1 Kaliwiro Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X IIS1 Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams games tournament (Tgt)* Berbasis Kuis *True or False*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS1 di SMA Negeri 1 Kaliwiro?
2. Apakah keaktifan belajar siswa kelas X IIS1 SMA Negeri 1 Kaliwiro muncul ketika penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* diterapkan pada mata pelajaran Sejarah?
3. Bagaimana kendala atau permasalahan yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS1 di SMA Negeri 1 Kaliwiro?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan diatas maka penulisan ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS1 di SMA Negeri 1 Kaliwiro.
2. Menjelaskan keaktifan belajar siswa kelas X IIS1 SMA Negeri 1 Kaliwiro saat penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* diterapkan pada mata pelajaran Sejarah.
3. Menganalisis kendala atau permasalahan yang dihadapi dalam menerapkan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* untuk

meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IIS1 di SMA Negeri 1 Kaliwiro.

#### **D. Manfaat Penulisan**

Hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, antara lain:

1. Secara teoritis, manfaat yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah untuk menguji relevansi teori Stimulus-Respon dalam menganalisis “Penerapan Model Pembelajaran *Teams games tournament (TGT)* Berbasis Kuis *True or false* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS1 di SMA Negeri 1 Kaliwiro Tahun Ajaran 2016/2017”.
2. Secara Praktis, manfaat yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah menunjukkan fenomena bagi kalangan civitas akademik khususnya bagi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Semarang mengenai upaya guru Sejarah SMA Negeri 1 Kaliwiro dalam mengaplikasikan model pembelajaran yang inovatif yaitu model *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false*.

#### **E. Batasan Istilah**

Untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang diteliti sehingga mudah untuk dibaca, dipahami, dan dimengerti, juga sebagai pedoman dalam melaksanakan penulisan, maka penulis memberikan penegasan sebagai berikut:

- 1. Model Pembelajaran *Teams games tournament (TGT)***

Model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* mengandung kegiatan bersifat permainan. Permainan dalam *teams games tournament (tgt)* didesain untuk melihat keaktifan dan menguji pengetahuan siswa yang disusun dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi. *Teams games tournament (tgt)* menekankan kerja sama kelompok dalam mengumpulkan skor, keaktifan siswa dalam mencari jawaban sendiri dengan cepat sehingga diperlukan pengetahuan yang cukup sebelum bermain. Suasana pertandingan cenderung menyenangkan karena dalam permainan ini anak tidak selalu dituntut untuk berpikir keras. Secara umum peran guru dalam model ini memacu siswa agar lebih aktif, kemudian membandingkan dengan prestasi kelompok lain. Dengan demikian, dapat ditentukan kelompok mana yang berhasil mencapai prestasi yang paling baik.

Dalam penulisan ini, model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* dilakukan dengan baik oleh setiap siswa XIIS1 SMA Negeri 1 Kaliwiro dalam setiap kelompok saat mapel Sejarah berlangsung. Siswa menjawab semua pertanyaan yang ditampilkan oleh guru. Dengan melakukan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* ini, siswa berperan aktif untuk berfikir. Siswa juga berlatih berkomunikasi dengan kelompok masing-masing guna memecahkan pertanyaan yang dilontarkan oleh guru.

## **2. Kuis *true or false (tof)***

*True or false* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menstimulasikan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan guru. Strategi ini merupakan aktivitas kolaboratif yang mengajak siswa untuk terlibat ke dalam

pembelajaran. Strategi *true or false* juga dapat menumbuhkan kerjasama tim, berbagi pengetahuan, dan belajar secara langsung (Zaini, Munthe, dan Aryani, 2008: 24). Jadi, strategi (*tof*) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkompetisi positif dalam pembelajaran, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, membantu siswa mengingat konsep yang dipelajari. Strategi ini juga merupakan strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengubah suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih tertarik pada pembelajaran. Dalam strategi ini, siswa belajar dengan berusaha mencari kebenaran suatu pernyataan yang didapatnya.

Dalam penulisan ini, skenario strategi pembelajaran *true or false* diterapkan pada bagian pelaksanaan pembelajaran model *teams games tournament*. Tujuan menggunakan skenario pembelajaran strategi *true or false* untuk meningkatkan keaktifan dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Melalui strategi pembelajaran ini, siswa dapat berlatih bekerja sama dan mencari jawaban tepat dalam sebuah permasalahan atau pertanyaan.

