

**KOMPARASI ANTARA METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DAN
METODE RESITASI SERTA PENGARUHNYA TERHADAP HASIL
BELAJAR SOSIOLOGI KELAS XI PEMINATAN IPS DI SMA NEGERI 2
SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2015/2016**

Ratih Nurseta

Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstrak

Ratih Nurseta. K8412066. **KOMPARASI ANTARA METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DAN METODE RESITASI SERTA PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SOSIOLOGI KELAS XI PEMINATAN IPS DI SMA NEGERI 2 SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2015/2016**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Maret 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan penggunaan metode *teams games tournaments* (TGT) dan metode resitasi terhadap hasil belajar sosiologi. (2) Pengaruh penggunaan metode *teams games tournaments* (TGT) dan metode resitasi terhadap hasil belajar sosiologi. (3) Besar pengaruh metode *teams games tournaments* (TGT) dan metode resitasi terhadap hasil belajar sosiologi.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian *kausal komparatif* dengan bentuk *Quasi Eksperimen Rearch*. Populasi adalah seluruh siswa kelas X, XI, XII peminatan IPS. Sampel penelitian adalah kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain: tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji t dua variabel independent.

Hasil penelitian adalah: (1) Terdapat perbedaan penggunaan metode TGT dan Resitasi terhadap hasil belajar sosiologi dengan perolehan mean sebesar 82.82 untuk metode TGT dan 77.57 untuk metode resitasi. (2) Terdapat pengaruh metode TGT dan Resitasi sebesar 4.098 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.000 (sangat signifikan) terhadap hasil belajar siswa. (3) Metode TGT dan Resitasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sosiologi sebesar 18.4% dan sisanya 81.6% dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata kunci: hasil belajar sosiologi, metode *Teams Games Tournaments*, metode resitasi

Pendidikan di Indonesia sekarang ini terus mengalami perkembangan. Perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan ini bertujuan untuk meng-*update* ilmu pengetahuan yang ada sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin modern. Ilmu pengetahuan dianggap penting karena dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia. Perkembangan tersebut salah satunya terjadi dalam hal kurikulum. Beragam kurikulum diterapkan di lembaga pendidikan formal dan yang terbaru sekarang ini yaitu Kurikulum 2013.

Salah satu SMA yang menerapkan Kurikulum 2013 adalah SMA Negeri 2 Sukoharjo. Peneliti memilih SMA Negeri 2 Sukoharjo sebagai tempat melakukan penelitian karena SMA ini mengalami penurunan nilai Ujian Nasional (UN) dalam kurun waktu tiga tahun terakhir. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Hasil nilai Ujian Nasional Peminatan
IPS (3 tahun terakhir)

No	Th. Pelajaran	Nilai UN Peminatan IPS	
		Tertinggi	Terendah
1	2012/2013	10.00	3.00
2	2013/2014	9.10	4.30
3	2014/2015	93.8	20.5

Termasuk dengan hasil belajar sosiologi juga mengalami penurunan. Salah satu yang dianggap menjadi penyebab dari kemunduran kualitas pendidikan di SMA Negeri 2 Sukoharjo adalah karena guru-guru di SMA ini belum dapat beradaptasi dengan baik terhadap Kurikulum 2013, terutama guru-guru yang berusia paruh baya. Beberapa guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau ceramah. Metode ceramah adalah metode yang mengedepankan guru sebagai pusat dari kegiatan pembelajaran (*teacher center*). Sedangkan Kurikulum 2013 memiliki pola pikir dimana siswa berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (*student center*). Sehingga yang memegang peranan penting di sini adalah peserta didik dan guru hanya berperan sebagai fasilitator saja.

