

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA**

**ARTIKEL PENELITIAN**

Oleh  
**JONIANSYAH**  
**NIM. F37008081**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2012**

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA**

**JONIANSYAH**  
**NIM: F37008081**

**Disetujui Oleh,**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Drs. H. Suhardi Marli, M.Pd**  
**NIP. 19550726198601 1 001**

**Drs. Sugiyono, M.Si**  
**NIP. 19550702198203 1 001**

**Disahkan Oleh,**

**Dekan**

**Ketua Jurusan Pendidikan Dasar**

**Dr. Aswandi**  
**NIP. 19580513 198603 1 002**

**Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M. Si**  
**NIP. 19510128 197603 1 001**

# **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**Joniansyah, Suhardi Marli, Sugiyono**  
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak  
*e-mail: jhonie.pgds@gmail.com*

**Abstrak:** Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 12 Pontianak Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk *quasi exsperimantal design*. Berdasarkan analisis data, hasil rata-rata post-test kelas kontrol 7,28 dan rata-rata post-test kelas eksperimen 8,36 diperoleh  $t_{hitung}$  12,222 dan  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 44$ ) sebesar 2,011, yang berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,222 > 2,011$ ), maka dapat dikatakan  $H_a$  diterima sedangkan  $H_o$  ditolak. Dari perhitungan effect size sebesar 0,5 (kriteria sedang), dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas III SDN 12 Pontianak Selatan.

**Kata Kunci:** pengaruh, kooperatif tipe TGT, IPS

**Abstract:** The effect of the use of cooperative learning model type *teams games tournaments* on student learning outcomes. This study aims to analyze whether the use of cooperative learning model types *Teams Games Tournaments* IPS learning can improve student learning outcomes SDN 12 grade III South Pontianak. The method used in this research is a form of quasi-experimental method *exsperimantal design*. Based on data analysis, the average post-test control class 7.28 and the average post-test experimental class  $t_{count}$  8.36 earned 12.222 and  $T_{Table}$  ( $\alpha = 5\%$  and  $df = 44$ ) of 2.011, which means  $t_{hitung} > T_{Table}$  ( $12.222 > 2.011$ ), it can be said  $H_a$  received while  $H_o$  is rejected. From the calculation of effect size of 0.5 (moderate criterion), the use of cooperative learning model types *Teams Games Tournaments* influence is on student learning outcomes in teaching social studies in grade III SDN 12 South Pontianak.

**Key words:** effects, cooperative study TGT, IPS

Sekolah sebagai salah satu institusi pendidikan yang didirikan oleh pemerintah maupun masyarakat memberikan peran yang besar dalam upaya membentuk generasi yang berkualitas. Sekolah sebagai lembaga formal yang diberikan tugas untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mampu memainkan peranannya secara maksimal. Selain itu, guru yang merupakan pelaksana pembelajaran di sekolah juga harus dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, harus diciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan agar anak tidak selalu merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan dan dapat mengembangkan ketiga ranah yang terdapat dalam diri anak. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom, Bloom menyatakan bahwa, "Tujuan atau hasil belajar digolongkan menjadi tiga domain, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif berkenaan dengan perkembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Domain afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Sedangkan domain psikomotorik berkenaan dalam bentuk keterampilan, kemampuan bertindak dari siswa. Bloom (dalam Asep Herry Hernawan, 2008: 10.23)."

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu pembelajaran yang sangat berperan penting dalam Sekolah Dasar guna untuk memajukan tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu keterpaduan. Dengan demikian, siswa dapat mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala-gejala serta masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Dengan kata lain, dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa diharapkan dapat mengenal lingkungan sosial dan dapat bersikap menerima dan berinteraksi terhadap lingkungan sosial dan anak lebih mudah memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta dapat mengimplementasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial seorang guru dituntut untuk dapat mengajak siswa berperan aktif dalam menjalani proses pembelajaran yang bersifat menyenangkan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, guru juga dituntut untuk menggunakan strategi pembelajaran yang bersifat kontekstual dan memberikan kegiatan yang bervariasi, sehingga dapat melayani perbedaan individu siswa, dan mengaktifkan siswa. Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Untuk itu hendaknya orientasi proses pembelajaran perlu diubah, peran guru yang selama ini mendominasi kegiatan pembelajaran dikurangi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan demikian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial akan lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 21 Juli 2012 dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan yang menyatakan bahwa hasil