### 3. Keaktifan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, aktif adalah giat (bekerja, berusaha). Sedangkan keaktifan adalah suatu keadaan dimana siswa dapat aktif. Pada penulisan ini keaktifan yang dimaksud adalah keaktifan belajar siswa. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, serta ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku,



keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

#### 4. Siswa

Dalam penulisan ini yang dimaksud dengan siswa adalah subjek yang akan melakukan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* dengan strategi *true or false (tof)* dalam pembelajaran Sejarah di kelas. Siswa yang melakukan model pembelajaran ini adalah siswa kelas XIIS1 di SMA Negeri 1 Kaliwiro.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

#### A. Deskripsi Teoretis Stimulus-Respons Burr Federic Skinner Tentang Operant Conditioning (1904-1990)

Skinner memandang manusia sebagai mesin. Seperti mesin lainnya, manusia bertindak secara teratur dan dapat diramalkan responsnya terhadap stimulus yang datang dari luar. Dalam mengkaji tentang belajar, Skinner mempelajari gerak non reflex atau perilaku yang disengaja. Skinner mengadakan eksperimen dikenal dengan Skinner box dengan menggunakan kotak yang didalamnya terdapat: 1. Pengungkit 2. Makanan 3. Lampu yang dapat dinyalakan dan dimatikan sesuai kehendak peneliti 4. Lantai dengan gril yang dialiri listrik.

Dalam melakukan eksperimen, Skinner menggunakan tikus lapar sebagai hewan percobaan. Diasumsikan bahwa tikus yang sedang lapar memiliki dorongan untuk mencari makanan. Sebagai panduan dalam pengamatan tikus dimasukan ke dalam kotak percobaan dan tidak diberi makanan. Kemudian di dalam box itu diberikan makanan yang dihubungkan dengan tuas atau tombol alat pemberi makanan (penguatan positif). Oleh karena itu setiap kali tikus menekan tombol, dia akan mendapatkan makanan. Sebagai akibatnya, jumlah penekanan terhadap tombol semakin meningkat agar tikus selalu memperoleh makanan. Kemudian alat pemberi makanan itu diputuskan hubungannya dan tikus tetap memencet tombol dalam waktu yang cukup lama. Penekanan terhadap tombol dilakukan secara terus-menerus

Berdasarkan pada eksperimen tersebut Skinner mengemukakan dua prinsip umum yang berkaitan dengan operant conditioning adalah:

1. Setiap respons yang diikuti oleh penguatan (stimulus) cenderung akan diulangi kembali.
2. Stimulus akan meningkatkan kecepatan terjadinya respons.

Skinner membagi dua maca pengkondisian, yaitu:

- a. Kondisi responden menekankan pentingnya stimulus dalam menimbulkan respons yang dikehendaki & diinginkan.
- b. Kondisi yang diinginkan menekankan pentingnya respon

Menurut Skinner, hadiah dapat meningkatkan probabilitas timbulnya respon. Suatu tindakan dapat dinyatakan sebagai penguatan atau tidak tergantung dari efek yang ditimbulkan. Tekanan utama dalam teori ini adalah pada respons atau perilaku dan konsekuensi yang menyertai. Oleh karena itu, seseorang harus membuat respons sedemikian rupa untuk memperoleh hadiah yang menjadi stimulus yang memperkuat. Misalnya siswa memiliki semangat dan akan belajar lebih baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya.

Siswa yang belajar sungguh-sungguh akan mendapatkan nilai yang baik dalam ujian. Nilai yang baik itu mendorong siswa untuk belajar lebih positif. Sebaliknya anak yang mendapat nilai buruk pada waktu ujian, dia akan merasa takut tidak naik kelas. Karena takut tidak naik kelas, dia terdorong untuk belajar lebih giat lagi. Hal ini disebut penguatan negative.

Berdasarkan landasan teoretis tersebut, kegiatan belajar mengajar tentu tidak dapat dilakukan secara sembarangan, guru harus menggunakan cara agar siswa bisa merespon secara tepat dan berdayaguna. Respons yang ditunjukkan siswa dapat diramalkan dengan mudah bergantung bagaimana kegiatan pembelajaran yang dikelola guru dapat merangsang ketertarikan siswa atau tidak.

