



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng Bandar Lampung Telp. (0721) 704624 Fax. (0721) 704624



TANDA PENYERAHAN *PRINT OUT* DAN CD ARTIKEL
DAN PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL¹

Nama : Dwi Ariyani
NPM : 1213053037
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PGSD
Lembaga Pengirim Artikel : Jurnal Pedagogi
Judul : Pengaruh Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD
Pernyataan : *Artikel ini karya penulis sendiri, bukan merupakan sontekan, dan belum pernah dipublikasikan²*
Artikel ini karya penulis sendiri, bukan merupakan sontekan, dan belum pernah dipublikasikan

Tanggal diserahkan : 3

Pengelola Jurnal,

Drs. Siswanto, M.Pd.
NIP 19540929 198403 1 001

Bandar Lampung, 10 Mei 2016
Yang menyerahkan dan yang membuat pernyataan,



Dwi Ariyani
NPM 1213053037

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004

¹ Diisi dengan huruf cetak, kecuali pernyataan; Dibuat rangkap dua; asli bermaterai diserahkan ke pengelola jurnal; kopian bermaterai untuk penulis artikel
² Disalin oleh penulis artikel dengan tulisan tangan dengan menggunakan latin (bersambung)
³ Diisi oleh pengelola jurnal

ABSTRAK

PENGARUH TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA SD

Oleh

Dwi Ariyani *)

Darsono **)

Mugiadi*)**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan rancangan metode *posttest only control design*. Sampel terdiri 20 subjek kelompok eksperimen dan 20 kelompok kontrol. Alat pengumpul data menggunakan lembar tes. Teknik analisis data menggunakan analisis uji hipotesis dua sampel tidak berkorelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe tgt berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan *sig. (2-tailed) < 0,05 = 0,021 < 0,05*.

Kata kunci: hasil belajar, pembelajaran kooperatif, tgt.

Keterangan:

- *) Peneliti (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo, Metro Selatan, Kota Metro)
- ***) Pembimbing I (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo, Metro Selatan, Kota Metro)
- ****) Pembimbing II (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo, Metro Selatan, Kota Metro)

ABSTRACT

EFFECT OF TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT TO STUDY RESULT OF IPS SD

By

Dwi Ariyani*)

Darsono)**

Mugiadi*)**

The purpose of study was to determine the effect of cooperatif learning model with the type of Team Games Tournament (TGT). The method with posttest only control design was used in this study. The sampel consisted of 20 subjects as the experimental group and 20 subjects as the control group with purposive sampling as the sample technique. The instrument in collecting the data used test sheet. Hypotheses were tested using analysis of two sampling uncorrelation. The result of research showed that implementation of cooperatif learning model type tgt gave effect to study result of student with sig. (2-tailed) $< 0,05 = 0,021 < 0,05$.

Keywords: study result, cooperatif learning, tgt.

*) Author 1

***) Author 2

****) Author 3

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa. Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap individu. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu faktor yang saling menunjang dalam proses pendidikan, antara lain adalah sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Proses pembelajaran dan komponen yang ada di dalamnya seperti guru, siswa, tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode pembelajaran, dan sarana serta prasarana yang tersedia merupakan hal-hal yang dapat menentukan suatu keberhasilan proses pendidikan ditandai dengan berhasilnya proses pembelajaran.

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas ditinjau dari segi proses apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan percaya pada diri sendiri. Penerapan pembelajaran melalui kelompok kecil yang saling bekerja sama dan melibatkan siswa secara aktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat (Susanto, 2013: 144). Tujuan pembelajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggung jawab yang berat kepada guru untuk menggunakan banyak pemikiran dan energi agar dapat mengajarkan IPS dengan baik.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan model pembelajaran yang menarik dan dapat memacu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe yang mudah diterapkan. Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement* (Komalasari, 2013: 67). Penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS memungkinkan siswa dapat berperan aktif dan dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi, dokumentasi dan wawancara dengan guru kelas sekaligus guru mata pelajaran IPS yang dilakukan pada tanggal 27-28 November 2015 pada saat proses pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur kelas IV A diperoleh data, antara lain: siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sebagian besar siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan guru kurang mengembangkan berbagai model pembelajaran. Kebanyakan guru menempuh cara yang mudah saja dengan menggunakan metode ceramah yang berlebihan dan mengandalkan penghafalan fakta-fakta. Penggunaan model pembelajaran seperti itu tidak dapat mengakomodasi perbedaan individual siswa di kelas sehingga sulit tercapai tujuan pembelajaran.

Rendahnya kinerja guru dan aktivitas siswa berdampak pada rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa yang dapat diketahui dari nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016. Berikut merupakan data tentang ketuntasan hasil belajar siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur pada mata pelajaran IPS.

