

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI
IPS 1 SMA PERTIWI 2 PADANG DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)**

Oleh :

**Dra. Mutiarni
Guru SMA Pertiwi 2 Padang**

ABSTRACT

History is a subject that instills knowledge and values regarding the process of change and development of Indonesian society and the world in the past to the present. However, in history learning in class XI IPS 1 SMA Pertiwi 2 Padang is still low, 58.3% of students score below the KKM. Teachers have not used varied learning models that can attract student interest, teachers have not used learning media that can increase student activity and involvement. So an alternative improvement is needed using the Team Game Tournament model. The purpose of this classroom action research is to improve the learning outcomes of historical social studies through the use of the Team Game Tournament learning model in class XI IPS 1 SMA Pertiwi 2 Padang.

This type of research is classroom action research through the Team Games Tournament model which consists of two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The research subjects were students of class XI IPS 1 SMA Pertiwi 2 Padang. Data collection techniques used tests and non-tests. Data analysis in this research is descriptive quantitative and qualitative statistics.

The results showed that; (1) the competence of teacher performance in history subjects increased from the first cycle of 52% in the fairly increased category in the second cycle of 66.36% in the good category. (2) the student activity in history subjects increased from the first cycle of 62.74 % in the sufficient category showed an increase in cycle II of 75.36% in the good category. (3) student learning outcomes in history subjects increased from pranicus conditions with a percentage of learning completeness of 8.83% increasing in cycle I to 62.74% in the sufficient category shows an increase in cycle II of 75.36% in the good category.

Keywords: historical learning outcomes. Team game tournament (TGT)

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan kualitas manusia (Djamarah,2005:22). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Sistem Pendidikan Nasional Bab 11 pasal 3 di dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 dijelaskan 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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (<http://www.anneahira.com/artikel-pendidikan/pengertian-pendidikan.htm>).

Upaya peningkatan pendidikan ini diharapkan sesuai dengan proses perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengesampingkan nilai-nilai luhur, sopan santun, dan etika serta didukung dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai (Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen 2006:1). Dengan pendidikan diharapkan, manusia akan mengetahui segala kelebihannya yang dipotensikan untuk kualitas hidup lebih baik dari sebelumnya.

Pengajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing pelajaran didalam kehidupan, yakni membimbing memperkembangkan diri sesuai dengan tugas-tugas perkembangan yang harus dijalankan oleh siswa. Dalam proses pendewasaan dan perkembangan adalah manusia yang selalu berubah dan hasil perubahan itu adalah hasil belajar.

Apabila pendidikan dianggap sebagai suatu cara mewujudkan cita-cita nasional suatu bangsa Indonesia, maka sejarah adalah sumber kekuatan bagi berfungsinya pendidikan tersebut dengan efektif. Sebagai salah satu pelajaran yang bersifat normatif, pengajaran sejarah di sekolah ditujukan untuk membentuk kepribadian bangsa pada diri generasi muda. Nilai-nilai yang berkembang pada generasi masa kini, bukan saja untuk pengintegrasian individu kedalam kelompok tetapi juga menjadi bekal kekuatan untuk menghadapi masa kini dan masa yang akan datang lebih-lebih didasari tujuan nasional pendidikan yang pada dasarnya ingin mengembangkan manusia yang berkepribadian, yang sadar akan kewajibannya, serta terbinanya hubungan yang harmonis antara manusia dengan manusia, manusia dengan

alam, dan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa (Widja 1989: 8).

Pembelajaran sejarah yang selama ini terjadi di sekolah-sekolah dirasakan kering dan membosankan. Fakta dilapangan pelajaran sejarah sering disampaikan dengan metode ceramah, metode ini kurang efektif mengingat daya serap siswa berbeda-beda. Sering kali metode tersebut dianggap membosankan bagi siswa. Rasa bosan yang muncul dalam diri siswa menyebabkan semangat untuk belajar menjadi menurun, yang berakibat hasil belajar siswa menjadi rendah dan jauh dari yang diharapkan. Untuk menyikapi hal ini diharapkan guru mempunyai kreativitas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan berbagai metode. Menurut cara pandang pedagogis kritis, pembelajaran sejarah seperti itu dianggap lebih banyak memenuhi hasrat dominan *group* seperti rezim yang berkuasa, kelompok elit, pengembang kurikulum dan lain-lain, sehingga mengabaikan peran siswa sebagai pelaku sejarah pada zamannya (Anggara, 2007: 101)