Pengkondisian respon dapat dilakukan dengan pemberian stimulus. Dalam kegiatan pembelajaran diawal, guru dapat memberikan stimulus kepada siswa dengan mengacu pada kondisi siswa yang memiliki respon. Jika respon siswa tergolong pasif dalam pembelajaran. Maka, guru harus mencari tau kesalahan pemberian stimulus pembelajaran apa yang kurang tepat, misalnya saja guru masih bersifat konvensional dalam mengajar sehingga siswa tidak memunculkan respon aktif. Ketika stimulus pembelajaran konvensional tersebut masih terus dipertahankan, maka respon kepasifan siswa menjadi kuat (penguatan negative).

Sebaliknya, jika guru ingin mendapat respon keaktifan yang dikehendaki atau diinginkan. Maka, perilaku pasif harus dirubah sesuai konsekuensi yang diperolehnya. Konsekuensi yang menyenangkan dari variasi cara yang dilakukan akan mampu meningkatkan frekuensi munculnya perilaku aktif dari siswa (penguatan positif).

Guru Sejarah SMA Negeri 1 Kaliwiro, memiliki kesadaran merubah respon pasif siswa kelas X IIS 1 menjadi aktif. Menurutnya, demi mendapat respon aktif, penguatan yang dilakukan tidak boleh bersifat negative, seperti memberlakukan hukuman (*punishment*) bagi siswa. Hal ini cukup beralasan, mengingat untuk memunculkan

perilaku aktif siswa, guru tidak dapat memaksa siswa untuk aktif. Seperti menyematkan kata-kata sebagai berikut:

“kelas ini tidak aktif ya siswanya, nilai keaktifan kurang. Ayo kamu harus maju, kalau tidak nilaimu jelek” (wawancara dengan guru Sejarah)

Siswa yang pasif tidak boleh diberi ancaman hukuman (penguatan negative) ketika memang tidak memiliki kesadaran untuk aktif berargumen, berfikir reflektif dan memberikan perhatian penuh kepada guru. Respon aktif dapat dilakukan dengan penguatan yang diberikan secara segera untuk menimbulkan efek terhadap munculnya perilaku yang lebih baik. Penguatan positif ini dapat diberikan melalui mengaplikasikan model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran kompetisi (*teams games tournament*) berbasis kuis *true or false*.

Model pembelajaran ini menekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan, disertai dengan game dan kuis, siswa dalam kelompok setiap kali benar menjawab pertanyaan kuis akan mendapat reward berupa nilai dan menjadi pemenang dalam kompetisi. Dalam pelaksanaannya, jika respon siswa setelah diberikan stimulus penerapan model pembelajaran *teams games tournament* diikuti dengan keaktifan. Maka keaktifan yang muncul secara sadar tersebut dinamakan *respondent conditioning*. Efek yang paling diharapkan adalah, jika siswa menunjukkan *responden conditioning*, maka keaktifan siswa tersebut akan berpengaruh terhadap perilaku aktif di beberapa kegiatan lainnya yang dalam prinsip teori Skinner dikatakan sebagai *operant conditioning*.

## B. Konsep dan Kajian Empirik/Penulisan yang Relevan

### 1. Model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* melalui strategi *True or false*

Menurut Johnson & Johnson yang dikutip oleh Carolyn W. Rouviere metode *teams games tournament (tgt)* ini meliputi tiga tahap, yaitu:

- a) Tahap mengajar (*teaching*): Dalam tahap ini, guru mengajarkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam kompetisi. Tahap ini meliputi pembukaan yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, membangun suatu pengetahuan awal mengenai materi dan memberi petunjuk pelaksanaan metode *teams games tournament (tgt)* termasuk pembentukan kelompok.
- b) Tahap belajar dalam kelompok (*teams study*): Dalam tahap ini anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara tuntas dan saling membantu.
- c) Tahap kompetisi (*tournament*): Dalam tahap ini setiap kelompok mewakili anggotanya untuk melakukan kompetisi dengan kelompok lain. Di depan kelas guru menampilkan sebuah pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok. Kemudian siswa yang mewakili kelompoknya berebut menjawab pertanyaan yang ada. Untuk kelompok yang mendapat skor tertinggi dinobatkan sebagai pemenang dalam permainan.

Dalam penulisan ini, penerapan model pembelajaran *teams games tournament* yang diterapkan di kelas X IIS1 bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Dalam pelaksanaannya menggunakan cara diskusi disertai dengan kuis benar atau salah yang akan dijawab oleh semua siswa di masing-masing kelompok. Siswa akan

tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan, karena siswa akan melakukan hal baru, dimana selain bermain kuis di kelas, namun siswa juga belajar bertanggung jawab atas kelompoknya.

