

**PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN
ISLAM DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X IIS 2 SMA NEGERI 6
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**



SKRIPSI

BRIGITTA ARMEINA PUTRI ANDYANTARI

K4411017

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

2015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Brigitta Armeina Putri Andyantari
NIM : K4411017
Program Studi : Pendidikan Sejarah

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR KERAJAAN KERAJAAN ISLAM DI SEJARAH INDONESIA PADA SISWA KELAS X IIS 2 SMA NEGERI 6 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya 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, Desember 2015

Yang membuat pernyataan



Brigitta Armeina Putri Andyantari

**PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN
ISLAM DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X IIS 2 SMA NEGERI 6
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh:

Brigitta Armeina Putri Andyantari

K4411017

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna mendapatkan gelas Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Sejarah

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

SURAKARTA

2015

PERSETUJUAN

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

Surakarta, Desember 2015

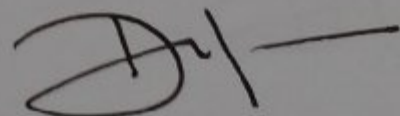
Pembimbing I,



Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum

NIP. 19610318 198903 2 001

Pembimbing II,



Dr. Djono, M.Pd

NIP. 19630702 199003 1 005

PENGESAHAN

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

Hari : Rabu

Tanggal : 23 Desember 2015

Tim Penguji Skripsi

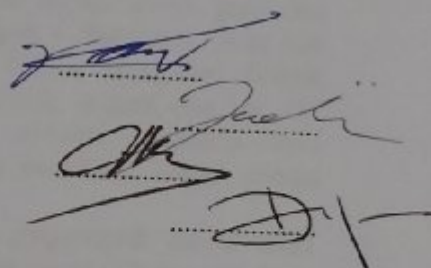
Nama Terang

Ketua : Saiful Bachri, M.Pd

Sekretaris : Musa Pelu, S.Pd., M.Pd

Anggota I : Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum

Anggota II : Dr. Djono, M.Pd



Disahkan oleh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret
Dekan,



Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd
DEKAN
NIP. 196110241987021001

ABSTRAK

Brigitta Armeina Putri Andyantari. **PENGGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI KERAJAAN-KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X IIS 2 SMA NEGERI 6 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Desember 2015.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015 melalui penggunaan model TGT dengan media ular tangga pada materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa, guru dan proses belajar mengajar di kelas X IIS 2 SMA Negeri 6 Surakarta. Data dan sumber data berasal dari siswa, guru dan proses belajar mengajar. Teknik pengumpulan data adalah dengan wawancara, observasi, angket dan tes. Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi metode. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif. Prosedur penelitian adalah model spiral.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan model TGT dengan media ular tangga pada materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketercapaian indikator dalam angket motivasi belajar. Pada siklus I rata-rata ketercapaian sebesar 78,40% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,42% perolehan ini telah melampaui target yang diterapkan yaitu 80%; (2) penggunaan model TGT dengan media ular tangga pada materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan nilai tes kognitif, pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 69,70% dan pada siklus II menjadi 87,88%, hasil ini telah melampaui target yang diterapkan yaitu 80%.

Simpulan penelitian ini adalah penggunaan model TGT dengan media ular tangga pada materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

Kata kunci: model TGT, media ular tangga, motivasi belajar, prestasi belajar

ABSTRACT

Brigitta Armeina Putri Andyantari. USING TEAMS GAMES TOURNAMENT METHOD WITH SNAKES AND LADDERS ON SUBJECT ISLAMIC PALACES IN INDONESIA MATERIAL TO IMPROVE MOTIVATION AND PERFORMANCE OF LEARNING OF X IIS 2 CLASS OF NEGERI 6 SURAKARTA HIGH SCHOOL STUDENT AT 2014/2015 ACADEMIC YEAR. Thesis, Teacher Training and Education Faculty, Sebelas Maret University. December 2015.

The aim of this research is to improve motivation and performance of learning of X IIS 2 class, Negeri 6 Surakarta high school student at 2014/2015 academic year by using TGT model with snakes and ladders on subject Islamic palaces in Indonesia material.

The kind of this research is Classroom Action Research (CAR) which uses 2 cycles and each of them consists of planning, realization, observation and reflection. The subjects of this research are students, teachers and teaching and learning process in X IIS 2 class Negeri 6 Surakarta high school. The data and data sources are obtained from students, teachers and teaching and learning process. The technique that are used to obtain the data are by conducting interview, observation, questionnaire and test. Triangulation method is used in validating the data of this research. The data are analyzed by using comparative and descriptive technique, while the analysis procedure is spiral model.

Result of this research shows: (1) the use of TGT method with snakes and ladders media on Islamic Palaces in Indonesia material can improve motivation of X IIS 2 class Negeri 6 Surakarta high school students at 2014/2015 academic year. It can be seen from the result percentage of indicator achievement on the questionnaire about learning motivation. The first cycle shows 78,40% and it increases to 82,42% in second cycle. The result passed the achievement target, that is 80%, (2) the use of TGT model with snakes and ladders media on subject Islamic Palaces in Indonesia material can improve the learning process of X IIS 2 class Negeri 6 Surakarta high school students at 2014/2015 academic year. This condition can be seen from the complete research of cognitive test. In the first cycle, the result is on 69,70% and it increases to 87,88% in second cycle. This percentage has passed the achievement target that is 80%.