Guru sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah pembelajaran yang mempunyai keterlibatan langsung baik secara emosi maupun pemikiran dengan siswa harus terus mengadakan pembaharuan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dalam membelajarkan siswa agar dapat belajar dengan nyaman dan menyenangkan. Guru diharapkan dapat menjadi faktor penggerak yang membangkitkan semangat dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, mempunyai wewenang untuk menentukan cara atau metode yang dianggap paling tepat dan efektif untuk membelajarkan siswa. Guru juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi bermanfaat bagi siswa dan lebih menekankan keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil, dalam pembelajaran ini siswa dalam kelompoknya mempunyai konsep bahwa mereka mempunyai tanggung jawab bersama untuk membantu teman sekelompoknya agar berhasil dan mendorong teman sekelompoknya untuk melakukan upaya yang maksimal.

Pembelajaran yang berhasil dapat diukur dari nilai yang diperoleh dari perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2006: 5). Sedangkan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2).

Menurut Arikunto (2007: 2) penelitian tindakan kelas bertujuan untuk

meningkatkan mutu pengajaran pada peserta didik di dalam kelas dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Penelitian ini harus menyangkut upaya guru dalam bentuk proses pembelajaran. Tindakan yang dilakukan harus didasarkan atas upaya meningkatkan hasil, yaitu lebih baik dari sebelumnya. Ide yang dicobakan dalam penelitian harus cemerlang dan penelitian ataupun guru harus sangat yakin bahwa hasilnya akan lebih baik dari biasanya. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti melalui refleksi dapat mengetahui kekurangan baik pada proses belajar mengajar maupun pada kinerjanya sebagai guru untuk kemudian dicari solusi terbaik untuk mengatasi kekurangan tersebut.

Proses belajar merupakan bagian penting lembaga formal, dalam proses tersebut adalah adanya subyek didik dan siswa yang diajar. Keberhasilan dalam suatu pengajaran di tentukan oleh bagaimana proses itu berlangsung. Di samping proses interaksi belajar pada prinsipnya sangat tergantung pada guru dan siswanya. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar, sedangkan peserta didik dituntut mempunyai motivasi belajar. Rendahnya hasil belajar Sejarah karena adanya berbagai cap negatif telah melekat dibenak siswa berkenaan dengan pelajaran sejarah, yang bisa jadi itu semua dimunculkan dari guru baik secara langsung maupun tidak langsung, disadari atau tidak disadari. Proses pendidikan dalam sistem persekolahan kita, umumnya belum menerapkan pembelajaran sampai anak menguasai materi pelajaran secara tuntas akibatnya tidak aneh bila banyak siswa yang tidak menguasai materi pelajaran, meskipun sudah dinyatakan tamat dari sekolahan tidak heran pula, kalau mutu pendidikan secara nasional masih rendah. Sistem persekolahan yang tidak memberikan pembelajaran secara tuntas, ini telah menyebabkan pemborosan anggaran pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah adalah melalui pembelajaran *Team Game Tournament*. Sesuai dengan cita-cita tujuan pendidikan nasional, guru perlu memiliki beberapa prinsip mengajar yang mengacu pada peningkatan kemampuan internal peserta didik didalam merancang strategi dan melaksanakan pembelajaran. Peningkatan potensi internal itu misalnya dengan menerapkan jenis-jenis strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mampu mencapai kompetensi secara penuh, utuh, dan kontekstual.

METODOLOGI

Penelitian tindakan kelas merupakan studi sistematis yang dilakukan dalam rangka memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan agar hasil belajar siswa lebih meningkat dengan melakukan tindakan praktis secara refleksi dan tindakan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang

bekerjasama dengan guru mata pelajaran observer.