Akan tetapi sebagai fasilitator, guru tetap harus bertindak profesional. Ali Mudhofir berpendapat, “Guru profesional akan tercermin dalam penampilan pelaksanaan tugas-tugas yang ditandai dengan keahlian baik dalam materi maupun metode. Dengan keahliannya itu, seorang guru mampu menunjukkan otonominya, baik pribadi maupun sebagai pemangku profesinya”

(2013:110). Bentuk otonomi guru di dalam kelas salah satunya yaitu berupa keputusan dalam memilih metode pembelajaran. Guru dianggap perlu untuk memilih metode pembelajaran yang tepat karena akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Metode yang diterapkan kepada siswa bisa melalui tugas mandiri maupun tugas kolaboratif. Itu semua bergantung pada karakteristik siswa. Metode pembelajaran relatif banyak jumlahnya akan tetapi peneliti memiliki alasan mengapa memilih metode *teams games tournaments* dan metode resitasi untuk dijadikan sebagai bahan penelitian. Alasan tersebut adalah, karena metode *teams games tournaments* melatih siswa untuk bertanggung jawab. Pelaksanaan metode *teams games tournaments* yaitu siswa secara berkelompok belajar bersama. Kemudian guru memberi games akademik kepada masing-masing siswa. Dan skor yang diperoleh setiap siswa dari games akademik tersebut akan diakumulasikan dengan skor teman-temannya satu kelompok. Metode ini mengajarkan bahwa keberhasilan suatu kelompok diperoleh karena setiap anggota memiliki peranan penting. Sedangkan metode resitasi adalah

metode penugasan yang diberikan kepada peserta didik untuk dikerjakan secara mandiri. Dengan metode ini peserta didik memiliki pengalaman pribadi terhadap materi pelajaran yang ditugaskan, sehingga diharapkan materi pelajaran tersebut akan selalu diingat.

Dengan membandingkan kedua metode tersebut akan bisa terlihat metode mana yang dirasa lebih berpengaruh terhadap hasil belajar sosiologi di kelas XI peminatan IPS. Karena alasan tersebut di atas, pada kesempatan ini peneliti ingin mengetahui lebih lanjut metode mana yang lebih memberi pengaruh terhadap hasil belajar sosiologi kelas XI peminatan IPS di SMA Negeri 2 Sukoharjo. Peneliti menganggap bahwa penelitian dengan judul “KOMPARASI ANTARA METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DAN METODE RESITASI SERTA PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SOSIOLOGI KELAS XI PEMINATAN IPS DI SMA NEGERI 2 SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2015/2016” menarik dan penting untuk diteliti.

REVIEW LITERATUR

Dalam aktivitas sehari-hari manusia pasti tidak akan terlepas dari

yang namanya belajar. Disadari atau tidak sebagian besar aktivitas yang dilakukan manusia dapat dikatakan sebagai proses belajar. Kegiatan belajar merupakan suatu proses perubahan pada diri manusia dari yang belum terdidik menjadi terdidik. Dapat dikatakan seperti itu karena manusia mendapatkan ilmu atau pengetahuan baru dari kegiatan belajar. Beberapa ahli mengemukakan definisi tentang belajar antara lain yaitu Aunurrahman (2012) yang menyatakan bahwa:

Belajar seringkali diartikan sebagai aktivitas untuk memperoleh pengetahuan. Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Kemampuan orang untuk belajar menjadi ciri penting yang membedakan jenisnya dari jenis-jenis makhluk yang lain. Dalam konteks ini seseorang dikatakan belajar bilamana terjadi perubahan, dari yang sebelumnya tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui (hlm. 38).

Sedangkan menurut Slameto, “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (2010: 2). Dari kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pada intinya belajar merupakan aktivitas yang menunjuk pada keaktifan

seseorang dalam melakukan perubahan kearah yang lebih baik.

- Model Pembelajaran Kolaboratif

Model pembelajaran yang ada pada dasarnya muncul karena adanya berbagai macam bentuk karakteristik peserta didik. Karena setiap peserta didik memiliki keanekaragaman karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, sifat, minat dan cara belajar. Agus Suprijono (2013) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (hlm. 54).

- Metode *Tipe Teams Games Tournaments*

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai macam bentuk, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments*. Menurut Miftahul Huda (2013) metode *Teams Games Tournaments* adalah metode yang:

Dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya. Penerapan *Teams Games Tournaments* mirip dengan

Student Team Achievement Divisions dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika Student Team Achievement Divisions fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender. Maka *Teams Games Tournaments* umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. (hlm. 116-117).

