

**KOMPARASI PENGARUH PENGGUNAAN METODE CERAMAH DAN
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP RESTASI BELAJAR
SOSIOLOGI SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 TERAS
BOYOLALI**

ABSTRAK

Hendras Suci Pramukti, **KOMPARASI PENGARUH PENGGUNAAN METODE CERAMAH DAN TEAM GAME TOURNAMENT KELAS IPS SMA NEGERI 1 TERAS BOYOLALI**. Skripsi Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Juli. 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Untuk mengetahui adakah perbedaan penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. (2) Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. (3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kausal komparatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Teras Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013, sejumlah 136 siswa. Sampel penelitian yang digunakan adalah sampel populasi dan diambil dengan teknik multi stage cluster random sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Uji hipotesis menggunakan Uji t dan F regresi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan : hipotesis pertama Ada perbedaan penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. Hal ini dapat dilihat dari analisis data diperoleh $t = 1.424$ dengan signifikansi sebesar 0.161; Hipotesis kedua Ada pengaruh penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. Hal ini dapat dilihat dari analisis data diperoleh R^2 45%, sedangkan yang 55% merupakan pengaruh metode lain yang tidak diteliti,; Hipotesis ketiga Diduga besar Pengaruh metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. Hal ini dapat dilihat dari analisis data diperoleh kelompok belajar yang menggunakan metode ceramah memperoleh nilai rata – rata sebesar 5.04, sedangkan kelompok belajar yang menggunakan metode Team Game Tournament (TGT) memperoleh nilai rata – rata sebesar 6.22.

Kata Kunci : Metode Ceramah, Metode Team Game Tournament (TGT), dan Prestasi Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan di era reformasi ini menjadi kebutuhan nomor satu bagi setiap manusia. Hal tersebut dimaksudkan untuk memberi ilmu bagi manusia sebagai suatu yang nantinya akan dijadikan bekal dalam menjalani kehidupan. Manusia yang berpendidikan adalah generasi yang mampu menyesuaikan perkembangan zaman yang terus menerus berubah menjadi lebih maju. Pendidikan terkait pula dengan proses pembentukan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia atau budi pekerti serta ketrampilan yang diperlukan dirinya menuju tingkat kesempurnaan. Dengan kata lain, pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut diharapkan manusia dapat memahami apa arti dan hakikat hidup, serta untuk apa dan bagaimana menjalankan tugas hidup dan kehidupan secara benar. Proses pematangan dan pembentukan kepribadian bisa dilakukan dimanapun. Tetapi menurut pengertian pendidikan dalam arti sempit, pendidikan dilakukan terkait dengan suasana belajar dan proses pembelajaran, proses ini biasa dilakukan di lembaga pendidikan formal maupun nonformal. Pendidikan formal yang dilakukan di sekolah tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang meliputi aktivitas penyajian materi yang dilakukan oleh guru dan diterima oleh siswa sehingga siswa memiliki hasil yang diharapkan. Guru yang professional adalah guru yang mampu menerapkan metode – metode mengajar.

Penerapan metode di dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada umumnya guru tidak hanya menggunakan satu metode di dalam mengajar, akan tetapi guru menerapkan kombinasi dari dua atau beberapa macam metode. Penggunaan metode gabungan dimaksudkan untuk menggairahkan belajar anak didik. Dengan bergairahnya belajar, anak didik tidak sukar untuk mencapai tujuan, tetapi anak didiklah yang harus dengan sadar untuk mencapai tujuan.

Metode yang sering digunakan oleh seorang guru adalah metode ceramah, Ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan

penuturan lisan dari guru kepada peserta didik (Sagala, 2003:201). Dalam pelaksanaannya untuk menjelaskan uraian materi guru dapat menggunakan alat – alat bantu seperti gambar dan audio visualnya. Jadi suatu pembelajaran akan terjadi dengan sukses jika guru sebagai penceramah pandai dalam menyampaikan materi kepada anak didik mereka. Belajar dalam ilmu sosiologi merupakan suatu proses yang kompleks, sebab siswa tidak sekedar menerima dan menyerap informasi yang diberikan guru, tetapi melibatkan diri dalam proses untuk mendapatkan ilmu itu sendiri. Semakin banyak siswa yang aktif dalam belajar maka prestasi belajar dimungkinkan semakin tinggi. Usaha untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar maka perlu dikembangkan melalui pengajaran yang didasarkan pada teori kebersamaan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, misalnya dengan menggunakan metode Team Games Tournament (TGT). Menurut Budiyono, Metode Team Game Tournament atau disingkat dengan disingkat dengan TGT adalah metode yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis – kuis dan system skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan tim mereka (2011:19).

