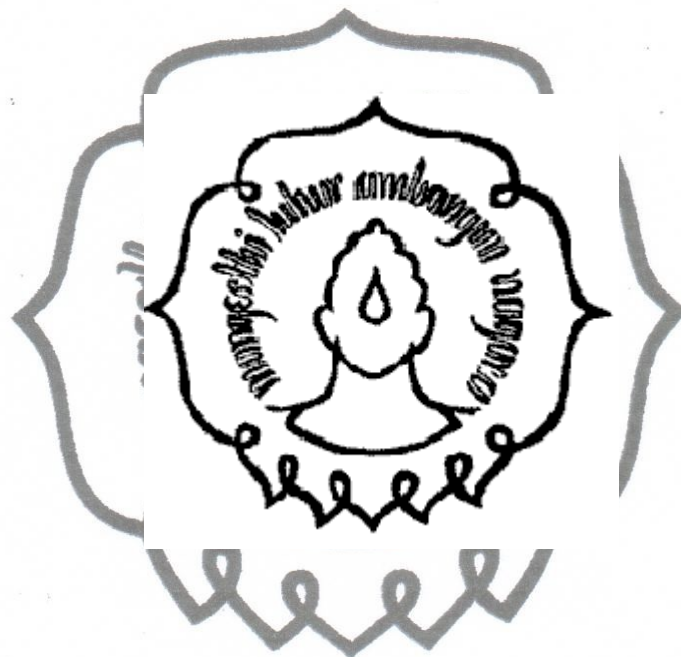


**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI
KELAS XI IIS 3 SMA NEGERI 2 SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



Oleh :

Aris Indra Kurniawan Putra

(K8411012)

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2015
commit to user

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aris Indra Kurniawan Putra

NIM : K8411012

Jurusan/Program Studi : P.IPS/ Pendidikan Sosiologi Antropologi

Menyatakan dengan ini skripsi yang berjudul "**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI IIS 3 SMA N 2 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015**" ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

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

Surakarta, 22 Januari 2015



Penulis

Aris Indra Kurniawan Putra

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI
KELAS XI IIS 3 SMA NEGERI 2 SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi,
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

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

JANUARI 2015
commit to user

PERSETUJUAN

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

Tanggal: 27-1-2015

Tim Penguji Skripsi

Nama Terang

Ketua : Drs. M.H. Sukarno, M.Pd

Secretaris : Dr. Zaini Rohmsol, M.Pd


Anggota I : Dra. Siti Rochani, M.Pd

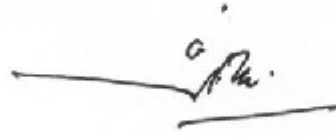
Anggota II : Drs. AY. Djoko Darmono, M.Pd

Surakarta, 12 Januari 2015

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Siti Rochani, M.Pd
19540213 198003 2 001


Drs. AY. Djoko Darmono, M.Pd
19530826 198003 1 005

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Selasa
Tanggal: 27-1-2015

Tim Penguji Skripsi

Nama Terang

Ketua : Drs. MH. Sukarno, M.Pd
Sekretaris : Dr. Zaini Rohmad, M.Pd
Anggota I : Dra. Siti Rochani, M.Pd
Anggota II : Drs. AY. Djoko Darmono, M.Pd



Disahkan oleh :

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret Surakarta



Prof. Dr. H. M. Fauzan Hidayatullah, M.Pd
DEKAN
NIP. 19600727 198702 1 001

ABSTRAK

Aris Indra Kurniawan Putra. K8411012. **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI IIS 3 SMA N 2 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015**. Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Januari 2015.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Sosiologi siswa kelas XI IIS 3 SMA N 2 Surakarta tahun pelajaran 2014/2015 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas XI IIS 3 SMA N 2 Surakarta sebanyak 32 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik utama dalam pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, sementara teknik pendukung dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Sosiologi siswa kelas XI IIS 3 mulai dari hasil tes pra tindakan, siklus I dan Siklus II, yaitu 74, 87 pada tahap pra tindakan meningkat menjadi 89,59 pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 94,06 pada siklus II. Sementara aspek afektif sebesar 86, 23 % pada siklus I menjadi 95, 83 % pada siklus II.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar Sosiologi siswa kelas XI IIS 3 SMA N 2 Surakarta.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, *Team Game Tournament* (TGT), Prestasi Belajar.