Menurut Arikunto (2006) tujuan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan mutu isi, masukan proses, serta hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
- b. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan didalam dan diluar sekolah.
- c. Meningkatkan sikap professional pendidik dan tenaga kependidikan.
- d. Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah sehingga tercipta suasana pro aktif didalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan.

Penelitian tindakan kelas adalah kegiatan yang terdiri atas rangkaian-rangkaian kegiatan, dalam penelitian ini terdapat beberapa siklus. Siklus akan dihentikan apabila ketuntasan belajar telah terpenuhi.

HASIL PENELITIAN

I. Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian siklus I ini dilaksanakan di kelas XI IPS I SMA Pertiwi 2 Padang,. Kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan selama siklus I akan diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan ini, peneliti berkonsultasi dan bekerja sama dengan guru mata pelajaran sejarah XI IPS 1. Disini peneliti mengkonsultasikan mengenai materi yang sesuai dengan kelas yang akan digunakan untuk peneliti. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal-soal tes yang akan diujikan pada akhir siklus I yang mana akan digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang dipakai yaitu dengan pembelajaran *cooperative learning* teknik *Team Game Tournament*. Pada materi siklus I ini pokok bahasan yang akan disampaikan adalah perkembangan bangsa Indonesia sejak masukny pengaruh Barat sampai dengan pendudukan Jepang. Peneliti juga membuat lembar observasi kinerja guru dan lembar observasi keaktifan siswa.

b. Pelaksanaan atau tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Guru membuka pelajaran, melakukan presensi kehadiran siswa, melakukan apersepsi dan memotivasi kepada peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat masih ada beberapa siswa yang belum tuntas belajar atau masih mendapatkan nilai dibawah 72 yaitu sebanyak 29 siswa atau sebesar 85,3%. Jumlah ini masih cukup besar bagi siswa yang belum tuntas belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yaitu sebanyak 5 siswa atau sebesar 14,7% berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu lebih dari 72 pada pokok bahasan perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan pendudukan Jepang dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning teknik TeamGame Tournament*. Sementara itu, hasil evaluasi siklus I sudah cukup baik jika dibandingkan dengan rata-rata ketuntasan siswa pada pra siklus. Rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari yang semula 36,38 menjadi 39,58.

c. Pengamatan atau observasi

Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencatat hal-hal yang terdaftar dalam lembar pengamatan yang tersedia. Dalam pembelajaran menggunakan metode ini ada dua aspek yang diteliti, yaitu aspek keaktifan siswa dan aspek kinerja guru.

1). Aspek keaktifan siswa siklus I

Secara umum proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran *cooperative teknik TeamGame Tournament* pada materi perkembangan bangsa Indonesia sejak masuknya pengaruh Barat sampai dengan pendudukan Jepang. Peserta didik yang hadir mencapai 100% atau 34 peserta didik. Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa pada siklus I mencapai nilai rata-rata 62,74% atau termasuk pada kategori cukup. Hal ini diperoleh dari pemberian skor terhadap aspek atau indikator pengamatan yang diamati pada saat pembelajaran berlangsung. Pada aspek (1) kehadiran siswa dalam kelas menunjukkan prosentase 100% yang artinya sangat baik, karena pada saat pembelajaran berlangsung semua siswa hadir mengikuti pembelajaran, (2) memperhatikan penjelasan dari guru menunjukkan prosentase 67,65% atau 23 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik termasuk dalam kriteria cukup, karena pada saat guru menjelaskan materi atau tujuan pembelajaran siswa memperhatikan guru dengan memberikan respons atau tanggapan berupa pertanyaan atau bersikap siap di tempat duduk masing-masing dengan tenang tanpa mengganggu teman yang lain, (3) Interaksi siswa dalam

kelompok saat proses pembelajaran menunjukkan prosentase sebesar 29,4 % atau sebanyak 10 orang siswa melakukan interaksi dalam kelompok termasuk dalam kategori sangat kurang karena pada saat interaksi dengan kelompok terlihat kerjasama dengan baik antar kelompok yang saling berdiskusi dan menjalankan tugasnya masing-masing dengan baik,

Hasil penelitian siklus II

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus II dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan *metode cooperative learning teknik TeamGame Tournament* pada siklus I yang telah dilaksanakan.