belajar siswa belum maksimal masih dibawah KKM yaitu kurang dari 70 dan anak juga kurang tertarik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini dikarenakan guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran (pembelajaran yang hanya berpusat pada guru) sehingga siswa tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Guru juga masih menekankan pada konsep-konsep yang terdapat dalam buku tanpa memperdulikan kesesuaian dengan tingkat keperluan siswa dalam pembelajaran dan guru juga masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Hal ini membuat pembelajaran tidak efektif, karena siswa kurang merespon terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut. Maka pengajaran semacam ini cenderung menyebabkan kebosanan, siswa sibuk sendiri, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan kurangnya gairah siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penerapan strategi pembelajaran, merupakan suatu cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung kelancaran proses pembelajaran dan tercapainya prestasi belajar siswa yang menyenangkan. Salah satu cara pembelajaran yang bisa melibatkan anak berperan aktif dalam menciptakan pembelajaran adalah dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), dimana anak akan berperan langsung dalam pembelajaran ini. Sejalan dengan hal tersebut, tiap-tiap konsep atau prinsip dalam Ilmu Pengetahuan Sosial yang disajikan dalam bentuk permainan akan dapat dipahami anak dengan baik. Jika proses pembelajaran dilakukan dengan permainan anak lebih mudah memahami menerima konsep-konsep yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan produk, proses, keterampilan dan meningkatkan kinerja baik itu dalam ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotorik pada siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, Proses pembelajaran dengan konteks permainan akan berjalan efektif apabila ada kerjasama dalam kelompok dengan persaingan yang sportif.

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan tentang kesulitan yang dialami oleh siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan”.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). (2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). (3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan tidak menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT). (4) Untuk mengetahui kontribusi pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Trianto (2007: 124), menyatakan bahwa, “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.”

Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pengetahuan pada dasarnya adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Menurut Silvester Petrus Taneo (2009: 1.40) menyatakan bahwa, “Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi dan aspek politik, dan ruang lingkup kelompoknya yang meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai ketingkat bangsa”.

Didalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik bagi siswa, maka perlu adanya tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Nursid Sumaatmaja berpendapat bahwa, “Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan menembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat. Nursid Sumaatmaja (dalam Trianto, 2007: 121).”

Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Trianto (2007: 126) adalah sebagai berikut: (a) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik. (b) Standar kompetensi dan kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu. (c) Standar kompetensi dan kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial juga menyangkut sebagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner. (d) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan. (e) Standar kompetensi dan kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Abdul Aziz Wahab, dkk (2009: 1.10-1.13) adalah (a) nilai edukatif. (b) nilai praktis. (c) nilai teoritis. (d) nilai filsafat. (e) nilai ke-Tuhanan.

Model pembelajaran kooperatif Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2007: 42) adalah sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Tujuan pembelajaran kooperatif menurut Nur Asma (2006:12) adalah sebagai berikut: (1) Mencapai hasil pembelajaran. (2) Penerimaan terhadap perbedaan individu. (3) Pengembangan keterampilan sosial.

*Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yaitu metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan akademik bersama. *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Daviet Devries dan Keith Edward. Model *Teams Games Tournaments* (TGT) ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.

Model pembelajaran apa pun pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan begitu juga dengan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournaments* ini. Kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ini seperti yang dipaparkan oleh Ziyah Takhsiqi (2010) adalah sebagai berikut. (a) Kelebihan *Teams Games Tournament*; lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik. (b) Kekurangan *Teams Games Tournaments*, sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis, waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang ditetapkan, masih ada siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dengan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lain.

Karakteristik anak Sekolah Dasar Menurut Darmodjo (1992) adalah: (1) Senang bermain, (2) Senang bergerak, (3) Senang bekerja dalam kelompok, (4) Senang merasakan/ melakukan sesuatu secara langsung, (5) Anak cengeng, (6) Senang diperhatikan, (7) Senang meniru.

