



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas V Sekolah Dasar

Silfi Melindawati, Fitri Oktavianti

*PGSD, STKIP ADZKIA, JLN. Taratak Paneh no 7 Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat
Kode Pos 25000*

*P3M, STKIP ADZKIA, JLN. Taratak Paneh no 7 Kuranji, Kota Padang, Sumatera Barat
Kode Pos 25000*

silfimelindawati@yahoo.co.id telp: 085263045045

ABSTRACT

ABSTRACT Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran belum menuntut siswa untuk berfikir kritis dan bekerjasama dalam kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Design* dengan rancangan *Posttest Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang sebanyak 2 kelas (44 orang). Teknik pengambilan sampel dilakukan adalah total sampling dimana semua populasi dijadikan sampel, sehingga diperoleh kelas VB sebagai kelas eksperimen dan kelas VA sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes hasil belajar berupa soal objektif sebanyak 15 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji t. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t dan menunjukkan $t_{hitung} = 95,65$ dan $t_{tabel} = 1,682$ dengan $db = 42$ ($n_1 + n_2 - 2 = 23 + 21 - 2 = 42$), dimana t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} dengan demikian H_0 ditolak H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang pada tahun ajaran 2018/2019.



ABSTRACT This study is done/conducted based on the low result of students' Achievement at IPS subject at Grade V at SDN 35 Parak Karakah Kota Padang. This is because in the learning process the teacher does not require students to thinkcritically and cooperate in groups.This study is almed to know the influence of the application of Cooperative Model Team Games Tournament (TGT)Type through/toward the IPS Students' Achievement at Grade V at SDN 35 Parak Karakah Kota Padang. This study is designed in Quasi Experimental Design with Posttest Only Controlled Design. Popullation in this study is two classess of students at Grade V at SDN 35 Parak Karakah Kota Padang with 44 people totally. The sampling technique is total sampling which is derived to all popullation, so that VB class as experimental class and VA class as controlled class. Data collection in this study is by collecting the students' test result in from of multiple choice test with 15 items of question. Data collected is analyzed with T-test instrument. Further more, hypothesis test is done with T-Test instrumentto show $T_{counted} = 95,65$ and $T_{table} = 1,682$ with $db = 42$ ($n_1+n_2-2 = 23+21-2 = 42$), where as $T_{counted}$ is bigger than T_{table} so that H_0 is refused and H_1 is accepted. It could be concluded that Cooperative Model Team Games Tournament (TGT) type shared a significant influence toward V the IPS Students' Achievement at Grade V at SDN 35 Parak Karakah Kota Padang at academic year 2018/2019.

Keyword : Cooperative Model Team Games Tournament (TGT)Type, Students' Achievement, IPS.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Menurut Susanto (2014:143) pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pada dasarnya pendidikan IPS memiliki tujuan yaitu mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk

mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minta, kemampuan, dan lingkunganya, serta berbagi bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 1 dan 7 Agustus 2018 di SDN 35 Parak karakah kota Padang di kelas V penulis menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu 1) dalam proses pembelajaran guru belum menuntut siswa untuk berfikir kritis,belum mampu bekerjasama, dan belum menuntut

keterampilan berpartisipasi siswa dalam kelompok, 2) siswa yang berkemampuan akademis rendah belum aktif dalam kelompok diskusinya, 3) siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, 4) belum adanya rasa kebersamaan dan saling menghargai dalam kelompok, 5) belum adanya rasa tanggung jawab dalam kelompok, 7) hasil belajar siswa masih rendah, yaitu ada nilai siswa belum tuntas. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian mata pelajaran IPS, berikut ini tabel nilai UH kelas V pada mata pelajaran IPS:

Permasalahan diatas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V khususnya pada mata pelajaran IPS diperoleh data bahwa nilai rata-rata dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Hasil nilai Ujian tengah Semester I IPS Siswa Kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang. Persentase ketuntasan berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPS yakni 75, di kelas VA persentase ketuntasan siswa 26%, sedangkan presentase yang tidak tuntas 74%. Sedangkan pada kelas VB presentase ketuntasan siswa 43%, dan persentase yang tidak tuntas adalah 57%. Perlu adanya usaha lain yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan model yang mampu membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPS. Salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang.

Pelaksanaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini bertujuan agar siswa dapat berperan aktif, dan dapat belajar lebih rileks. Siswa dituntut untuk bertanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada dasarnya TGT merupakan varian dari diskusi kelompok yang cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam kelompok diskusi, menurut Huda (2014:197) menyatakan bahwa “model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling kerja sama dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, kemudian meningkatkan semangat kerja sama antar siswa dan belajar sambil bermain. Kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan kerjasama diantara siswa dengan persaingan yang sehat dalam suatu kelompok diskusi, menciptakan rasa tanggung jawab siswa atas tugas- tugas yang diberikan guru, dan melatih siswa untuk dapat menghargai pendapat orang lain. Slavin (dalam Huda, 2014: 197) TGT adalah “salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan skill- skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda”. Senada dengan itu Taufik (2011 :148) TGT adalah Salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

METODE

Jenis Penelitian

Sesuai dengan masalah dan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian, maka jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang adanya perlakuan (*treatment*) yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2009:107). Pengertian lainnya, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek selidik, dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experimental Design*. Penelitian *Quasi Experimental Design* adalah “suatu desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen” (Sugiyono, 2015:114).

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian kegiatan ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2018/2019. Penelitian bertempat di kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini siswa kelas VA dan kelas VB. Jumlah siswa pada kelas VA berjumlah 23 orang dan kelas VB berjumlah 21 orang. Jumlah populasi penelitian adalah 44 orang.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Design* pada design ini memungkinkan dilakukan penempatan kelompok mana yang menjadi kelompok pengendali. Oleh

kaerna itu untuk penempatan kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakanlah *Posttest only design*.

Tabel 5. Rancangan Penelitian *Posttest Only Design*

<i>Group</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<i>Select Control Group</i>	<i>No Treatment</i>	<i>Posttest</i>
<i>Experimental Group</i>	<i>Experimental Treatment</i>	<i>Posttest</i>

Sumber : Creswell (2012: 310)

Keterangan :

1. Memilih kelas kontrol (*select control group*), namun tidak diberi perlakuan dengan model *TGT* dan pada akhir pembelajaran diberi *Posttest*.
2. Memilih kelas eksperimen (*experimental group*) diberikan perlakuan model *TGT* dan pada akhir pembelajaran diberi *Posttest*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berguna untuk hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan statistika deskriptif dalam bentuk rata-rata dan standar deviasi (nilai rata-rata yang diperoleh dibandingkan dengan nilai ketuntasan). Membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan statistika inferensial dalam bentuk uji t. Sebelum uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pada perhitungan ini, peneliti menggunakan *Software SPSS*, dalam melakukan uji normalitas

untuk lebih mengakuratkan data. Data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari tingkat kesalahan pada taraf $\alpha = 0,05$ (Agus. 2003: 273).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas peneliti menggunakan program SPSS dengan menggunakan uji *Levene*. Dengan kriteria jika nilai signifikansi (Sig.) *Levene* > 0,05 maka data homogen dan sebaliknya.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk melihat perbandingan apakah hasil belajar IPS siswa Kelas V berbeda secara signifikan, dengan hipotesis statistik:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar IPS menggunakan model kooperatif tipe TGT pada kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang .

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ Terdapat pengaruh yang lebih baik dari penggunaan model terhadap hasil belajar siswa TGT a kelas V SD N 35 Parak Karakah Kota Padang.

Dimana μ_1 merupakan rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen dan μ_2 merupakan rata-rata hasil belajar IPS kelas kontrol.

Peneliti menggunakan uji t untuk pengujian hipotesis apabila data berdistribusi normal dan mempunyai variansi homogen. Rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad S = \sqrt{\frac{S_1^2(n_1-1) + S_2^2(n_2-1)}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Nilai rata-rata kelas kontrol

S_1^2 : Variansi hasil belajar kelas eksperimen

S_2^2 : Variansi hasil belajar kelas kontrol

S : Simpangan baku

n_1 : Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelas kontrol

Keputusannya:

Terima H_0 jika $t < t_{1-\alpha}$, dimana $t_{1-\alpha}$ didapat dari daftar distribusi t dengan dk = $n_1 + n_2 - 2$. Untuk harga t lainnya H_0 ditolak (Sudjana, 2002: 39).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian “*Randomized Control Group Only Design*”, menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan pada kelas kontrol menerapkan metode pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai hasil tes akhir (soal pilihan ganda) pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang



Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu terdiri atas dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol diantaranya;

I. Kelas Eksperimen Menggunakan Model Pembelajaran TGT

A. Pertemuan Pertama (Selasa, 23 Oktober 2018)

Tahap Persiapan

Persiapan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu: penentuan sekolah sebagai tempat penelitian (SDN 35 Parak Karakah Kota Padang). Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas V yang terdiri atas dua kelas (VA dan VB) dengan perolehan kelas sampel yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Selanjutnya peneliti merancang RPP dan soal uji coba yang terdiri atas tiga puluh butir soal pilihan ganda yang kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli yaitu bapakr. muhiddinur kamal, M.Pd selaku tim ahli IPS, bapak Jendriadi, M.Pd selaku tim ahli bahasa dan guru kelas V ibu Afmaryani, selaku guru kelas. Setelah validasi dilakukan maka soal pilihan ganda tersebut diuji cobakan di kelas V dengan sekolah yang berbeda sebanyak 30 soal. Soal yang telah diuji cobakan kemudian dilakukan analisis item yang terdiri atas uji reabilitas, daya beda dan indeks kesukaran. Soal yang telah dianalisis terdapat 15 soal yang dapat dipakai untuk tes akhir dalam penelitian.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan awal pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada penelitian adalah guru membuka pembelajaran dengan salam,

mengkondisikan lingkungan kelas, pembacaan doa, mengecek kehadiran siswa, dan mempersiapkan materi ajar serta media pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dan memotivasi siswa dalam proses belajar.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen sebagai berikut: Selanjutnya kegiatan inti yang terdiri atas tahap eksplorasi, guru melakukan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang suku bangsa di Indonesia. Tahap elaborasi, menggunakan model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

a. Guru membagi siswa dalam kelompok yang heterogen, Setelah ada interaksi antara guru dan siswa serta menjelaskan suku bangsa di Indonesia. Guru meminta siswa untuk memperhatikan media yang ditampilkan dipapan tulis.

b. Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok Guru memberikan tugas berupa LDK tentang suku bangsa di Indonesia (Lembar Diskusi Kelompok) kepada setiap kelompok, dan masing-masing kelompok mengerjakan.

c. Siswa mendiskusikan permasalahan yang ada di dalam LDK secara berkelompok untuk mempersiapkan diri dalam tahap turnamen.

d. Siswa mencocokkan jawaban LDK tentang suku bangsa dengan anggota kelompoknya.

e. Salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok kedepan kelas.

F Siswa dibagi kedalam meja-meja *tournament* /berdasarkan tingkat akademik membentuk satu kelompok tournament yang heterogen.

g.Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan permainan

h.Siswa diminta guru untuk memulai permainan, ketika permainan berakhir, pemain mencatat jumlah point yang didapatnya.

Tahap Penyelesaian

Pada tahap konfirmasi, setelah beberapa siswa selesai mempresentasikan hasil LDKnya di depan kelas, guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

a.Guru memanggil salah satu siswa untuk melaporkan hasil diskusi.

b.Tanggapan dari teman atau kelompok lainnya. Siswa dari kelompok lain diminta memberikan tanggapan dari jawaban perwakilan kelompok yang terpanggil di depan kelas. Kemudian memanggil nomor selanjutnya untuk mendiskusikan jawaban selanjutnya.

c. Menyimpulkan pembelajaran.

Kesimpulan yang diberikan guru adalah pada saat setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran, serta membagikan evaluasi untuk melihat tahap awal pengetahuan siswa.

Kegiatan akhir pada pembelajaran yaitu siswa mengerjakan soal latihan dan dikerjakan secara individu, kemudian guru dan siswa mengoreksi latihan dan pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama. Pertemuan kedua (30 Oktober 2018)

1. Tahap Persiapan

Persiapan yang dilakukan oleh peneliti dalam

melaksanakan penelitian ini yaitu: pembuatan RPP dengan SK 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia. KD 1.4 Menghargai keragaman sukubangsa dan budaya Indonesia. Setelah itu peneliti mevalidasi RPP dan Lembar Diskusi kelompok (LDK) dengan tim ahli, Kemudian peneliti membuat media pembelajaran yang berupa media gambar dengan menggunakan baliho tentang Rumah Gadang di Indonesia.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua adalah guru membuka pembelajaran dengan mengkondisikan kelas, mempersiapkan materi ajar, peralatan mengajar dan media pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa dan memotivasi siswa dalam proses belajar.