Penelitian tindakan kelas siklus II pada siswa kelas XI IPS I dilaksanaka . Kegiatan tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus II akan diuraikan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi siklus I. Sebelum proses pembelajaran pada siklus II dimulai, guru mengoreksi kekurangan yang ada pada siklus I. Guru membuat perbaikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode belajar *metode cooperative learning teknik TeamGame Tournament*. Pada siklus II ini, mengambil pokok bahasan yang melanjutkan materi pada siklus I yaitu tentang mengidentifikasi proses perkembangan pengaruh Barat serta perubahan ekonomi, demografi, dan kehidupan sosial budaya masyarakat di Indonesia pada masa kolonial.

b. Pelaksanaan atau tindakan

Pada tahap ini guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Guru membuka pelajaran, melakukan presensi kehadiran siswa, melakukan apersepsi dan memotivasi kepada peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan tabel 3 tersebut, jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan menjadi sebesar 76, 47% atau sebanyak 26 siswa mendapatkan nilai diatas KKM dengan batas minimal
72. Jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 8 orang siswa atau sebesar 23,53%

mengalami penurunan untuk kategori siswa yang belum tuntas. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II jika dibandingkan hasil evaluasi pada siklus I telah mengalami peningkatan dimana pada siklus I siswa yang belum tuntas belajar atau masih mendapatkan nilai dibawah 72 yaitu sebanyak 29 siswa atau sebesar 85,3% dan sebanyak 5 siswa atau sebesar 14,7% berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

c. Pengamatan atau observasi

Pada tahap ini, peneliti mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan mencatat hal-hal yang terdaftar dalam lembar pengamatan yang tersedia. Dalam pembelajaran menggunakan metode ini ada dua aspek yang diteliti, yaitu aspek keaktifan siswa dan aspek kinerja guru.

1). Aspek keaktifan siswa siklus II

Berdasarkan hasil observasi keaktifan siswa pada siklus II mencapai nilai rata-rata 75,36% atau termasuk pada kategori baik. Hal ini diperoleh dari pemberian skor terhadap aspek atau indikator pengamatan yang diamati pada saat pembelajaran berlangsung. Pada aspek (1) kehadiran siswa dalam kelas menunjukkan prosentase 100% yang artinya sangat baik, karena pada saat pembelajaran berlangsung semua siswa hadir mengikuti pembelajaran, (2) memperhatikan penjelasan dari guru menunjukkan prosentase 82,35% atau 28 siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik termasuk dalam kriteria sangat baik, karena pada saat guru menjelaskan materi atau tujuan pembelajaran siswa memperhatikan guru dengan memberikan respons atau tanggapan berupa pertanyaan atau bersikap siap di tempat duduk masing-masing dengan tenang tanpa mengganggu teman yang lain, (3) Interaksi siswa dalam kelompok saat proses pembelajaran menunjukkan prosentase sebesar 58,82 % atau sebanyak 20 orang siswa melakukan interaksi dalam kelompok termasuk dalam kategori cukup karena pada saat interaksi dengan kelompok terlihat kerjasama dengan baik antar kelompok yang saling berdiskusi dan menjalankan tugasnya masing-masing dengan baik, (4) tingkat pemahaman materi siswa menunjukkan prosentase sebesar 70,58% atau sebanyak 24 orang siswa telah memahami materi yang disampaikan oleh guru, terbukti dengan ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa-siswa tersebut aktif menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan terhadap jawaban teman yang lain sehingga termasuk dalam kategori baik, (5) tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan prosentase sebesar 44,12% atau sebanyak 15 orang siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran terlihat dengan siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru setelah selesai menerangkan materi tertentu, (6) kerjasama dalam kelompok mendapatkan prosentase sebesar 67,64% atau sebanyak 23 orang siswa telah bekerjasama dalam kelompok secara kreatif, dimana tugas yang diberikan oleh