Tabel 1.1 Data ketuntasan hasil UAS siswa mata pelajaran IPS

| Kelas | KKM | Jumlah siswa | Jumlah siswa tuntas | Jumlah siswa belum tuntas | Persentase ketuntasan | Persentase ketidaktuntasan |
|-------|-----|--------------|---------------------|---------------------------|-----------------------|----------------------------|
| IV A | 60 | 20 | 9 | 11 | 45% | 55% |
| IV B | 60 | 20 | 10 | 10 | 50% | 50% |

Sumber: Dokumentasi Ulangan Akhir Semester (UAS)

Tabel 1.1 dijelaskan bahwa dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 60. Kelas IV A memiliki jumlah siswa 20 dengan persentase siswa yang tuntas 45% dan siswa yang belum tuntas adalah 55%. Kelas IV B memiliki jumlah siswa 20 dengan persentase siswa yang tuntas 50% dan siswa yang belum tuntas adalah 50%. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel yang menggunakan semua anggota populasi yang terdiri dari siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Berdasarkan permasalahan di atas, Berdasarkan pemasalahan-permasalahan teori-teori di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok yang akan diteliti. Kelompok pertama yang diberi

perlakuan (*treatment*) atau kelompok yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT disebut dengan kelas eksperimen, sedangkan kelompok yang kedua adalah kelompok pengendali (*control*) atau kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan disebut kelas kontrol.

Penelitian ini akan memberikan evaluasi pada akhir pembelajaran (*post-test*) kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil test dengan mengerjakan instrumen tes yaitu berupa soal *multiple choice* yang telah divalidasi. Apabila hasil evaluasi dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda, maka hal ini menunjukkan ada pengaruh pemberian *treatment* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Tambah Dadi yang berlokasi di RT/RW 006/003 Dusun II Desa Tambah Dadi, Kecamatan Purbolinggo, Kabupaten Lampung Timur. Penelitian ini telah diawali dengan observasi pada bulan November 2015. Pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Desember 2015 dengan tujuan dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2016.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Tambah Dadi yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari kelas IV A dengan jumlah 20 siswa dan kelas IV B berjumlah 20 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel yang menggunakan semua anggota populasi. Sesuai dengan pendapat Arikunto (2006: 112) yang menyatakan apabila subjeknya kurang dari seratus, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Dalam penelitian ini kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini kelas IV A dijadikan sebagai kelompok eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sedangkan kelas IV B dijadikan sebagai kelompok kontrol dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang biasa dipakai di kelas IV B. Instrumen yang digunakan peneliti berupa instrumen tes. Tes sering digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan, baik kemampuan dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotor dan data yang diperoleh berupa angka sehingga tes menggunakan pendekatan kuantitatif. Bentuk tes yang diberikan berupa soal *multiple choice*.

Data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, data tersebut akan dianalisis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Tambah Dadi. Sebelum dilaksanakan analisis data, terlebih dahulu peneliti harus melakukan pengujian prasyarat analisis dengan menguji normalitas dan homogenitas data.

Pengujian hipotesis ini menggunakan *independent sampel t-test* dalam program statistik SPSS 17.0. Pada analisis dengan program statistik SPSS 17.0 yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai *sig* (*2-tailed*). Dengan aturan keputusan, jika nilai *sig.* > 0.05, maka H_0 diterima, sebaliknya jika nilai *sig.* < 0,05 maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,021. Dapat dinyatakan bahwa $0,021 < 0,05$ maka artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima atau ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran yang diterapkan di SDN 1 Tambah Dadi Lampung Timur.

Hal ini sesuai dengan pendapat Taniredja (2014: 72-73) mengenai kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu kerja sama antarsiswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran dan aspek kognitif yang diharapkan dapat tercapai. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Muna (2015) menyatakan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Tabel 4.9 Nilai *posttest* siswa kelas IV A dan IV B.

| No | Nilai | Kelas | | | |
|-----------|-----------------------|-----------|----------------|-----------|----------------|
| | | IV A | | IV B | |
| | | Frekuensi | Persentase (%) | Frekuensi | Persentase (%) |
| 1 | ≥ 60 (Tuntas) | 20 | 100 | 15 | 75 |
| 2 | < 60 (Tidak Tuntas) | 0 | 0 | 5 | 25 |
| Jumlah | | 20 | 100 | 20 | 100 |
| Rata-rata | | 79,35 | | 69,35 | |

Perbedaan hasil belajar ini dapat disebabkan karena dalam proses pembelajaran di kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, siswa terlihat lebih aktif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif yang biasa dipakai di kelas IV B SDN 1 Tambah Dadi Lampung Timur.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hasil analisis uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,021. Dapat dinyatakan bahwa $0,021 < 0,05$ maka artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima atau ada pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran yang diterapkan di SDN 1 Tambah Dadi Lampung Timur. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Muna, Nur Laelatul. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung*. IAIN Tulungagung. <http://repository.iain-tulungagung.edu>. Diakses pada 10 April 2016 @05.30 WIB.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taniredja, Tukiran. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun. *Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.