Kegiatan inti yang terdiri atas tahap eksplorasi, guru melakukan tanya jawab dengan menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang lanjutan budaya bangsa di Indonesia, beberapa pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa yaitu tentang budaya bangsa di Indonesia dan guru mempersiapkan siswa untuk memperhatikan media yang ada di depan kelas.

Tahap elaborasi, menggunakan *Team Games Tournament* (TGT);

a.Guru membagi siswa dalam kelompok, Siswa diminta untuk duduk dalam kelompok yang sudah dibagi pada pembelajaran sebelumnya, Guru meminta siswa untuk memperhatikan media yang

- ada dipapan tulis tentang budaya di Indonesia seperti salah satu rumah adat yang ada Indonesia
- Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok.
 - Guru membagikan tugas LDK tentang budaya bangsa (Lembar Diskusi Kelompok) kepada masing-masing kelompok, dan seluruh anggota kelompok bekerja sama untuk mencari jawabannya.
 - Siswa mendiskusikan permasalahan yang ada di dalam LDK secara berkelompok untuk mempersiapkan diri dalam tahap turnamen.
 - Siswa mencocokkan jawaban LDK dengan anggota kelompoknya.
 - Salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok kedepan kelas
 - Siswa dibagi kedalam meja-meja *tournament* berdasarkan tingkat akademik membentuk satu kelompok *tournament* yang heterogen.
 - Siswa mendengarkan guru menjelaskan aturan permainan
 - Siswa diminta guru untuk memulai permainan
 - Ketika permainan berakhir, pemain mencatat jumlahpoint yang didapatnya.

2.Tahap Penyelesaian

Tahap konformasi siswa dan guru melakukan kegiatan melaporkan hasil diskusi, tanggapan dari kelompok lain dan menyimpulkan pembelajaran, seperti di bawah ini;

- Guru memanggil salah satu siswa untuk melaporkan hasil diskusi.
- Tanggapan dari teman atau kelompok lainnya.
- Siswa dari kelompok lain diminta memberikan tanggapan dari jawaban perwakilan kelompok yang terpanggil di depan kelas. Kemudian memanggil nomor selanjutnya untuk mendiskusikan jawaban

selanjutnya.

d.Menyimpulkan pembelajaran.

guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari hari ini tentang tokoh pergerakan nasional pada masa penjajahan.

Kegiatan akhir pada pembelajaran yaitu siswa mengerjakan soal latihan dan dikerjakan secara individu, kemudian guru dan siswa mengoreksi latihan dan pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama.

2.Pembelajaran di Kelas Kontrol dengan Menerapkan Pembelajaran Konvensional

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol dalam penelitian ini sebagai berikut:

a.Pertemuan Pertama

1.Tahap Persiapan

Persiapan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu: pembuatan RPP dengan SK 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia, KD 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

2.Tahap Pelaksanaan.

Guru membuka pembelajaran dengan salam, megkondisikan kelas, mengecek kehadiran siswa yang mengikuti pembelajaran, memberikan apersepsi, selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa dalam proses belajar. Pada tahap eksplorasi, siswa mendengarkan penjelasan guru tentang sukubangsadi Indonesia dan bertanya jawab terkait dengan materi yang akan diajarkan. Tahap elaborasi, guru tanya jawab tentang

sukubangsa yang ada di Indonesia dan menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada siswa secara ceramah tanpa menggunakan media.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap konfirmasi, guru menjelaskan kembali secara ringkas materi yang dianggap sulit oleh siswa serta memberi kesimpulan tentang materi pelajaran yang telah dipelajari. Kegiatan akhir pada pembelajaran ini yaitu dengan memberikan tugas atau soal latihan dan dikoreksi secara bersama-sama. Terakhir pembelajaran ditutup dengan membacakan doa.

a. Pertemuan Kedua

1. Tahap Persiapan

Persiapan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu: pembuatan RPP dengan SK 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia, KD 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.

