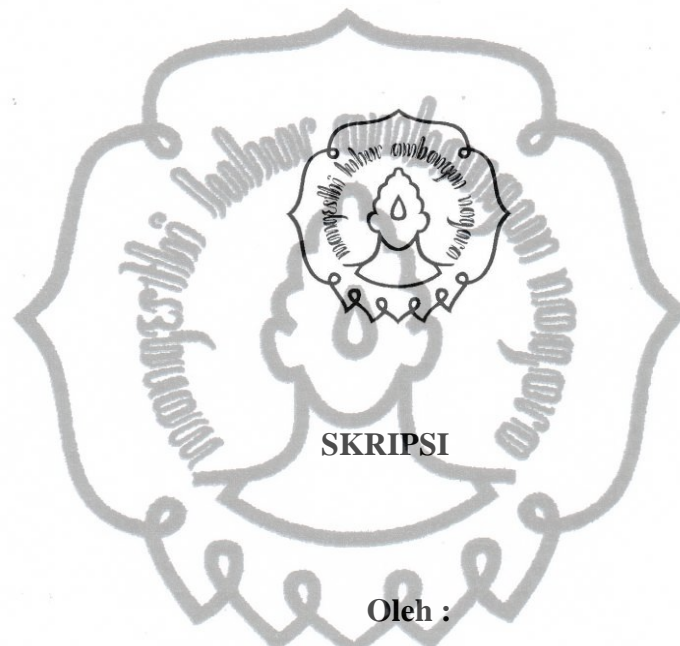


**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *GAME CARD*
LINIMASA UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH
DAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI IPS II
SMA NEGERI 1 KARANGANOM TAHUN 2019/2020**



SKRIPSI

Oleh :

AINUN RUSMAWATI

K4416003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

SURAKARTA

November 2020

commit to user

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ainun Rusmawati
NIM : K4416003
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Media *Game Card Linimasa* Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun 2019/2020**" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan telah dicantumkan pada bagian daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil plagiat, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 4 November 2020

Yang membuat pernyataan



Ainun Rusmawati

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *GAME CARD*
LINIMASA UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH DAN
HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI IPS II
SMA NEGERI 1 KARANGANOM TAHUN 2019/2020**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
November 2020**

commit to user

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ainun Rusmawati

NIM : K4416003

Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Media *Game Card Linimasa* Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun 2019/2020”

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, 4 November 2020

Pembimbing I



Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd
NIP 196611081990032001

Pembimbing II







Dr. Akhmad Arif Musadad, M.Pd
NIP 196705071992031002

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Anni Rusmawati
 NIM : K4416002
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Dengan Media *Game Card Lembaran* Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun 2019/2020

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Senin tanggal 16 November 2020, dengan hasil LULUS dengan revisi maksimal 3 bulan.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Sutiyah, M.Pd., M.Hum		7-1-2021
Sekretaris	: Dadan Adi K., S.Pd., M.A		6-1-2021
Anggota I	: Prof. Dr. Nunuk Suryati, M.Pd		5-1-2021
Anggota II	: Dr. Akhmad Arif M., M. Pd		4-1-2021

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Sejarah pada


Hari : Kamis
 Tanggal : 17 Januari 2021



Mengesahkan

Dekean Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Sebelas Maret,
 Dr. Merdiyana, M.Si
 NIP. 196607251993021002