ABSTRACT

Aris Indra Kurniawan Putra. **K8411012. THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TEAM GAME TOURNAMENT TO IMPROVE LEARNING ACHIEVEMENT SOCIOLOGY SUBJECTS STUDENT IN XI SOCIAL SCIENCE 3 CLASS SENIOR HIGHSCHOOL 2 SURAKARTA YEAR OF 2014/2015.** Thesis, Surakarta: Faculty of Teacher Training and Education Science University of Sebelas Maret. January 2015.

This research conducted with the goal to increase learning achievement Sociology subject student in XI Social Science 3 Class Senior High School 2 Surakarta year of 2014/2015 through the implementation of cooperative learning model type Team Game Tournament (TGT).

This research is a classroom action research (CAR) which is conducted in a cycle. Each cycle consist of planning, action, observation and reflection. The subject of this research is student in XI Social Science 3 class Senior High School 2 Surakarta as many as 32 students. Data source came from teacher and students. The main technique in data collecting used oservation and test, mean while the proponent technique used interview and documentation. To analysing data used descriptive kualitatif analize technique.

The result of this research showed that the implementation of cooperative learning model type Team Game Tournament can improve learning achievement Sociology subjects student in XI Social Science 3 class start from the result of pre-actions test cycle I, and cycle II is 74,87 in pre-action stage increase to be 89,59 in cycle I and back to increase to be 94,06 in cycle II. Mean while from affection side in cycle as many as 86,23% in cycle I to be 95,83% in cycle II.

The conclusion of this research is the implementation of cooperative learning model, type Team Game Tournament can improve learning achievement Sociology subjects student in XI Social Science 3 class Senior High School 2 Surakarta.

Key word: Classroom Action Research, Team Game Tournament (TGT), Learning Achievement of Students.

MOTTO

Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum apabila kaum itu sendiri tidak mau mengubah keadaan pada dirinya.

(QS, Ar Ra'd: 11)



commit to user

PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas kehadiran-Mu,
kupersembahkan karya ini untuk :

1. Orang tuaku Bapak Parijan dan Ibu Titin Trisnawati tercinta yang dengan tulus ikhlas dan tanpa henti mencurahkan doanya untuk setiap langkah dalam hidupku.
2. Kakakku tersayang Arlini Permatasari Putri dan Nur Dyah Kusumawardani Putri, kalian selalu memberikan semangat dan inspirasi untukku terus berusaha meraih mimpi.
3. Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi FKIP UNS.

commit to user

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, berkat rahmat dan karunianya peneliti berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul **"PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI IIS 3 SMA N 2 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015"**.

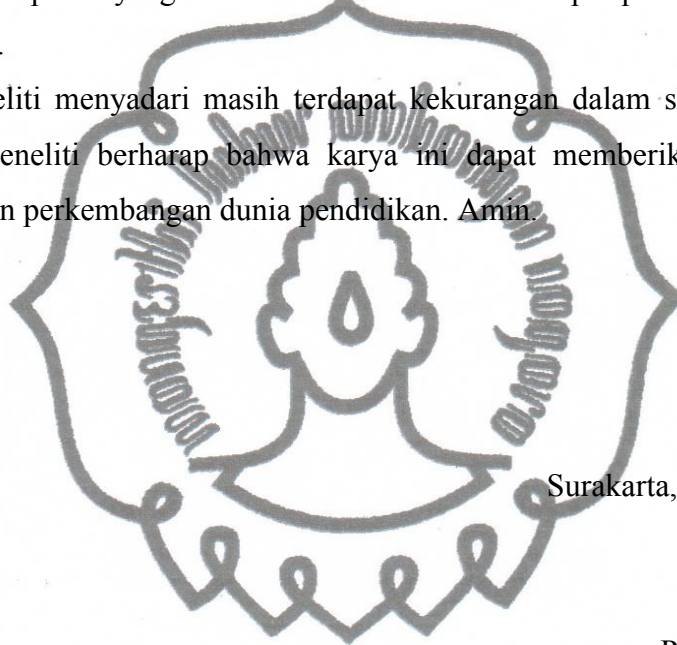
Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropolgi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Dra. Siti Rochani, M.Pd selaku pembimbing I, yang selalu memberikan pengarahan, bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini. Drs. AY. Djoko Darmono, M.Pd yang selalu membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran.
5. Siany Indra Liestyasari, S.Ant, M.Hum selaku pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan.
6. Drs. Sutikno, MM, Kepala SMA Negeri 2 Surakarta yang telah memberikan izin untuk penelitian.
7. Didik Widiawan Sukmadi, S.Pd, M.Pd selaku guru mata pelajaran Sosiologi SMA Negeri 2 Surakarta yang telah bersedia berkolaborasi dalam penelitian ini.