Menurut Silberman (2006) ada beberapa prosedur yang perlu diperhatikan dalam melakukan strategi *true or false*, diantaranya: 1) Susunlah sebuah daftar pernyataan yang terkait dengan materi pelajaran, yang setengahnya benar dan setengahnya salah 2) Tulis pernyataan pada media yang sudah disiapkan 3) Pastikan tiap-tiap pertanyaan sesuai dengan materi yang didiskusikan. Jelaskan bahwa setiap siswa bebas memilih jawaban benar ataupun salah, sesuai dengan apa yang siswa ketahui 4) Setiap kelompok mewakili siswanya secara bergantian sesuai dengan bergantinya soal yang diberikan 5) Ketika perwakilan tiap-tiap kelompok sudah siap, perintahkan untuk menulis jawaban benar atau salah dipapan tulis serta tuliskan skor yang akan dipertaruhkan 6) Setelah semuanya selesai, jumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing kelompok 7) Tunjukkan bahwa dalam pelajaran ini diperlukan keterampilan tim yang positif, karena hal ini menunjukkan kegiatan belajar yang sifatnya aktif.

Prosedur diatas menjelaskan bahwa sebelum menerapkan strategi *true or false*, seorang guru harus mampu menerapkan tahapan yang bertujuan untuk kelancaran proses diskusi. Penggunaan strategi *true or false* mempunyai beberapa kelebihan maupun kelemahan. Beberapa kelebihan dari strategi *true or false* yaitu dapat mengaktifkan seluruh siswa, melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya, melatih siswa menghargai pendapat orang lain. Sedangkan kelemahannya adalah

memerlukan waktu lama untuk menghabiskan seluruh pernyataan, sulit membuat daftar pernyataan yang bersifat aktual dan factual, siswa sulit menjawab pernyataan yang ada, sehingga kelas menjadi gaduh.

## 2. Penelitian Terdahulu

Pada hasil yang diperoleh dari penulisan-penulisan terdahulu tentang penerapan model pembelajaran *teams games tournament*, banyak memberikan respon positif dari siswa.

- 1) Restika, Parendrarti (2009) dengan judul “*Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-Games-Tournament) dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*”. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Teori yang digunakan adalah teori motivasi berprestasi. Hasil penulisan menyatakan bahwa rata-rata hasil penilaian motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPA pada siklus I skor motivasi termasuk kategori baik, aspek afektif termasuk kategori cukup berminat. Rata-rata hasil penilaian motivasi dan hasil belajar pada siklus II, motivasi termasuk kategori baik, aspek kognitif afektif termasuk kategori berminat. Rata-rata hasil penilaian motivasi dan hasil belajar pada siklus III termasuk kategori sangat baik, aspek afektif termasuk kategori sangat berminat. Berdasarkan hasil penulisan dapat disimpulkan bahwa model *tgt* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Surakarta tahun ajaran 2008/2009.



- 2) Devi Catur. P (2009) dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams games tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ekonomi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/ 2009*". Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah konstruktivisme. Hasil penulisan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti pada siklus I nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan, tercapai indikator kinerja, yaitu lebih dari 75%. Siswa telah mencapai standar ketuntasan belajar minimal yaitu 60,00. Nilai rata-rata kelas setelah penerapan model kooperatif TGT mengalami peningkatan angka sebesar 13,85 (nilai sebelum siklus 56, 20 siklus I 70,05). Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar minimal sebanyak 20 siswa atau 100%. Nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 73,90, terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II sebesar 3,85 (siklus I 70,05 siklus II 73,90). Bila dibandingkan dengan sebelum penerapan TGT, nilai rata-rata siswa pada siklus II ini mengalami kenaikan angka sebesar 17,70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Peneliti dengan Penelitian Sebelumnya