Dari hasil kajian awal di SMA Negeri 1 Teras Boyolali, peneliti menemukan penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament, dan penulis tertarik untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan metode ceramah dengan metode TGT siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. Adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: (1) Apakah ada perbedaan dampak penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali?. (2) Apakah ada pengaruh penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali?. (3) Seberapa besar pengaruh dari metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa

kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali?. Dimana tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui adakah perbedaan penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. (2) Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali. (3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari metode ceramah dan metode Team Game Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah metode penelitian *Kausal Komparatif*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Teras Boyolali tahun pelajaran 2012/2013. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel tipe multistage cluster random sampling dengan jumlah sampel yang diambil sebanyak 49 siswa. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan adalah tes tipe multiple choice sebanyak 25 butir soal sosiologi. Teknik analisis data yang dipakai menggunakan analisis statistik dengan menggunakan uji-t, dan F_{reg} .

C. Review Literatur

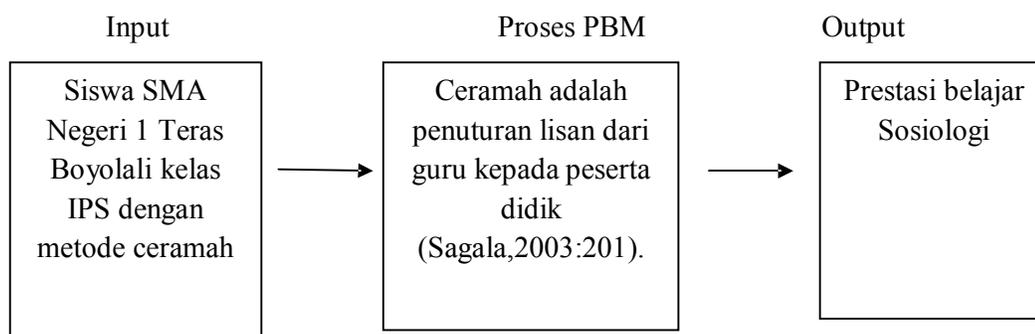
Sagala, “belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman” (2006:13). Sedangkan menurut Syah, “belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (hewan atau manusia) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut” (2011:88). Syah secara global, memaparkan faktor – faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi 3 macam, antara lain: (1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa; (2) Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa) meliputi kondisi lingkungan sekitar siswa ; (3) Faktor pendekatan belajar (spproach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi – materi pelajaran (2005:132-139).

Dalam proses pembelajaran disekolah, tidak jarang siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru, sehingga hal tersebut mempengaruhi prestasi belajar yang dicapai. Materi yang disampaikan guru dengan menggunakan metode yang bervariasi di sekolah, menjadi alternatif siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka. Metode tertua yang paling lazim digunakan dalam macam – macam situasi adalah metode ceramah. Menurut Sanjaya bahwa “Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa” (2010:147). Sedangkan metode inovatifnya adalah metode Team Game Tournament. Menurut Slavin, TGT adalah metode mengajar dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis – kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka (2011:163). Sedangkan menurut Anita, menjelaskan TGT aatau Team Game Tournament memiliki langkah – langkah pembelajaran hampir sama dengan STAD namun dalam TGT tidak digunakan kuis tetapi turnamen TGT terdiri atas lima langkah : (1)

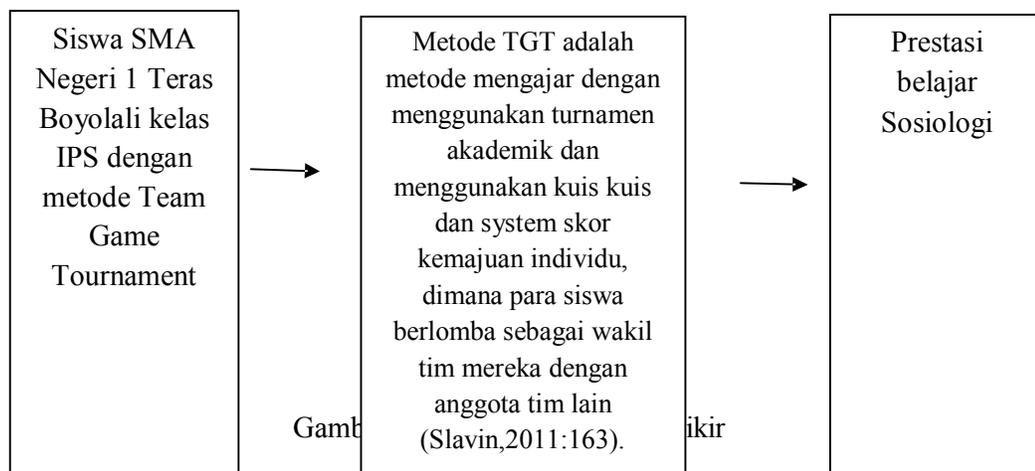
identifikasi masalah, (2) pembahasan masalah dalam kelompok, (3) presentasi hasil pembahasan dalam kelompok (dalam bentuk turnamen), (4) kuis, (5) penguatan guru/penghargaan (2009:47).