Melalui games atau permainan yang bersifat akademik dirasa lebih menyenangkan dan disukai oleh peserta didik. Peran aktif siswa sangat penting dalam menentukan keberhasilan penerapan metode ini. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tinggi akan mendapatkan reward dari guru. Komposisi anggota tiap kelompok sendiri haruslah seimbang, ada yang memiliki kemampuan tinggi, rendah dan sedang.

- Metode Resitasi

Metode resitasi merupakan metode dimana siswa diberikan tugas dalam berbagai macam bentuk. Ketika siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru maka siswa akan belajar bagaimana memecahkan setiap masalah yang ia jumpai pada tugas itu. Terkadang ada masa dimana siswa mengalami kesulitan belajar. Hal tersebut dianggap wajar karena setiap siswa memiliki kemampuan yang

berbeda-beda. Sedangkan menurut Nini Subini, “Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi dimana kompetensi atau prestasi yang dicapai tidak sesuai dengan kriteria standar yang telah ditetapkan, baik berbentuk sikap, pengetahuan, maupun keterampilan” (2013: 13-14).

Beberapa contoh tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa bisa berupa tugas melakukan pengamatan (observasi langsung), membuat klipng, meresume materi, dan lain-lain. Moh. Sholeh Hamid (2014) berpendapat bahwa:

Metode resitasi atau pemberian tugas berarti guru memberikan tugas kepada siswa dan mengaitkannya dengan tugas-tugas yang lain. Misalnya, saat guru memberi tugas membaca kepada siswa, harus ditambahkan tugas-tugas lain, seperti mencari dan membaca buku-buku lain sebagai perbandingan, atau disuruh mengamati orang yang ada di lingkungannya setelah membaca buku tersebut (hlm. 213-214).

Apabila siswa mengerjakan tugas tersebut secara mandiri tanpa bantuan orang lain, maka ia akan mendapatkan banyak manfaat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian jenis *kausal komparatif*,

dimana peneliti membandingkan antara metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan metode Resitasi serta melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar sosiologi. Dan penelitian ini dilakukan dalam bentuk *Quasi Eksperimen Rearch*. Populasi pada penelitian kali ini adalah semua peserta didik peminatan IPS mulai dari kelas X, XI dan XII di SMA Negeri 2 Sukoharjo yang berjumlah 399 anak. Sedangkan sampel yang diambil adalah kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 yang diharapkan bisa mewakili dari keseluruhan populasi. Data yang didapatkan peneliti diperoleh dari penyebaran tes tertulis obyektif dengan lima alternatif jawaban (a, b, c, d, dan e), angket tertutup dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji *content validity* untuk mengetahui seberapa berkualitas isi dari tes yang dilakukan. Tujuan dari uji *content validity* ini yaitu untuk melaporkan tingkat kesukaran soal (*the relative difficulty rasio*), daya pembeda (DP) dan reabilitas total soal. Uji reabilitas instrument tes menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20) dengan kriteria jika $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil pengukuran reliabel.

Uji tingkat kesukaran soal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$RDR_i = [n(2p_i - 1) - 1] / (n - 1)$$

Keterangan:

RDR_i = Tingkat kesukaran (TK) relative butir soal tes yang ke i
 N = banyaknya alternative jawaban
 p_i = proporsi testi yang dapat menjawab dengan benar butir soal tes yang ke i

Sedangkan Rumus TK relatif keseluruhan tes adalah sebagai berikut:

$$RDR \bar{x} = [2n\bar{x} - K(n + 1)] / K(n - 1)$$

Keterangan:

$RDR \bar{x}$ = TK relatif seluruh tes
 \bar{x} = skor rata-rata kelompok
 K = banyaknya butir soal tes
 N = banyaknya alternatif jawaban

(Subino, 1987: 105)

Kriteria penafsiran Tingkat Kesukaran adalah sebagai berikut:

0,00 – 0,01	=	Sangat ideal
0,01 – 0,05	=	Ideal
0,05 – 0,15	=	Cukup ideal
0,15 – 0,30	=	Kurang ideal
0,30 – 1,00	=	Tidak ideal