Kepala Program Studi


 Dr. Sutiyah, M.Pd., M.Hum
 NIP. 195907081986012001

ABSTRAK

Ainun Rusmawati. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *GAME CARD LINIMASA* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH DAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI IPS II SMA NEGERI 1 KARANGANOM TAHUN 2019/2020.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. November 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *game card linimasa* sebagai upaya dalam meningkatkan kesadaran sejarah dan hasil belajar sejarah siswa di kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karanganyar. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berlangsung dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sejumlah 36 siswa kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karanganyar merupakan subjek dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan awal, wawancara kepada guru dan siswa, menyebar angket, melaksanakan tes kognitif, serta melakukan dokumentasi kegiatan. Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi data dan triangulasi metode. Analisis data dilakukan dengan metode analisis deskriptif dan metode analisis kuantitatif.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pembelajaran sejarah dengan menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *game card linimasa* terbukti dapat meningkatkan kesadaran sejarah siswa di kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karanganyar. Pembuktian ini ditunjukkan dengan hasil angket kesadaran sejarah dengan 4 indikator yang diberikan kepada siswa mengalami peningkatan pada tiap siklus. Tahap prasiklus rata-rata mencapai 69,49%, kemudian terjadi peningkatan sebesar 6,32% pada siklus pertama sehingga rata-rata menjadi 75,81%. Peningkatan juga terjadi pada siklus pertama ke siklus kedua dengan rata-rata persentase 80,81%. 2) Pembelajaran sejarah dengan menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media *game card linimasa* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karanganyar. Pembuktian ini berupa jumlah siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) terus bertambah dari tiap siklus. Persentase hasil belajar pada tahap pra siklus sebesar 47,22% dengan jumlah 17 siswa meningkat 19,45% pada siklus pertama, sehingga menjadi 66,67% dengan jumlah 24 siswa dan yang terakhir pada siklus kedua mengalami peningkatan sebesar 13,86% sehingga menjadi 80,56% dengan jumlah 29 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melalui media *game card linimasa* dapat meningkatkan kesadaran sejarah siswa dan hasil belajar sejarah siswa kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karanganyar Klaten Tahun 2019/2020.

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, *Game Card Linimasa*, Kesadaran Sejarah, Hasil Belajar Sejarah

ABSTRACT

Ainun Rusmawati. APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT WITH GAME CARD LINIMASA TO INCREASE HISTORICAL CONSCIOUSNESS AND ACHIEVEMENT IN HISTORICAL LEARNING FOR SOCIAL II GRADE XI OF SENIOR HIGH SCHOOL 1 KARANGANGOM IN THE 2019/2020 OF ACADEMIC YEAR. Thesis, Teachership and Knowledge Faculty, Sebelas Maret University Surakarta. November 2020.

The purpose of this study was to describe implemented using a team games tournament type of cooperative learning model with game media of timeline card to increase historical awareness and student history learning outcomes of Eleventh grade, second social sciences class in Senior High School of 1 Karanganom. The implementation of this Classroom Action Research (CAR) took place in two cycles, each of which consists of the stages of designing, carrying out actions, observing, and reflecting. A total of 36 students of Eleventh grade, second social sciences class in Senior High School of 1 Karanganom were the subjects in this study. The collecting of data was implemented by initial observation, spreading out questionnaires, carrying out cognitive tests, interviewing teachers and students, and documenting activities. The data validity was tested by using triangulation techniques which are data triangulation and method triangulation. The research done with comparative descriptive analysis and interactive analysis method.

From the research results prove that: 1) the application of a team games tournament type of cooperative learning model with game media of timeline card could increase the historical awareness of students of Eleventh grade, second social sciences class in Senior High School of 1 Karanganom. This evidence was shown by the result of historical awareness questionnaire with four indicators given to students that have increased in each cycle. The pre-cycle stage that the average reached 69.49%, then an increase of 6.32% in the first cycle so that the average became 75.81%. This also happened in the first cycle to the second cycle that the average percentage became 80.81%. 2) the application of a team games tournament type of cooperative learning model with game media of timeline card could improve student history learning outcomes of Eleventh grade, second social sciences class in Senior High School of 1 Karanganom. This evidence was in the form of the number of students who have met the Minimum Completeness Criteria (MCC) continued to increase from each cycle. The percentage of learning outcomes in the pre-cycle stage was 47.22% with 17 students increased by 19.45% in the first cycle, so that it became 66.67% with a total of 24 students and the latter in the second cycle has increased by 13.86% so that it became 80.56% with a total of 29 students. Based on the results of this study, it can be concluded that the application of a team games tournament type of cooperative learning model with game media of timeline card could increase students' historical awareness and history learning outcomes of Eleventh grade, second social sciences class in Senior High School of 1 Karanganom, Klaten in the 2019/2020 of academic year.