Dengan adanya metode mengajar yang bervariasi diharapkan dapat membantu individu dalam penyesuaiannya dan membantu individu mengembangkan ketrampilan-ketrampilannya. Dengan demikian, diharapkan individu itu lebih berhasil dalam menghadapi masalah yang dijumpai dalam hidupnya. Dari penjelasan di atas telah dijelaskan bahwa metode mengajar merupakan faktor yang sama-sama berpengaruh terhadap capaian prestasi belajar siswa. Untuk lebih jelasnya penelitian ini dapat digambarkan dalam kerangka pemikiran sebagai berikut:

Kerangka berfikir penggunaan metode ceramah



Kerangka berfikir penggunaan metode Team Game Tournament



D. Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan analisis data untuk pengujian hipotesis kemudian dilakukan pembahasan hasil analisis data. Pembahasan hasil analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perbedaan Rata-rata Prestasi Belajar antara metode ceramah dan metode Team Game Tournament

Hipotesis yang berbunyi “Ada perbedaan dampak penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali tahun pelajaran 2012/2013” diterima. Karena diperoleh nilai $t = 1.424$ dan $\rho = .161$ dengan $\rho < 0.30$, maka menunjukkan ada perbedaan yang kurang signifikan antara penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament dilihat dari prestasi (hasil) belajar. Dimana nilai rata – rata kelas XI IPS 3 (metode ceramah) lebih rendah dibandingkan rata – rata kelas XI IPS 4 (metode Team Game Tournament) yaitu 5.04/6.22. Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi “ada perbedaan dampak penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas IPS di SMA Negeri 1 Teras Boyolali tahun pelajaran 2012/2013” diterima.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat metode ceramah maupun metode Team Game Tournament masing – masing memiliki kelebihan yang menarik, sehingga siswa mampu menerima materi sesuai dengan metode yang disampaikan oleh guru.

2. Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah dan Metode Team Game Tournament terhadap Prestasi Belajar

Secara umum, penggunaan metode ceramah dan metode Team Game Tournament terhadap Prestasi Belajar sosiologi berkorelasi ganda, secara bersama – sama ditemukan $R_y (X_1, X_2)$ sebesar 0.672^a; harga F Reg sebesar 18.913 dengan tingkat signifikansi 0.00^a (sangat signifikan). Dengan demikian disimpulkan ada korelasi ganda yang sangat signifikan antara metode ceramah dan metode Team Game Tournament terhadap prestasi belajar.

3. Besar Pengaruh Metode Ceramah dan Metode Team Game Tournament terhadap Prestasi Belajar

Pengaruh metode ceramah terhadap prestasi belajar siswa dengan nilai rata – rata skor skala 11 diperoleh angka sebesar 5.04, sedangkan pengaruh metode Team Game Tournament terhadap prestasi belajar sebesar 6.22. Dan di dalam analisis data ditemukan harga pengaruh perbedaan kedua metode terhadap prestasi belajar R squer sebesar .451, dengan harga perbedaan nilai $t = 1.424$; signifikansi = .161. sedangkan .55 adalah pengaruh metode lain yang tidak diteliti.

E. Penutup

Dari hasil perhitungan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar sosiologi antara siswa kelas IPS SMA N 1 TERAS BOYOLALI antara kelompok belajar yang menggunakan metode ceramah dengan kelompok belajar yang menggunakan metode Team game Tournament (TGT). Tingginya prestasi belajar siswa mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan metode kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) menunjukkan kualitas pembelajaran yang lebih baik daripada menggunakan metode ceramah. Hal tersebut ditunjukkan oleh keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, peningkatan prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan selisih kenaikan rata – rata nilai sebesar 1.18 setelah diberikan perlakuan (treatment). Kenaikan rata

– rata nilai tersebut lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah yang hanya menunjukkan nilai rata – rata sebesar 5.04.

Berdasarkan hasil penelitian maka penulis menyarankan kepada guru untuk menambah wawasan, pengetahuan dan ketrampilan tentang metode mengajar. Sedangkan saran untuk siswa agar selalu mengikuti proses pembelajaran secara aktif, selalu melakukan proses diskusi dan mengemukakan apapun pendapatnya sehingga kebaikan pembelajaran metode ceramah dan Team Game Tournament ini tercapai, yaitu siswa dapat menelaah mata pelajaran sosiologi dan pokok – pokok bahasan di dalamnya secara bebas mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar.

F. Daftar Referensi

- Anita, Sri (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Yama Pustaka. Surakarta
- Budiyono (2011). *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG)*. Surakarta.
- Sagala, Syaiful (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya,Wina (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group : Edisi ke 7
- Slavin, E. Robert (2011). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Media Nusa
- Syah, Muhibbin (2011). *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Syah, Muhibbin . 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.