Peneliti/Judul/ Tahun	Masalah Penelitian	Metode Penelitian	Teori	Temuan
Rastika, P/2009/Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009	Motivasi dan hasil belajar siswa ketika diterapkan model <i>Teams Games Tournament</i>	Penelitian Tindakan Kelas	Teori motivasi berprestasi	Pada siklus I, skor motivasi termasuk kategori baik, aspek afektif termasuk kategori cukup berminat. Pada siklus II, hasil penilaian motivasi kategori baik, aspek kognitif afektif termasuk kategori berminat. Pada Siklus III, penilaian motivasi dan hasil belajar kategori sangat baik, aspek afektif termasuk kategori sangat berminat. Dapat disimpulkan model <i>tgt</i> dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Surakarta.
Devi Catur, P/2009/Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams games tournament ( <i>TGT</i> ) pada Mata Pelajaran Ekonomi sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah	Peningkat an hasil belajar siswa ketika diterapkan model <i>Teams Games Tournament</i>	Penelitian Tindakan Kelas	Teori belajar konstrukt ivisme	model pembelajaran kooperatif <i>Teams games tournament</i> ( <i>TGT</i> ) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti pada siklus I nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan, tercapai indikator kinerja, yaitu lebih dari 75% setelah penerapan model kooperatif <i>TGT</i> . Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai standar

3 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/ 2009			ketuntasan belajar minimal sebanyak 20 siswa. Bila dibandingkan dengan sebelum penerapan <i>TGT</i> , nilai rata-rata siswa pada siklus II ini mengalami kenaikan angka sebesar 17,70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams games tournament (TGT)</i> dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.
--	--	--	--

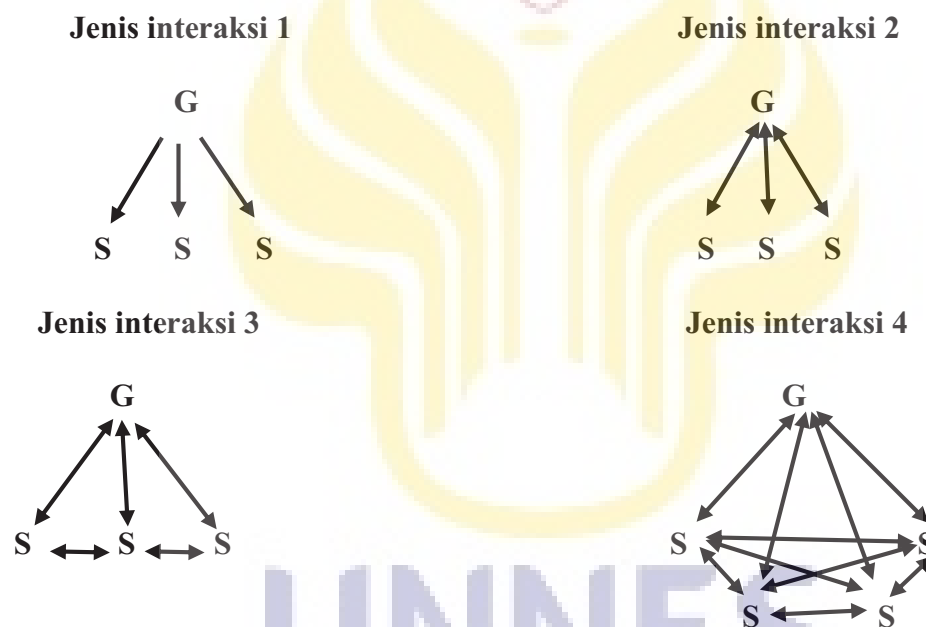
Berdasarkan tabel perbandingan diatas, pelbagai penulisan penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penulisan yang dilakukan oleh penulis. Persamaan peneleitian yang akan dilakukan oleh penulis yakni penerapan model pembelajaran *Teams games tournament*. Sedangkan perbedaan terletak dari metode yang digunakan. Penulisan diatas menggunakan metode penulisan tindakan kelas sedangkan penulis menggunakan metode *mix methode*. Selain itu, penelitian sebelumnya fokus pada motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan penulis fokus pada respon keaktifan siswa kelas X IIS1 pada Mata Pelajaran Sejarah

Penulis juga memadukan model pembelajaran *teams games tournament* dengan strategi *true or false* yang tidak diteliti oleh penelitian sebelumnya. Penulis tidak melakukan eksperimen model pembelajaran yang banyak dilakukan oleh peneliti lainnya, namun lebih mengarah pada mendeskripsikan informasi penerapan model

pembelajaran inovatif yang telah dilakukan oleh guru Sejarah, sehingga posisi penulis dalam penelitian ini merupakan penelitian baru.