Keywords: *cooperative learning type teams games tournament, game card linimasa, historical consciousness, learning achievement.*

MOTTO

“...sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari segala urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu-lah engkau berharap...”

(Q.S Al Insyirah : 6-8)



commit to user

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Bapak Tri Winarno dan Mamak Miyati

“Terima kasih untuk cinta dan segalanya yang begitu utuh dan nyaris tanpa cela. Setulus-tulusnya doa, semulia-mulianya penghargaan, dan sedalam-dalamnya rasa cinta kasih paling sejati kupersembahkan untuk kalian.”

Agung Widodo

“Terima kasih telah senantiasa hadir menjadi teman duduk dan teman dengar yang sabar dalam segala hal.”

Vita Sri, Aenun Nasyifa, Sintya, Farida, Silvia, Alda Yuriska, Susi, Azmi

“Terima kasih telah menjadi sahabatku, terima kasih sudah banyak ku repotkan, semangat untuk kita.”

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA *GAME CARD LINIMASA* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH DAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI IPS II SMA NEGERI 1 KARANGANOM TAHUN 2019/2020”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Kepala Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd., selaku Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Akhmad Arif Musadad, M.Pd selaku Pembimbing II yang selalu memberikan motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Suwardi, S.Pd, M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 1 Karanganyar yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data penelitian.
7. Suparjiyanto, S.Pd, selaku guru mata pelajaran sejarah kelas XI IPS II SMA Negeri 1 Karanganyar, yang telah memberi bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
8. Para siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Karanganyar yang telah bersedia berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

9. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan hal ini antara lain karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Surakarta, 16 November 2020



Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN ABSTRACT	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	6
A. Landasan Teori	6
1. Kesadaran Sejarah	6
2. Hasil Belajar Sejarah.....	9
a. Pengertian Hasil Belajar.....	10
b. Sejarah.....	10
c. Hasil Belajar Sejarah.....	11
3. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> ...	12

a. Model Pembelajaran	12
b. Model Pembelajaran Kooperatif	12
c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	16
d. Langkah-Langkah <i>Teams Games Tournament</i>	16
e. Kelebihan dan Kekurangan <i>Teams Games Tournament</i>	18
4. Game Card Linimasa	20
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
1. Tempat Penelitian	29
2. Waktu Penelitian	29
B. Desain Penelitian	30
C. Subjek Penelitian	30
D. Sumber Data	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
1. Observasi atau Pengamatan	31
2. Wawancara	31
3. Angket	31
4. Tes	32
5. Catatan Lapangan	32
F. Teknik Uji Validitas Data	32
G. Teknik Analisis Data	33
H. Indikator Capaian Penelitian	33
I. Prosedur Penelitian	34
BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Deskripsi Sekolah	38
B. Hasil Penelitian	38
1. Data Prasiklus <i>commit to user</i>	38