commit to user

8. Teman-teman Kontrakan "HESTA", Henggar, Tomi dan Sofi yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepadaku.
9. Alan, Azizah, Anik, Eti dan teman-teman Sant Eleven yang selalu memberikan inspirasi dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Renni RianaYuspita yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
11. Berbagai pihak yang telah membantu dan tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, namun demikian peneliti berharap bahwa karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan perkembangan dunia pendidikan. Amin.



Surakarta, 15 Januari 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	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 TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Hakekat Belajar dan Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Belajar	9
b. Prinsip-prinsip Belajar.....	10
c. Komponen-komponen Belajar	12
d. Pengertian Prestasi Belajar.....	13
e. Faktor yang Memengaruhi Prestasi Belajar	14
f. Pengertian Pembelajaran	18

	Halaman
g. Model Pembelajaran.....	19
h. Jenis-jenis Model Pembelajaran.....	20
2. Model Pembelajaran Kooperatif	22
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	22
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	23
c. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif.....	25
d. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif.....	26
e. Model-model Pembelajaran Kooperatif.....	28
3. <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	31
a. Pengertian <i>Team Game Tournament</i>	31
b. Komponen <i>Team Game Tournament</i>	32
c. Langkah Pelaksanaan <i>Team Games Tournament</i>	35
4. Hakekat Pembelajaran Sosiologi.....	36
a. Pengertian Pembelajaran Sosiologi.....	36
b. Pokok Bahasan dalam Penelitian	37
5. Hakekat Penelitian Tindakan Kelas.....	39
a. Penelitian Tindakan.....	39
b. Penelitian Tindakan Kelas.....	40
1) Pengertian Penelitian Tindakan Kelas.....	40
2) Tujuan Penelitian Tindakan	43
3) Perbedaan PTK dengan Penelitian Tindakan.....	45
B. Hasil Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Berfikir.....	48
D. Perumusan Hipotesis Kerja	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Tempat dan Waktu Penelitian	51
B. Subyek Penelitian	52
C. Data dan Sumber Data.....	53
D. Pengumpulan data	54
E. Analisis Data	57