### 3. Perilaku Aktif

Keaktifan menurut Lingren dalam Uzer, U (2002: 24) melukiskan kadar keaktifan siswa dalam interaksi dengan guru dan diantara siswa dengan siswa lainnya. Dalam hal ini, Lingren mengemukakan empat jenis interaksi dalam belajar mengajar yang dijabarkan melalui diagram dibawah ini.



Jenis interaksi pertama yaitu komunikasi satu arah menggambarkan komunikasi terjadi dari guru terhadap siswa, tidak ada interaksi balik dari siswa kepada guru. Jenis kedua menunjukkan ada interaksi antara guru dan siswa, tetapi antara siswa belum ada interaksi. Pada jenis ketiga bahwa interaksi terjadi antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa, tetapi belum optimal sehingga masih ada siswa yang belum saling berinteraksi. Jenis keempat, interaksi terjadi secara optimal artinya interaksi terjadi antara

guru dengan siswa dan semua siswa saling berinteraksi. Dari keempat interaksi tersebut, jenis interaksi keempat perlu diterapkan dalam pembelajaran dikelas karena dapat membangun siswa untuk aktif.

Menurut Ahmadi dan Supriyono (2004) ada empat indikator keaktifan, yaitu: (1) keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya (2) keinginan dan keberanian serta kesempatan berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar (3) penampilan berbagai usaha belajar mengajar sampai mencapai keberhasilannya (4) kebebasan melakukan hal tanpa tekanan guru.

Menurut Suryosubroto (2002) keaktifan siswa tampak dalam kegiatan, antara lain: (1) berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran dengan penuh keyakinan (2) mempelajari, mengalami dan menemukan sendiri bagaimana memperoleh situasi pengetahuan (3) merasakan sendiri bagaimana tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepadanya (4) belajar dalam kelompok (5) mencoba sendiri konsep-konsep tertentu dan (6) mengkomunikasikan hasil pikiran, penemuan, dan penghayatan nilai-nilai secara lisan atau penampilan.

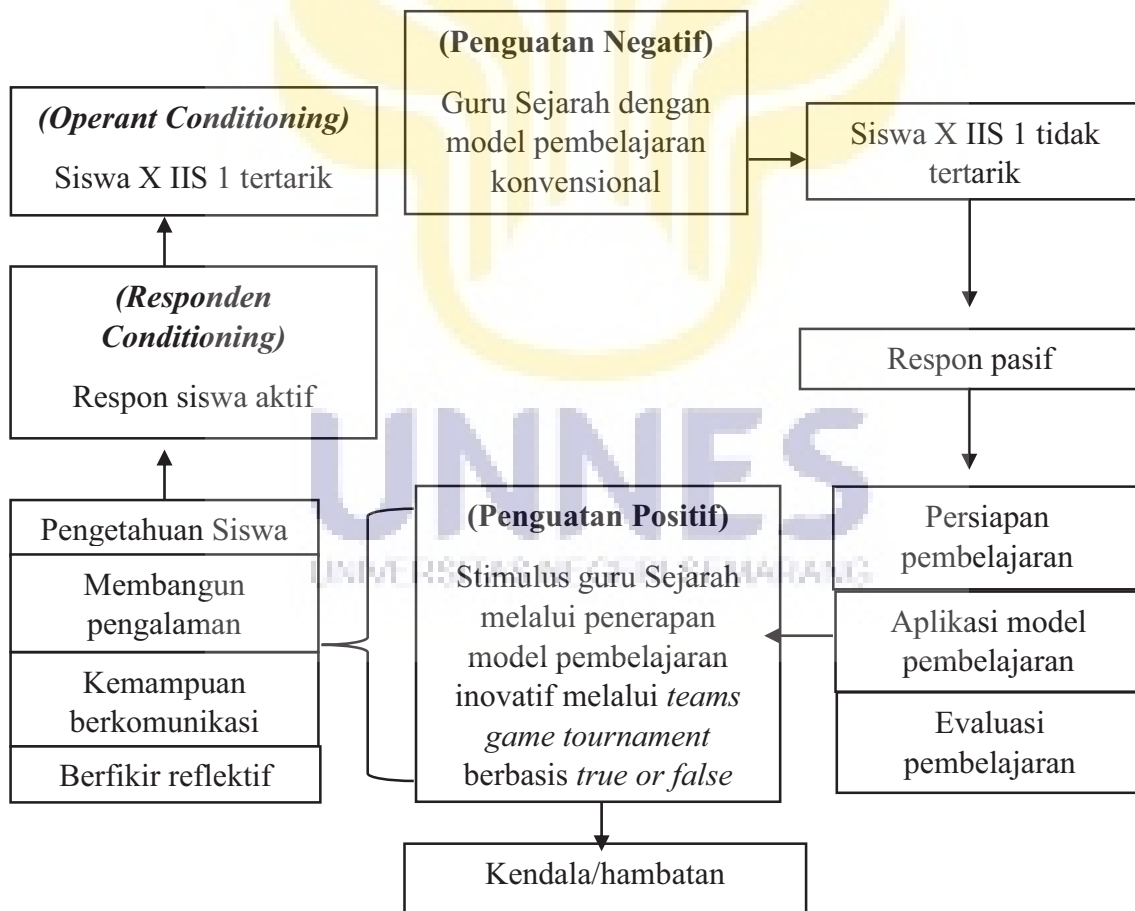
Berdasarkan ciri-ciri keaktifan siswa yang telah disebutkan oleh beberapa ahli, maka indikator keaktifan siswa dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan kemauannya serta menampilkan berbagai usaha dalam kegiatan belajar (2) berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar serta mengkomunikasikan hasil belajar (3) menampilkan berbagai usaha belajar untuk mencapai keberhasilan (4) mempelajari, mengalami dan menemukan sendiri pengetahuan yang diperoleh.