Dalam penerapan tipe *Teams Games Tournaments* ada beberapa langkah yang harus ditempuh menurut Slavin (dalam Doanara Yasa 2008: 1), yaitu: (1) Mengajar (*teach*), (2) Belajar kelompok (*team study*), (3) Permainan (*game tournament*), (4) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skill, and attitudes*. Menurut Hera Lestari Mikarsa (2007: 6.20) menyatakan bahwa, “Hasil belajar akan lebih bermakna jika prosesnya menyenangkan peserta didik dan terjadi penguatan”.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam penelitian ini adalah Faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang disebut faktor individu (Intern) dan Faktor yang ada pada luar individu yang disebut dengan faktor Ekstern.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Hadari Nawawi (2007: 88), “Metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang

dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain.” alasan pemilihan metode eksperimen dalam penelitian ini adalah karena penulis bertujuan memberikan informasi tentang keberhasilan belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III di Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan.

Bentuk penelitian yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2011: 77) mengatakan, “Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.” dengan jenis *the nonequivalent control group design*.

Menurut Sugiyono (2011: 80), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A dan siswa kelas III B di Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan yang berjumlah 46 siswa.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 174), “Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti.” teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu teknik *non probability sampling* dengan jenis sampel bertujuan atau *purposive sampling*. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 183), “*Purposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan berdasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.” sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A (sebagai kelas eksperimen) dan kelas III B (sebagai kelas kontrol) Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan sebagai sampel dalam penelitian ini yang berjumlah 46 siswa, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi.

Berdasarkan pada rumusan masalah yang ada, maka jenis data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah: (1) Data berupa nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), (2) Data berupa nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), (3) Data berupa perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), (4) Data untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran tipe kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT).

Teknik pengumpul data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Menurut Hadari Nawawi (2007: 100), “Teknik observasi langsung adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang



tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat di mana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi.” Jadi teknik observasi langsung dalam penelitian ini adalah secara langsung mengamati pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III. Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan (dalam Hadari Nawawi 2007: 101). Teknik pengukuran ini adalah dengan cara mengumpulkan data dengan memberikan nilai dari hasil pekerjaan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Berdasarkan teknik pengumpul data yang digunakan, maka alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Ruseffendi (dalam Subana dan Sudrajat, 2005: 143) menyatakan bahwa, “Observasi yang dilakukan di sini adalah observasi langsung atau pengamatan langsung, yaitu cara pengumpul data berdasarkan pengamatan yang menggunakan mata atau telinga secara langsung tanpa melalui alat bantu yang terstandar. Misalnya, mengamati peroses belajar mengajar dikelas”. Jadi alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi langsung yang berupa lembar observasi siswa melakukan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Asmawi Zainul (2007: 1.3) menyatakan bahwa, “Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan atau tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang atribut pendidikan atau psikologi tertentu dan setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar, dan apa bila tidak memenuhi ketentuan tersebut maka jawaban dianggap salah.” Jadi tes dalam penelitian ini adalah pertanyaan atau tugas yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam mengikuti peroses pembelajaran. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian/essay. Alasan memilih tes essay ini untuk mengukur tingkat kemampuan pemahaman siswa dalam materi yang disampaikan.

Agar alat pengumpul data dapat digunakan sebagai alat pengumpul data yang objektif dan mampu menguji hipotesa peneliti, maka diperlukan analisis terhadap alat pengumpul data yaitu (1) validitas, (2) reliabilitas, (3) tingkat kesukaran.

Untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini dan untuk menentukan kesimpulan yang tepat, maka perlu dilakukan teknik pengolahan data. Untuk menjawab masalah tentang rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, menjawab apakah ada perbedaan antara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), serta menjawab masalah tentang apakah

terdapat pengaruh menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas III SDN 12 Pontianak Selatan, maka akan dilakukan penghitungan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

Untuk menjawab sub masalah pada nomor 1 yaitu berapa rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), maka akan digunakan rumus rata-rata hitung tes hasil belajar menurut Sugiyono (2010: 54), sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

Untuk menjawab sub masalah pada nomor 2 yaitu Berapa rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), maka akan digunakan rumus rata-rata hitung tes hasil belajar menurut Sugiyono (2010: 54), sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