	Halaman
F. Indikator Kinerja Penelitian.....	57
G. Prosedur Penelitian.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Deskripsi Pra Tindakan	63
1. Ditinjau dari Segi Proses	63
2. Ditinjau dari Segi Prestasi Belajar.....	65
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	68
1. Deskripsi Hasil Siklus I.....	68
a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I	68
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan I.....	75
c. Tahap Observasi Tindakan I.....	82
d. Tahap Refleksi Tindakan I	89
2. Deskripsi Hasil Siklus II.....	92
a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus II.....	92
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan II	99
c. Tahap Observasi Tindakan II	106
d. Tahap Refleksi Tindakan II.....	112
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus	115
1. Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik	115
2. Perbandingan Aspek Afektif	119
D. Pembahasan	121
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI	124
A. Simpulan.....	124
B. Implikasi	124
C. Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan Penelitian Tindakan dan Penelitian Tindakan Kelas.....	15
3.1 Jadwal Penelitian	52
3.2 Lembar Observasi Belajar Siswa Aspek Afektif	58
3.3 Indikator Kerja Penelitian	58
4.1 Daftar Nilai <i>Test</i> Pra tindakan Kelas XI IIS 3 SMA N 2 Surakarta Tahun pelajaran 2014/2015	67
4.2 Jadwal Kegiatan Siklus I.....	69
4.3 Hasil Observasi Aspek Afektif Pada Siklus I.....	83
4.4 Hasil Observasi Aspek Afektif Pertemuan Pertama Pada Siklus I....	83
4.5 Hasil Observasi Aspek Afektif Pertemuan Kedua Pada Siklus I.....	84
4.6 Hasil Observasi Aspek Afektif Pertemuan Ketiga Pada Siklus I	84
4.7 Daftar Nilai Tes Kognitif Siklus I Kelas XI IIS 3 SMA N 2 Surakarta Tahun pelajaran 2014/2015	86
4.8 Ketercapaian Target Keberhasilan Prestasi Belajar Pada Siklus I.....	89
4.9 Jadwal Kegiatan Siklus II	93
4.10 Hasil Observasi Aspek Afektif Pada Siklus II.....	106
4.11 Hasil Observasi Aspek Afektif Pertemuan Pertama pada Siklus II...	107
4.12 Hasil Observasi Aspek Afektif Pertemuan Kedua Pada Siklus II	107
4.13 Hasil Observasi Aspek Afektif Pertemuan Ketiga Pada Siklus II.....	108
4.14 Daftar Nilai Tes Kognitif Siklus II Kelas XI IIS 3 SMA N 2 Surakarta Tahun pelajaran 2014/2015	110
4.15 Ketercapaian Target Keberhasilan Prestasi Belajar Pada Siklus II ...	113
4.16 Perbandingan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS 3 SMA N 2 Surakarta Setiap Siklus.....	115
4.17 Perbandingan Aspek Afektif Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1	Komponen-komponen Belajar 20
2.2	Penempatan Siswa Pada Meja Turnamen 42
2.3	Kerangka Berfikir 49
3.1	Tahap Penelitian Tindakan Kelas 59
4.1	Histogram Nilai Test Pra Tindakan Siswa Kelas XI IIS 3 SMA N 2 Surakarta. 67
4.2	Histogram Observasi Aspek Afektif Siswa Setiap Pertemuan Pada Siklus I 85
4.3	Diagram Hasil Capaian Aspek Afektif Siswa Pada Siklus I..... 85
4.4	Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I..... 88
4.5	Histogram Observasi Aspek Afektif Siswa Setiap Pertemuan Pada Siklus II..... 108
4.6	Diagram Capaian Aspek Afektif Siswa pada Siklus II..... 109
4.7	Grafik Peningkatan Hasil Belajar Belajar Siswa Pada Siklus II..... 112
4.8	Histogram Perbandingan Rata-Rata Prestasi Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II..... 117
4.9	Grafik Perbandingan Peningkatan Belajar..... 118
4.10	Grafik Perbandingan Prestasi Belajar Aspek Kognitif Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II 119
4.11	Histogram Perbandingan Peningkatan ketercapaian Aspek Afektif Siklus I dan Siklus II..... 121

DAFTAR LAMIPRAN

	Halaman
1. Silabus	129
2. RPP Pertemuan I Siklus I.....	132
3. RPP Pertemuan II Siklus I	140
4. RPP Pertemuan III Siklus I	147
5. RPP Pertemuan VI Siklus I	154
6. RPP Pertemuan I Siklus II	158
7. RPP Pertemuan II Siklus II	166
8. RPP Pertemuan III Siklus II	174
9. RPP Pertemuan IV Siklus II	182
10. Materi Diferensiasi Sosial.....	186
11. Bahan Diskusi Pertemuan I Siklus I.....	194
12. Soal <i>Game</i> Pertemuan II Siklus I	195
13. Soal dan Jawaban Turnamen Pertemuan III Siklus I.....	198
14. Soal Evaluasi Prestasi Siklus I	200
15. Bahan Diskusi Pertemuan I Siklus II.....	202
16. Soal <i>Game</i> Pertemuan II Siklus II	203
17. Soal dan Jawaban Turnamen Pertemuan III Siklus II.....	207
18. Soal Evaluasi Prestasi Siklus II.....	209
19. Aspek Afektif Pertemuan I Siklus I	215
20. Aspek Afektif Pertemuan II Siklus I.....	216
21. Aspek Afektif Pertemuan III Siklus I	217
22. Aspek Afektif Pertemuan I Siklus II.....	218
23. Aspek Afektif Pertemuan II Siklus II	219
24. Aspek Afektif Pertemuan III Siklus II.....	220
25. Dokumentasi	221
26. Surat Izin Menyusun Skripsi.....	224
27. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	225

commit to user