Sedangkan rumus untuk daya pembeda soal yaitu:

$$r_{pbis} = \frac{(M_p - M_t)}{S_t} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi biserial titik
 M_p = Mean testi
 M_t = Mean total
 S_t = Simpangan baku total
 P = Proporsi tes yang menjawab soal ke I dengan benar
 Q = Proporsi tes yang menjawab soal ke I dengan salah

(Subino, 1987: 106)

Kriteria penafsiran Daya Pembeda adalah sebagai berikut:

0,00 – 0,01	=	Lemah
0,01 – 0,05	=	Kurang kuat
0,05 – 0,15	=	Cukup kuat
0,15 – 0,30	=	Kuat
0,30 – 1,00	=	Sangat kuat

Untuk keperluan pengambilan keputusan menerima atau menolak hipotesis, peneliti menggunakan Kaidah Uji Hipotesis Penelitian (KUHP) komputer yaitu:

- Jika p hitung < 0,01 = sangat signifikan
- Jika p hitung < 0,05 = signifikan
- Jika p hitung < 0,15 = cukup signifikan
- Jika p hitung < 0,30 = kurang signifikan
- Jika p hitung > 0,30 = tidak signifikan

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui penyebaran suatu variabel acak berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Chi-Kuadrat berikut ini:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_n)^2}{f_n}$$

- Keterangan:
 χ^2 = Chi-Kuadrat
 f_o = Jumlah frekuensi yang telah diperoleh
 f_n = Jumlah frekuensi yang diharapkan
 f_n = $\frac{(\text{jumlah golongan}) \times (\text{jumlah kategori})}{\text{jumlah}}$

(Sutrisno Hadi, 2004: 317)

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari jumlah populasi sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas dihitung menggunakan program IBM SPSS Statistics versi 23.

c. Uji t-dua variabel independen

Uji t-dua variabel independen dimaksudkan untuk menguji hipotesis. Berikut rumus uji t:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S^2 + (n_2 - 1)S^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}{n_1 + n_2 - 2}}}$$

- Keterangan:
 \bar{x} = menghitung rata-rata
N = jumlah untuk sampel
S = Regresi

(Mason, 1978: 197)

d. Analisis F Regresi

Penggunaan analisis regresi digunakan untuk mengetahui besar pengaruh masing-masing kedua metode tersebut terhadap hasil belajar siswa. berikut rumus F regresi:

$$F_{reg} = \frac{R^2 (N - m - 1)}{m (1 - R^2)}$$

- Keterangan:
 F_{reg} = harga F garis regresi
N = Cacah kasus
M = Cacah predictor
K = Koefisien korelasi antara kriterium dengan prediktor

HASIL PENELITIAN

Hasil angket kelas XI IPS 2 sebagai kelas dengan metode *Teams Games Tournaments* menunjukkan siswa yang menjawab “ya” sebanyak 292 dari total keseluruhan pertanyaan berjumlah 297. Angka 297 diperoleh dari hasil kali jumlah siswa dan pertanyaan yang ada di angket (33 x 9 = 297). Apabila dijadikan dalam bentuk prosentase maka hasilnya adalah $\frac{292}{297} \times 100\% = 98.3\%$. Sedangkan sisanya sebesar 1.7% (5 pertanyaan) menjawab “tidak”.

Untuk hasil angket kelas XI IPS 4 sebagai kelas dengan metode Resitasi menunjukkan prosentase siswa yang menjawab “ya” sebanyak 269 dari total keseluruhan pertanyaan berjumlah 297. Angka 297 diperoleh dari hasil kali jumlah siswa dan pertanyaan yang ada