2. Tahap Pelaksanaan

Guru membuka pembelajaran dengan salam, mengkondisikan kelas, mengecek kehadiran siswa yang mengikuti pembelajaran. Memberikan apersepsi, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa dalam proses belajar. Pada tahap eksplorasi, siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang budayabangsa di Indonesia. Tahap elaborasi, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada siswa dengan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa diminta untuk memperhatikan buku pelajaran dan mendengarkan guru menerangkan materi.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap konfirmasi, guru menjelaskan kembali secara ringkas mengenai materi yang belum dipahami oleh siswa, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. Kegiatan akhir pada pembelajaran dengan pemberian tugas atau latihan, kemudian pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian dilaksanakan pada hari Selasa, 30 Oktober 2018, pada tahap ini peneliti memberikan *post-test* pada kedua kelas berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir. Tujuan diberikan *post-test* ini untuk melihat hasil belajar siswa. Setelah data tes diperoleh maka dilanjutkan dengan menganalisis data *post-test* tersebut. Analisis data dapat dilakukan dengan uji hipotesis yang sesuai dengan data hasil belajar tes siswa.

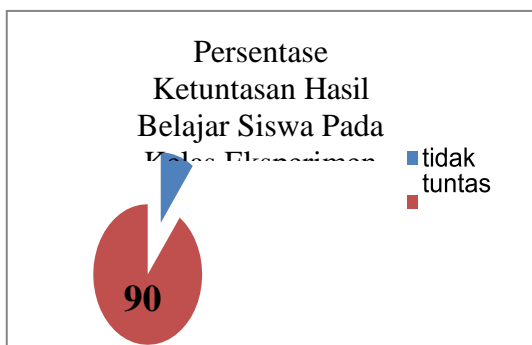
Pengujian Persyaratan Analisis

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kedua kelas sampel, maka diperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Data diperoleh melalui tes akhir yang dilakukan pada akhir penelitian, soal tes akhir berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 21 orang siswa dan yang mengikuti tes akhir sebanyak 21 orang. Pada kelas kontrol jumlah siswa 23 orang dan yang mengikuti tes akhir sebanyak 23 orang. Data perolehan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dapat dilihat dari hasil tes akhir setelah diberikan perlakuan dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Dari tes akhir diperoleh nilai rata-rata (\bar{x}), simpangan baku (S), skor tertinggi (x_{maks}) skor terendah (x_{min}) terlihat pada tabel 9 di bawah ini:

Tabel 8. Perhitungan Data Hasil Belajar IPS Pada Kelas sampel

KelasSampe l	N				
Eksperimen	21	87,6	7,97	100, 0	73,3
Kontrol	23	73,6	11,5	100, 0	53,3

(Sumber Primes :Fitri oktavianti)



Pada tabel 8 di atas terlihat bahwa rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen (87,6 lebih kecil dari rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas kontrol Simpangan baku kelas eksperimen ($S = 7,97$) lebih kecil dari pada simpangan baku kelas kontrol ($S = 11,5$), hal ini menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen memiliki keragaman yang kecil, sehingga menyebabkan nilai siswa tersebar tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata kelas.

Perolehan nilai maksimum antara kelas sama yaitu ($x_{maks} = 100,0$) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika dilihat dari nilai minimum yang diperoleh, nilai siswa pada kelas eksperimen ($x_{min} = 73,3$) lebih tinggi dari kelas kontrol ($x_{min} = 53,3$). Perbandingan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut:

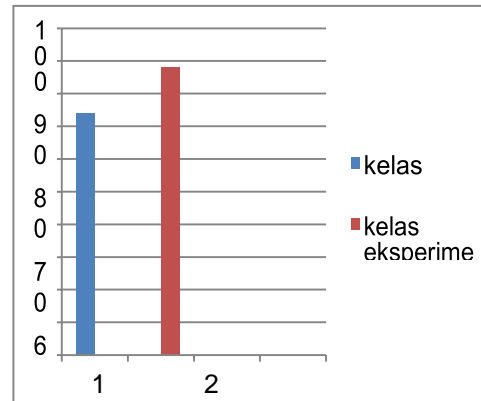


Diagram 1. Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hal ini dapat dilihat pada Tabel 9 berikut;