2. Hasil Tindakan Siklus I	45
a. Perencanaan Tindakan Siklus I	46
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	47
c. Observasi Tindakan Siklus I	50
d. Kesadaran Sejarah	54
e. Hasil Belajar Sejarah	56
f. Refleksi Tindakan Siklus I	57
3. Hasil Tindakan Siklus II	58
a. Perencanaan Tindakan Siklus II	59
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	60
c. Observasi Tindakan Siklus II	62
d. Kesadaran Sejarah	66
e. Hasil Belajar Sejarah	68
f. Refleksi Tindakan Siklus II	69
C. Perbandingan Antar Siklus	70
D. Pembahasan	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	80
A. Simpulan	80
B. Implikasi	81
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Standar Penghargaan Kelompok	19
2. Sintaks Pembelajaran Model <i>Teams Games Tournament</i>	20
3. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	29
4. Indikator Capaian Keberhasilan	33
5. Rata-rata Persentase Pencapaian Indikator Aktivitas Pembelajaran Tahap Prasiklus	42
6. Rata-rata Persentase Capaian Per Indikator Kesadaran Sejarah Siswa Tahap Prasiklus	44
7. Hasil Belajar Sejarah Siswa	45
8. Perbandingan Rata-rata Persentase Pencapaian Indikator Aktivitas Pembelajaran Pra Siklus dan Siklus I	53
9. Perbandingan Persentase Pencapaian Kesadaran Sejarah Per Indikator Tahap Prasiklus dan Siklus I	55
10. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS II Tahap Siklus I	56
11. Perbandingan Rata-rata Persentase Pencapaian Indikator Aktivitas Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	66
12. Perbandingan Persentase Pencapaian Kesadaran Sejarah Per Indikator Tahap Siklus I dan Siklus II	67
13. Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS II	68
14. Perbandingan Rata-rata Persentase Pencapaian Indikator Aktivitas Pembelajaran Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	70
15. Perbandingan Ketercapaian Kesadaran Sejarah Siswa	71
16. Perbandingan Hasil Belajar Sejarah Siswa	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Berpikir	26
2. Bagan Kombinasi Triangulasi Sumber dan Metode	32
3. Skema Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	36
4. Histogram Data Aktivitas Pembelajaran Pra Siklus	42
5. Histogram Persentase Data Pencapaian Tiap Indikator Kesadaran Sejarah Siswa Tahap Prasiklus	44
6. Perbandingan Rata-rata Persentase Pencapaian Indikator Aktivitas Pembelajaran Pra Siklus dan Siklus I	54
7. Perbandingan Persentase Pencapaian Kesadaran Sejarah Per Indikator Tahap Pra Siklus dan Siklus I	55
8. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Sejarah Tahap Siklus I	56
9. Perbandingan Rata-rata Persentase Pencapaian Indikator Aktivitas Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	66
10. Perbandingan Persentase Pencapaian Kesadaran Sejarah Per Indikator Tahap Siklus I dan Siklus II	67
11. Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS II.	68
12. Perbandingan Rata-rata Persentase Pencapaian Indikator Aktivitas Pembelajaran Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	70
13. Perbandingan Ketercapaian Kesadaran Sejarah Siswa.	71
14. Perbandingan Hasil Belajar Sejarah Siswa	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Catatan Lapangan Pra Siklus	88
2. Catatan Lapangan Siklus I	96
3. Catatan Lapangan Siklus II	103
4. Silabus Mata Pelajaran Sejarah Indonesia	106
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	117
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	169
7. Pedoman Wawancara Prasiklus	191
8. Pedoman Wawancara Siklus I dan II	195
9. Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Tindakan Pra Siklus	199
10. Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Tindakan Siklus I...	204
11. Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Tindakan Siklus II...	209
12. Instrumen Penelitian Kesadaran Sejarah Pra Siklus	214
13. Instrumen Penelitian Kesadaran Sejarah Siklus I	219
14. Instrumen Penelitian Kesadaran Sejarah Siklus II	224
15. Kategorisasi Penilaian Angket	229
15. Daftar Hadir Siswa	231
16. Rubrik Penilaian Siklus I	233
17. Rubrik Penilaian Siklus II	235
18. Hasil Angket Kesadaran Sejarah Pra Siklus	237
19. Hasil Angket Kesadaran Sejarah Siklus I	239
20. Hasil Angket Kesadaran Sejarah Siklus II	241
21. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus	243
22. Hasil Belajar Siswa Siklus I	245
23. Hasil Belajar Siswa Siklus II	247
24. Lembar Bukti Uji Validitas Angket	249
25. Uji Validitas Angket	251
26. Bukti Angket Kesadaran Sejarah Pra Siklus	254

27. Bukti Angket Kesadaran Sejarah Siklus I	257
28. Bukti Angket Kesadaran Sejarah Siklus II	260
29. Uji Validitas Soal	262
30. Bukti Lembar Tes Kognitif Siklus I.....	265
31. Bukti Lembar Tes Kognitif Siklus II	273
32. Bukti Diskusi Kelompok.....	277
33. Dokumentasi Kegiatan	279
34. Surat Ijin Menyusun Skripsi	282
35. Surat Ijin Penelitian.....	283
36. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	284