### C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir menggambarkan hubungan konsep-konsep yang akan diteliti. Deskripsi tersebut sebagai berikut: proses pembelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Kaliwiro Kelas X IIS1 awalnya dilaksanakan oleh guru secara konvensional (penguatan negative), ini diterapkan karena melihat cakupan materi yang sangat banyak, sehingga metode konvensional dianggap lebih efektif dilaksanakan. Akan tetapi, respon siswa jenuh dengan metode konvensional. Siswa menganggap bahwa Mata Pelajaran Sejarah adalah materi hafalan dan cenderung monoton. Akibatnya, siswa tidak responsive, kelas menjadi sepi karena tidak ada hubungan timbal balik yang harmonis antara guru dan siswa. Adapun siswa yang aktif, hanya melakukan kesibukan diluar mendengarkan materi seperti mengobrol dengan sesama temannya yang sama-sama tidak memperhatikan pelajaran. Melalui problem tersebut, guru sadar untuk melakukan pembelajaran variatif. Guru mengaplikasikan metode yang efektif untuk merubah masalah tersebut dengan harapan kontribusi siswa dalam merespon pembelajaran Sejarah dapat tercipta salah satunya dengan penerapan model *teams games tournament* berbasis *true or false* (penguatan positif). Penerapan *teams games tournament* ini diaplikasikan secara bersama dalam kelompok, dan dilakukan melalui penambahan strategi *true or false (tof)* berupa kuis untuk menjawab pertanyaan benar atau salah. Untuk menjawab nantinya siswa harus cepat membaca buku untuk mencari jawaban yang dilakukan dengan kerjasama yang baik antar siswa dalam kelompok.

Model ini memiliki keunggulan merangsang siswa untuk berani, mengarahkan siswa berpartisipasi dan kreatif, kemudian memberikan motivasi bagi siswa untuk mendapatkan

informasi yang baru. Hal ini sesuai dengan aspek penerapan Kurikulum 2013 saat pemerintah menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas yang dapat menciptakan kreativitas, melalui model ini siswa dapat kreatif dalam aktivitas pembelajarannya. Sehingga ujung pangkal dari tujuan menciptakan keaktifan belajar siswa dapat terwujud (*respondents conditioning*). Model dan strategi diatas dapat mengasumsikan perubahan keadaan siswa berunjuk ide, kecepatan berfikir dan bertindak untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada siswa. Siswa akan aktif dan mudah memahami penjelasan materi yang disampaikan guru, dimana siswa pada akhirnya akan tertarik dengan pelajaran Sejarah (*operant conditioning*).