Tabel 9. Persentase Ketuntasan Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

(Sumber Primer : Peneliti Fitri Oktavianti)

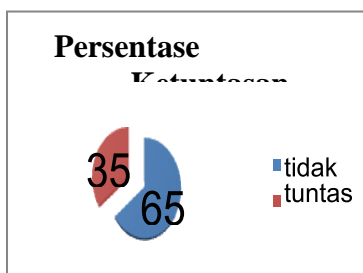
Berdasarkan tabel 9 maka dapat dikatakan bahwa persentase ketuntasan siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan persentase ketuntasan siswa di kelas kontrol. Pada kelas eksperimen

KelasSampel	N	Tuntas (>75)		Tidaktuntas (<75)	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Eksperimen	21	19	90%	2	10%
Kontrol	23	8	35%	15	65%

jumlah siswa yang tuntas dengan persentase 90% dan yang tidak tuntas dengan persentase 10%. Sedangkan pada kelas kontrol jumlah siswa yang tuntas dengan persentase 35% dan yang tidak tuntas dengan persentase 65%. Persentase ketuntasan hasil belajar IPS siswa pada sampel penelitian ini dapat dilihat pada diagram berikut:

Diagram 2. Ketuntasan Hasil Belajar Kelas

Eksperimen



Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil perolehan tes akhir berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang dilakukan peneliti dibantu dengan menggunakan *Software SPSS 21*. Hasil uji normalitas yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini;

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas Tas Hasil Belajar IPS

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Nilai A	,938	23	,165
Nilai B	,926	21	,114

Berdasarkan tabel 10 nilai signifikan yang diperoleh pada keterangan kolom Shapiro-Wilk > 0.05 , dengan perolehan nilai signifikan kelompok A $0,165 > 0.05$ dan kelompok B dengan nilai signifikan $0,114 > 0.05$. Maka dapat dikatakan bahwa data hasil belajar IPS siswa berdistribusi normal. Dinyatakan dalam kolom Shapiro-Wilk karena jumlah populasi lebih dari 44 orang.

2. Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas variansi kedua kelas sampel dengan menggunakan uji *Lavene*. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel

Test of Homogeneity of Variances

Diagram 3. Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol

Tujuan analisa data pada penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar IPS siswa dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang. Untuk mengambil kesimpulan penelitian ini, maka dilakukan uji hipotesis dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil tes akhir dengan menggunakan aplikasi *SPSS 21* sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Levene	d	d	S
Statistic	f	f	i
	1	2	g
2,792	1	42	,102

NILAI

Berdasarkan tabel 11 nilai signifikas yang diperoleh yaitu $0,055 > 0.05$, maka dapat dikatakan bahwa data hasil belajar IPS siswa berdistribusi homogen.

B. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui bahwa kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya dilakukan uji hipotetsis dengan uji-t. Hasil uji-t pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar IPS Kelas Sampel

Kelas Sampel	N			t _{hitung}	t _{Tabel}	
Eksperimen	21	87,6	13,9	95,65	1,682	0,05
Kontrol	23	73,6	18,3			

(Sumber Primer : Peneliti Fitri Oktavianti)

Berdasarkan tabel 12, hasil uji hipotesis dengan metode uji-t maka diperoleh data nilai $t_{hitung} = 95,65$ dengan taraf kesukaran 5%, dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{Tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dimana jumlah peserta tes dikelas eksperimen sebanyak 21 siswa dengan rata-rata 87,6 sedangkan pada kelas kontrol jumlah peserta tes sebanyak 23 siswa dengan rata-rata 73,6. Simpangan baku kelas eksperimen ($S = 13,9$) lebih kecil dari pada simpangan baku kelas kontrol ($S = 18,3$).

Perolehan nilai uji-t pada tabel 13 yaitu $t_{hitung} =$

95,65 dan $t_{Tabel} 1,682$ dengan $db = 61$ ($n_1+n_2-2 = 23 + 21 - 2 = 42$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa: “Hasil belajar siswa yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dari hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional pada kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang”.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh dari penggunaan model Kooperatif Tipe TGT terhadap hasil belajar IPS pada suku dan budaya bangsa di Indonesia di kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah menggunakan model Kooperatif Tipe TGT, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Menurut Shoimin (2014:205) TGT merupakan Salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) bertujuan untuk melibatkan seluruh siswa untuk aktif dan mampu bekerjasama dalam kelompoknya.