From the result of this research, it can be concluded that the use of TGT model with snakes and ladders media on Islamic palaces in Indonesia material can improve the motivation and performance of learning of X IIS 2 class Negeri 6 Surakarta high school students at 2014/2015 academic year.

Keywords: *TGT model, Snakes and Ladders Media, Motivation of Learning, Performance of Learning*

MOTTO

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.”

~ Aristoteles ~

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia.”

~ Nelson Mandela ~

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.”

~ Winston Churchill ~

“Belajar dari masa lalu, fokus hari ini, dan rencanakan masa depan.”

~ Penulis ~

PERSEMBAHAN

Berjuta-juta rasa syukur ku panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, maka kupersembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tuaku, Papa dan Mama tersayang

Terima kasih atas kasih sayang, segala dukungan dan cinta kasih yang tak terhingga yang tak mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal Papa dan Mama bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk mama dan papa yang selalu mendoakanku dan selalu menasehatiku untuk menjadi yang lebih baik,
Terimakasih Mama.. Terimakasih Papa..

2. Adikku, Nunu

Terimakasih atas doa dan bantuanmu selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat kupersembahkan.

3. Hany, Anis, Fina, Fitri, Dhani, Maryati, Hanes, Halida, Fatonah

Terima kasih atas dukungan moril dan materilnya. Kalian adalah tempat untukku kembali, di saat aku benar dan salah, di saat aku menang dan kalah, serta di saat suka dan dukaku.

4. Teman-teman Sejarah UNS 2011 senasib, seperjuangan dan sepenanggungan
Terimakasih atas gelak tawa dan solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari masa kuliah lebih berarti.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang memberi ilmu, inspirasi, kedamaian hati dan kemuliaan. Atas rahmat dan kehendak-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Dengan Media Ular Tangga pada Materi Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X IIS 2 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.

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

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Prof. Dr. Sariyatun, M.Pd., M.Hum., selaku Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Djono, M.Pd., selaku Pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Agung Wijayanto, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 6 Surakarta, yang telah memberi kesempatan dan ijin dalam penelitian.
6. Suryandari, S.Pd., selaku guru mata pelajaran sejarah Indonesia SMA Negeri 6 Surakarta, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam penelitian.
7. Para siswa kelas X IIS 2 SMA Negeri 6 Surakarta yang telah bersedia berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.

8. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Meskipun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Surakarta, Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN <i>ABSTRACT</i>	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Pembelajaran Sejarah di SMA	9
2. Model TGT	16
3. Media Ular Tangga	24
4. Motivasi Belajar	30
5. Prestasi Belajar	32
B. Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	39

D. Hipotesis Tindakan	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian	43
B. Jenis Penelitian	44
C. Subjek Penelitian	44
D. Data dan Sumber Data	45
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Uji Validitas Data	46
G. Teknik Analisis Data	47
H. Indikator Kinerja Penelitian	47
I. Prosedur Penelitian	48
BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Deskripsi Pratindakan	54
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	58
1. Siklus I	58
2. Siklus II	68
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus	79
D. Pembahasan	82
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	88
A. Simpulan	88
B. Implikasi	89
C. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	43
2. Indikator Kinerja Penelitian	48
3. Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Sejarah Prasiklus	56
4. Nilai Prestasi Belajar Siswa Pada Prasiklus	57
5. Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Sejarah Siklus I	64
6. Nilai Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I	66
7. Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Sejarah Siklus II	74
8. Nilai Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus II	76
9. Perbandingan Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Sejarah Antarsiklus	79
10. Perbandingan Nilai Prestasi Belajar Siswa Antarsiklus	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Berpikir	39
2. Skema Alur Penelitian	41
3. Skema Triangulasi Data	47
4. Skema Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	53
5. Diagram Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Prasiklus	56
6. Diagram Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa Prasiklus	57
7. Diagram Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Siklus I	65
8. Diagram Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa Siklus I	66
9. Diagram Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Siklus II	75
10. Diagram Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa Siklus II	76
11. Diagram Perbandingan Ketercapaian Indikator Motivasi Belajar Antarsiklus	80
12. Diagram Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa Antarsiklus	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Pembelajaran	94
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	105
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	118
4. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Mengajar	131
5. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Belajar	137
6. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Prasiklus	143
7. Angket Motivasi Belajar Prasiklus	144
8. Kisi-Kisi Motivasi Belajar Siklus I	147
9. Angket Motivasi Belajar Siklus I	148
10. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siklus II	151
11. Angket Motivasi Belajar Siklus II	152
12. Kisi-Kisi Tes Kognitif Prasiklus	155
13. Tes Kognitif Prasiklus	156
14. Kunci Jawaban Tes Kognitif Prasiklus	161
15. Kisi-Kisi Tes Kognitif Siklus I	162
16. Tes Kognitif Siklus I	163
17. Kunci Jawaban Tes Kognitif Siklus I	168
18. Kisi-Kisi Tes Kognitif Siklus II	169
19. Tes Kognitif Siklus II	170
20. Kunci Jawaban Tes Kognitif Siklus II	175
21. Daftar Kehadiran Siswa	176
22. Hasil Penilaian Angket Motivasi Belajar	179
23. Hasil Penilaian Tes Kognitif	182
24. Media Ular Tangga	188
25. Contoh Hasil Angket Siswa	209
26. Contoh Hasil Tes Kognitif Siswa	212
27. Dokumentasi	215
28. Perijinan	218