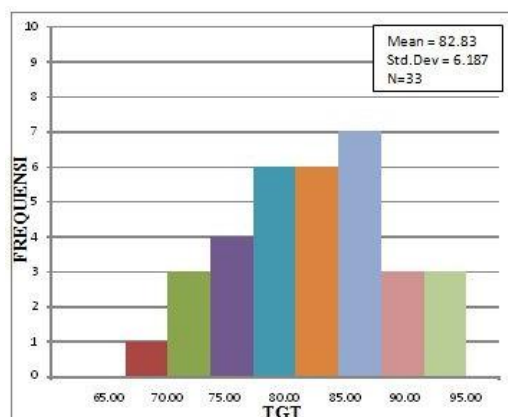
di angket ($33 \times 9 = 297$). Apabila dijadikan dalam bentuk prosentase maka hasilnya adalah $\frac{269}{297} \times 100\% = 90.5\%$. Sedangkan sisanya sebesar 8.5% (28 pertanyaan) menjawab “tidak”. Hasil angket secara umum menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan metode *Teams Games Tournaments* dan Resitasi dengan baik. Dan hasil angket dari kelas dengan metode *Teams Games Tournaments* memperoleh angka yang lebih tinggi yaitu sebesar 98.3% dibanding kelas dengan metode Resitasi yaitu sebesar 90.5%.

Sedangkan untuk keperluan pengumpulan data tentang hasil belajar, peneliti menyusun seperangkat tes *multiple choice* sebanyak 30 butir soal. Soal tersebut diuji cobakan kepada 25 siswa sebagai sampel uji coba instrumen. Dan diperoleh hasil analisis butir soal dengan menggunakan aplikasi iteman versi univ. of Pittsburgh yang menunjukkan data sebagai berikut: mean sebesar 8.840; variance sebesar 25.414; standar deviasi sebesar 5.041; skewness sebesar 1.031; kurtosis sebesar 1.142; nilai minimum sebesar 2.000; nilai maksimum sebesar 24.000; median sebesar 8.000; alpha sebesar 0.801; SEM sebesar 2.249; mean P

(Tingkat Kesukaran) sebesar 0.295; mean item total sebesar 0.388; mean biserial (DayaPembeda) sebesar 0.537.

Perolehan α (alpha) sebesar 0.801 menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas pada soal tes uji coba dianggap tinggi untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian. Kemudian pada nilai rata-rata tingkat kesukaran (TK) menunjukkan angka 0.295 yang berarti bahwa tingkat kesukaran pada soal cukup ideal. Klasifikasi penafsiran tingkat kesukaran (TK) dengan teknik ini adalah bahwa semakin besar angka yang ada pada tingkat kesukaran berarti semakin mudah, dan sebaliknya makin lebih kecil mendekati 0 berarti semakin sukar. Kemudian, nilai daya pembeda (DP) menunjukkan angka sebesar 0.537 yang berarti bahwa soal tersebut dapat membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah dengan sangat kuat. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti telah membuat instrumen sesuai dengan syarat-syarat yang ditentukan karena instrumen penelitian sebagai alat pengumpul data sudah memiliki reliabilitas, daya pembeda (DP) dan tingkat kesukaran (TK) yang memadai.

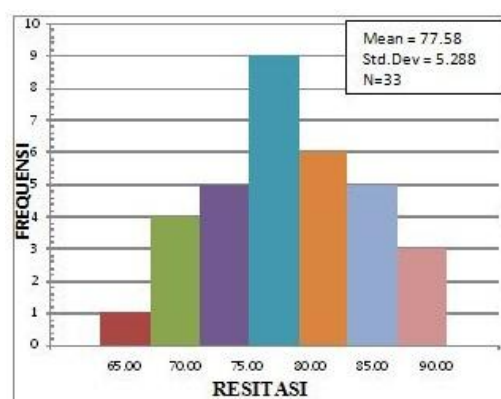
Hasil tes kelas XI IPS 2 dengan metode *Teams Games Tournaments* mendapatkan frekuensi tertinggi yaitu nilai 86.67 sebanyak 7 siswa. Sedangkan frekuensi terendah yaitu nilai 70 sebanyak 1 siswa.



Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan bantuan program IBM SPSS statistics versi 23, skor data komposit kelas XI IPS 2 dengan metode *Teams Games Tournaments* diperoleh mean dengan angka sebesar 82.8282 dengan Standar Error of Mean sebesar 1.07700; median diperoleh angka sebesar 83.3300; simpangan baku diperoleh data sebesar 6.18691; variance diperoleh angka sebesar 38.278, skewness diperoleh angka sebesar -0.109 dengan Standar Error of Skewness sebesar 0.409; kurtosis diperoleh angka sebesar -0.638 dengan Standar Error of Kurtosis sebesar 0.798; range diperoleh angka sebesar 23.33; skor terendah diperoleh angka sebesar

70.00; skor tertinggi diperoleh angka sebesar 93.33. Hasil tes yang diperoleh siswa pada kelas XI IPS 2 dengan metode *Teams Games Tournaments* berada pada kategori cukup tinggi yaitu sebesar 82.8282.

Hasil tes kelas XI IPS 4 dengan metode Resitasi mendapatkan frekuensi tertinggi yaitu nilai 76.67 sebanyak 9 siswa. Sedangkan frekuensi terendah yaitu nilai 66.67 sebanyak 1 siswa.



Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan bantuan program IBM SPSS statistics versi 23, skor data komposit kelas XI IPS 4 dengan metode Resitasi diperoleh mean dengan angka sebesar 77.5761 dengan Standar Error of Mean sebesar 0.92059; median diperoleh angka sebesar 76.6700; simpangan baku diperoleh data sebesar 5.28841; variance diperoleh angka sebesar 27.967; skewness diperoleh angka sebesar -0.030 dengan Standar Error of Skewness sebesar 0.409;

kurtosis diperoleh angka sebesar -0.644 dengan Standar Error of Kurtosis sebesar 0.798; range diperoleh angka sebesar 20.00; skor terendah diperoleh angka sebesar 66.67; skor tertinggi diperoleh angka sebesar 86.67. Hasil tes yang diperoleh siswa pada kelas XI IPS 4 dengan metode Resitasi berada pada kategori cukup yaitu sebesar 77.5761.

- Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.3 Tests of Normality

Metode	Kolmogorov – smirnov			Shapiro – Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
TGT	0.127	33	0.197	0.961	33	0.283
Resitasi	0.144	33	0.081	0.953	33	0.163

(Sumber: Hasil olahan data IBM SPSS Statistics ver.23, 2015)

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa $\rho > 0.05$, maka H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel yang diambil dari populasi tersebut sebarannya normal. Hasil ini sesuai dengan kaidah $\rho > 0.05$ memberi kesimpulan normal.

- Hasil Uji Homogenitas

Tabel 4.4 Tabel Hasil Uji Homogenitas Data

		Levene's Test for Equality of Variance	
		F	Sig.
Skor	Equal variances assumed	0.864	0.356
Komposit	Equal variances not assumed		

(Sumber: Hasil Olahan Data IBM SPSS Statistics ver.23, 2015)

Untuk mengetahui data homogen atau tidak yaitu dengan melihat kolom pada Levene's Test for Equality of Variance. Aturan untuk uji homogeny pada Levene's Test adalah jika nilai Sig : $\rho < 0.05$ maka data tidak

homogen, namun jika nilai Sig : $\rho > 0.05$ maka data homogen. Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan nilai Sig = 0.356 yang berarti nilai Sig > 0.05 sehingga H_0 diterima. Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan maka diketahui bahwa data homogen.

- Pengujian Hipotesis Pertama

Tabel 4.5 Independent Sample Test

		t-test for Equality of Means			
		t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Skor Komposit	Equal Variance Assumed	3.707	64	0.000	5.25212
	Equal Variances Not assumed	3.707	62.486	0.000	5.25212

(Sumber: Hasil Olahan Data IBM SPSS Statistics ver.23, 2015)

Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh data sebagai berikut: selisih dari kedua t (*Mean Difference*) sebesar 5.25212. Selisih harga t signifikan yaitu pada tingkat signifikansi atau $\rho = 0.000$ (sangat signifikan). Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi “Terdapat perbedaan penggunaan metode *teams games tournaments* dan metode resitasi terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI peminatan IPS di SMA Negeri 2 Sukoharjo” diterima.