Berbeda dengan kelas eksperimen, pada kelas kontrol proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dimana gurulah yang menjadi pusat perhatian siswa dan sebagian besar informasi yang diperoleh bersumber dari guru sehingga siswa kurang aktif pada proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol yaitu guru menyampaikan



tentang materi yang akan diajarkan, memberikan contoh soal kemudian memberikan latihan tentang materi pelajaran yang telah diajarkan.

Penelitian mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) ini bukanlah penelitian yang pertama melainkan sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya. Penelitian dari DwiAriyani tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*(TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 TambahDadi Lampung Timur”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada mata belajar pada mata pelajaran IPS dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada pretest eksperimen 1 (kondisi awal) nilai rata-ratanya yaitu 46,56, pada hasil posttest eksperimen 1 nilai rata-ratanya 51,39.

Penerapan model kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari aspek kognitif yang tergambar dari rata-rata skor kelas eksperimen 87,6 dan kelas kontrol 73,6. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat melalui uji hipotesis yaitu menggunakan uji-t. Dari hasil analisis yang diperoleh $t_{hitung} = 95,65$ dan $t_{tabel} = 1,682$, dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Hasil belajar yang diperoleh siswa sesuai dengan pendapat Jihad (2012:14), “hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris”. Hasil belajar tersebut ditandai

dengan pemahaman siswa terhadap materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang menjadi lebih baik.

Dengan demikian berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berbunyi ”Terdapat pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar IPS siswa pada materi suku dan budaya bangsa di Indonesia di kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang”. Diterimanya H_1 menunjukkan bahwa pembelajaran suku dan budaya di Indonesia dengan model pembelajaran kooperatif TGT dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar, pemahaman serta minat belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*(TGT) memiliki beberapa kelebihan yang dikemukakan oleh Istarani (2012:239) yaitu: a. Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu. b) belajar kelompok atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarahkan pada suatu permainan, c) baik digunakan dalam menunjukkan prestasi. d) dapat memaju aktivitas belajar siswa agar lebih baik. e) dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar f) dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar dan mengajar. Berdasarkan hasil deskripsi di atas dan analisis tes hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi suku dan budaya bangsa di Indonesia di kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang, dan besar signifikan pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar siswa pada materi suku dan budaya bangsa di Indonesia di kelas V SDN 35

Parak Karakah Kota Padang sebesar 0,144 pada uji normalitas dan 0,102 pada uji homogenitas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dan dengan melihat hasil pengolahan data, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPS siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dari hasil belajar IPS siswa di kelas kontrol yang diterapkan dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata yang diperoleh siswa di kelas eksperimen adalah 87,6 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 73,6. Hasil uji hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 95,65$ dan $t_{tabel} = 1,682$ dengan $db = 42$ ($n_1+n_2-2 = 23+21-2 = 42$), dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($95,65 > 1,682$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa: “hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) lebih signifikan dari pada hasil belajar IPS siswa dengan penerapan pembelajaran konvensional di kelas V SDN 35 Parak Karakah Kota Padang tahun ajaran 2018/2019”.

Saran

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut yaitu:

1. Disarankan agar penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dalam materi IPS lainnya.
2. Guru harus mampu menciptakan suasana yang tidak membosankan dalam pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.
3. Melihat pembelajaran yang menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPS siswa, maka hendaknya guru IPS khususnya SDN 35 Parak Karakah Kota Padang, sebaiknya menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Asma, Nur. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: Unp Press.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John W. 2012. *Education Research, Planning, Conducting and Quantitative and Qualitative Research*. Publication Data.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.



- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hanafiah, Nanang dan Suhana Cucu. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Adirama.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabet.
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Solihatn, Etin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning. Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriatna, Nana dkk. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: Upi Press.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Jawa Timur* : Masmadia Media Buana Pustaka.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sapriya, dkk. 2006. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Bandung: Upi Press.
- Sapriya, dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. Bandung: Upi Press.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sardijiyo, dkk. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saud, Udin, Syaefuddin dkk. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: Upi Press.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.