guru dapat diselesaikan oleh siswa sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru, (7) bekerja sama berkelompok dengan baik sesuai peranannya masing-masing, kemampuan siswa dalam menarik kesimpulan dari materi mendapatkan prosentase sebesar 79,41% atau sebanyak 27 orang siswa mampu menarik kesimpulan dari materi yang telah dijelaskan oleh guru dengan tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, (8) kemampuan siswa dalam mengerjakan soal evaluasi menunjukkan prosentase sebesar 100% atau 34 siswa mampu mengerjakan soal evaluasi tanpa mencontek teman lain dan selesai tepat pada waktunya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian bahwa terdapat peningkatan pada kompetensi kinerja guru dari siklus I sampai siklus II. Jumlah skor kompetensi kinerja guru pada siklus I adalah persentase sebesar 52% dalam kategori cukup meningkat ke siklus II menjadi 66,36% dengan kategori baik. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus I sampai dengan siklus II. Rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus I dengan persentase 62,74% dalam kategori cukup meningkat pada siklus II sebesar 75,36% dalam kategori baik. Ketuntasan hasil belajar juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi nilai evaluasi siswa pada akhir siklus I mendapatkan rata-rata nilai sebesar 39,58 dan meningkat pada siklus II rata-rata nilai mencapai 74,55. Nilai tertinggi pada siklus I sebesar 75 meningkat pada siklus II menjadi 88. Pada siklus I nilai terendah siswa adalah 10 sedangkan pada siklus II siswa mendapat nilai terendah sebesar 48. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 5 orang sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas meningkat menjadi 26 orang. Sehingga persentase ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan jika dibandingkan pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 14,7% meningkat pada siklus II sebesar 76,47%.

Sehingga dengan penerapan *cooperative learning teknik Team Game Tournament* terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI SMAN I Pertiwi 2 Padang yang dapat dilihat dengan adanya peningkatan jumlah persentase ketuntasan siswa.

d. Hasil Akhir Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan deskripsi data penerapan model *cooperative learning teknik TeamGame Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI SMAN I Bandar Batang. Dimana dilihat dari hasil observasi kompetensi kinerja guru pada siklus I sebesar 52% pada kategori cukup meningkat pada siklus II sebesar 66,36%

pada kategori baik. Sedangkan keaktifan siswa pada siklus I sebesar 62,74% pada kategori cukup menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 75,36% pada kategori baik. Hasil rata-rata nilai siswa pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 14,7% sedangkan pada siklus II sebesar 76,47%.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS I SMA Negeri Pertiwi 2 Padang dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*, peneliti memberi simpulan sebagai berikut:

1. Kompetensi kinerja guru dalam mata pelajaran sejarah meningkat dari siklus I sebesar 52% pada kategori cukup meningkat pada siklus II sebesar 66,36% pada kategori baik.
2. Aktivitas siswa dalam mata pelajaran sejarah meningkat dari siklus I sebesar 62,74% pada kategori cukup menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 75,36% pada kategori baik
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah meningkat dari kondisi prasiklus dengan presentase ketuntasan belajar 8,83% meningkat pada siklus I menjadi sebesar 62,74% pada kategori cukup menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 75,36% pada kategori baik

Uraian di atas membuktikan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu kompetensi kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS I SMA Negeri Pertiwi 2 Padang dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkat dan benar-benar terbukti.

Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal berikut ini:

- a. sebaiknya guru dapat menggunakan model *Team Game Tournament* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar sejarah yang efektif untuk meningkatkan motivasi, interaksi dan keaktifan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b. sebagai guru kita harus selalu memotivasi siswa dan menyajikan pembelajaran yang menarik dengan model pembelajaran disesuaikan materi serta penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

- c. guru senantiasa melaksanakan refleksi tentang kelemahan dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan kemudian mencari solusinya. Dan kemudian menerapkan solusi yang telah ditentukan untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 1987. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Anni, Catharina Tri. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Departemen pendidikan dan kebudayaan RI. *Pengajaran Sejarah (kumpulan makalah dan simposium)*. Jakarta:1995.
- Depdikbud.1998. *Symposium Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Eka
- Dharma. Kochar, S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang pustaka.
- Lie, Anita. 2008. *COOPERATIVE LEARNING Mempratikan Cooperative Learning di Ruang- Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Slameto, 2003. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penelitian & Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Dunia.
- Sugiyono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.