- Pengujian Hipotesis Kedua

Tabel 4.6 Paired Samples Test

		t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair1	MET TGT-MET RES	4.098	32	0.000

(Sumber: Hasil Olahan Data IBM SPSS Statistics ver.23, 2015)

Berdasarkan table 4.6, hasil data menunjukkan harga t sebesar 4.098 dengan tingkat signifikansi sebesar

0.000 (sangat signifikan). Hal ini membuktikan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi “Terdapat pengaruh dalam penggunaan metode *teams games tournaments* dan metode resitasi terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI peminatan IPS di SMA Negeri 2 Sukoharjo” diterima.

- Pengujian Hipotesis Ketiga

Tabel 4.7 Uji-t Paired Sample Correlations

Pair		N	Correlations	Sig.
MET TGT-MET RES		33	0.184	0.305

(Sumber : Hasil Olahan Data IBM SPSS Statistics ver 23, 2015)

Dari table 4.7 menunjukkan besar korelasi antara metode belajar dan hasil belajar siswa sebesar 18.4%. Angka tersebut diperoleh dari kolom *correlations* yang menunjukkan angka 0.184, kemudian dikali 100% sehingga didapatkan hasil 18.4%. Korelasi ini memiliki tingkat signifikansi sebesar 0.305. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang berbunyi “Besarnya pengaruh metode *teams games tournaments* dan metode resitasi terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI peminatan IPS di SMA Negeri 2 Sukoharjo” diterima. Pengaruh penerapan metode belajar terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 18.4%. Selebihnya sekitar 81.6% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah mengolah data dan memperoleh hasil penelitian pada bab 4, maka saatnya disini peneliti membuat kesimpulan yang intinya sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan penggunaan metode *Teams Games Tournaments* dan metode Resitasi terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI peminatan IPS di SMA Negeri 2 Sukoharjo. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil tes yang menunjukkan siswa kelas XI IPS 2 dengan metode *Teams Games Tournaments* berada pada kategori mean cukup tinggi yaitu sebesar 82.8282. Sedangkan hasil tes yang diperoleh siswa kelas XI IPS 4 dengan metode Resitasi berada pada kategori mean cukup yaitu sebesar 77.5761.
2. Terdapat pengaruh dalam penggunaan metode *Teams Games Tournaments* dan metode Resitasi terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI peminatan IPS di SMA Negeri 2 Sukoharjo. Hal tersebut terbukti dari hasil *Paired Samples t-Test* yang menunjukkan harga t sebesar 4.098 dengan tingkat

signifikansi sebesar 0.000 (sangat signifikan).

3. Metode belajar (*Teams Games Tournaments* dan metode Resitasi) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas XI peminatan IPS di SMA Negeri 2 Sukoharjo sebesar 18.4%.

Saran

1. Bagi siswa

- Ketika proses pembelajaran berlangsung diharapkan siswa dapat lebih berkonsentrasi agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik.
- Siswa perlu meningkatkan lagi motivasi untuk belajar. Terutama pada jam belajar mulai pukul 19.00-21.00, agar keesokan harinya dapat lebih mudah dalam menerima materi pelajaran.

2. Bagi guru

- Tingkat penguasaan guru terhadap metode belajar yang diterapkan perlu dioptimalkan lagi agar mendapatkan hasil yang maksimal.
- Kedekatan guru dengan siswa harus terjalin dengan baik. Jika sosok guru masih belum disukai siswa, maka hal tersebut juga

akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

- Guru diharapkan tidak malas untuk menggunakan metode belajar yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan.

3. Bagi sekolah

- Sekolah selaku lembaga pendidikan formal diharapkan dapat memfasilitasi guru-guru agar dapat melakukan pelatihan khusus yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap metode-metode belajar interaktif.
- Sekolah diharapkan dapat memperbaiki dan melengkapi fasilitas yang sudah rusak maupun kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosda
- Fananie, Z. (2011). *Pedoman Pendidikan Modern*. Surakarta: Tinta Medina
- Hamid, Moh. S. (2014). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mudhofir, A. (2013). *Kamus Etika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mudjiman, H. (2011). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purwanto, (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Saebani, B. (2008). *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Slamet, Y. (2006). *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta: UNS Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subini, N. (2013). *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Yogyakarta: Javalitera
- Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia sertifikasi guru rayon 13 Surakarta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryani, N dan Leo Agus S. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.