**Bagan 1:** kerangka berpikir

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Setelah penulis melaksanakan penelitian mengenai Upaya Guru Sejarah SMA Negeri 1 Kaliwiro Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X IIS1 Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Teams games tournament (Tgt)* Berbasis Kuis *True or False*, maka dapat diambil simpulan pada rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* di Kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Kaliwiro dilakukan guru secara kreatif. Guru dalam penerapan model tersebut menekankan pada ajang kompetisi yang menantang siswa untuk terlibat aktif. Walaupun siswa sudah merespon aktif, namun ada beberapa kekurangan yang peneliti temukan dalam proses penerapan model pembelajaran tersebut, yakni guru masih kurang memberi kesempatan kesemua kelompok untuk mengemukakan argumentasi dan kurang melibatkan siswa dalam proses menyimpulkan materi diakhir pembelajaran.
- 2) Keaktifan belajar siswa kelas X IIS1 SMA Negeri 1 Kaliwiro ketika penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* diterapkan pada mata pelajaran sejarah sangatlah tinggi. Hal ini dapat dilihat ketika sebelum guru menggunakan model pembelajaran *teams games*



*tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* keaktifan di kelas X IIS 1 hanya sekitar 50% dari seluruh siswa. Namun saat guru mulai menggunakan model pembelajaran inovatif yaitu penggunaan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* terjadi sebuah peningkatan keaktifan siswa yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dalam lembar observasi keaktifan siswa yaitu 87.69% dan masuk dalam kategori sangat baik. Tingkat keaktifan tersebut tidak terlepas dari kinerja guru yang baik. Kinerja guru sejarah di SMA Negeri 1 Kaliwiro, yaitu Bp Edi Basuki, S.Pd. sudah dapat dikatakan baik. Hal itu beracuan dari lembar observasi kinerja guru. Dalam lembar tersebut kinerja guru Sejarah di SMA 1 Kaliwiro ada pada presentase 76.5% dan masuk dalam kategori baik.

- 3) Terdapat beberapa kendala atau permasalahan yang dihadapi guru dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament (tgt)* berbasis kuis *true or false* yaitu: (1) Masih ditemukannya siswa yang pasif. Hal tersebut dikarenakan siswa yang masih pasif kalah dengan siswa lain yang lebih aktif sehingga dia lebih mempercayakan temannya saja yang berpendapat (2) Masalah yang berhubungan dengan pembagian kelompok (3) Guru kurang membiasakan siswa berpendapat dengan cara berdiri (4) Guru terlalu cepat memberikan waktu dalam setiap instruksi yang diberikan kepada siswa (5) Sarana dan prasarana yang kurang memadai. Hambatan yang paling krusial adalah masih terbatasnya sarana dan prasarana sekolah. Kelas hanya memiliki

beberapa LCD, untuk mengaplikasikan model pembelajaran ini membutuhkan LCD.

## **B. Saran**

1. Bagi guru, diharapkan dapat memberi kesempatan kesemua kelompok untuk mengemukakan argumentasinya secara menyeluruh, agar semua siswa yang ada di setiap kelompok bisa berperan aktif serta berfikir reflektif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, diharapkan mampu memperhatikan secara seksama materi yang diberikan oleh guru, sehingga tidak hanya keaktifan saja yang muncul namun siswa juga bisa menyimpulkan materi dari proses pembelajaran.
3. Bagi pihak sekolah, diharapkan meningkatkan sarana dan prasarana khususnya ketersediaan LCD guna menunjang berlangsungnya proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penulisan Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Creswell. John W. 2016. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Devi Catur. P. 2009. *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi.
- Dewi, Agustin Vera. Teori Belajar Konstruktivisme. <http://beaminstitute.net/kampus/penerapan-teori-pembelajaran.pdf>. Diunduh tanggal 6 Oktober 2016.
- Dr. Subyantoro, M.Hum. 2013. *Teori Pembelajaran*: UNNES Press.
- Emzir. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Guwarsih, Yanies Nury.2009. Efektivitas Metode Teams Teaching Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Pada Materi Pokok Statistika Di Kelas Xi SMA GIKI 2 Surabaya. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta

- Miles, Matthew dan Huberman, A. Michael. 2009. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Penerjemah Tjejep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press.
- Moleong, L. 2011. *Metode Penulisan Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004 Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: Grasindo.
- Restika Parendrarti. 2009. *Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams-Games-Tournament) Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi.
- Rifai RC, Achmad., dan Tri Anni, Catharina. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES Press.
- Santrock, John W. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana prenda group.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan RND*. Bandung. Alfabeta.
- Supardi. 2010. Penerapan Media Dan Metode Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial. *Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Penerapan Media dan Strategi Dalam Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah*. Jakarta, 1 November.
- Zaini, Hisyam dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Nuansa.