Untuk menjawab sub masalah pada nomor 3 yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), maka akan digunakan rumus t-test dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Menghitung skor hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan dari setiap jawaban *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Menghitung rata-rata ( $\bar{x}$ ) hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menurut Sugiyono (2010: 54), sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i}$$

Menghitung Standar Deviasi (SD) hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menurut Sugiyono (2010: 54), sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i (X_i - \bar{X})^2}{(n - 1)}}$$

Menghitung uji normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat dengan rumus menurut Suharsimi Arikunto (2010: 333) sebagai berikut:

$$= \sum \left( \frac{\quad}{\quad} \right)$$

Apabila kedua data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas variansinya, yaitu dengan rumus menurut Burhan Nurgiyantoro, dkk, (2004: 216):

$$F = \frac{s^2b}{s^2k}$$

Jika data sudah dikatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian t-test (Sugiyono, 2011: 138-139), maka akan digunakan rumus *Polled Varians* berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Kemudian melakukan pengujian dengan taraf signifikan 5%, yaitu jika (1) Nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak, (2) Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Untuk menjawab sub masalah 4 yaitu Seberapa besar kontribusi pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka digunakan rumus *effect size*. Rumus *effect size* dari Cohn yang diadopsi Glass (dalam Leo Sutrisno, Hery Kresnadi, dan Kartono, 1992: 16) sebagai berikut:

$$ES = \frac{\bar{Y}_e - \bar{Y}_c}{S_c}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 46 orang. Dari sampel tersebut diperoleh data : (1) Data uji validitas soal dan reabilitas soal yang meliputi; data hasil uji validitas soal yang diadakan di Sekolah Dasar Negeri 09 Pontianak Tenggara, pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan soal yang akan digunakan di Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan, dan data hasil perhitungan reliabilitas soal yang tingkat reliabilitas soal berada dalam katagori tinggi atau tergolong tinggi yaitu 0,814. (2) Data skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang meliputi; skor hasil tes siswa pada kelas kontrol yaitu pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), dan skor hasil tes siswa pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Data skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang telah diolah dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil pengolahan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan eksperimen

| Keterangan               | Kelas Kontrol   |                  | Kelas Ekperimen  |                  |
|--------------------------|-----------------|------------------|------------------|------------------|
|                          | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> | <i>Pre-test</i>  | <i>Post-test</i> |
| Rata-Rata ( $\bar{X}$ )  | 4,41            | 7,28             | 4,93             | 8,36             |
| Standar Deviasi (SD)     | 2,98            | 2,39             | 2,76             | 2,13             |
| Uji Normalitas ( $X^2$ ) | 4,5781          | 1,4951           | 4,7095           | 4,8125           |
|                          | <i>Pre-test</i> |                  | <i>Post-test</i> |                  |
| Uji Homogenitas (F)      | 1,16            |                  | 1,25             |                  |
| Uji Hipotesis (t)        | 0,90            |                  | 12,222           |                  |

Dari tabel di atas diketahui bahwa: (1) Rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas kontrol adalah 4,41 dan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas kontrol adalah 7,28. (2) Rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen adalah 4,93 dan rata-rata nilai *post-test* siswa kelas eksperimen adalah 8,36. Dengan demikian, hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Namun secara keseluruhan, hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan.

Standar deviasi berguna untuk melihat penyebaran data kedua kelompok diantaranya adalah: (1) Nilai standar deviasi *pre-test* kelas eksperimen (2,76) dan kelas kontrol (2,98). Hal ini berarti skor *pre-test* kelas kontrol lebih tersebar secara merata dibanding kelas eksperimen yang penyebarannya kurang merata. (2) Nilai standar deviasi *post-test* kelas eksperimen (2,13) dan kelas kontrol (2,39). Hal ini berarti skor *post-test* kelas kontrol lebih tersebar secara merata dibanding kelas eksperimen yang penyebarannya kurang merata. Ini disebabkan oleh jumlah siswa dan rentang nilai yang kurang merata dalam perhitungan statistik.

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka data hasil rata-rata dan satandar deviasi *pre-test* kedua kelas di analisis dengan menggunakan statistik parametris, yang mana data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas skor *pre-test* kelas kontrol diperoleh  $X^2_{hitung}$  sebesar 4,5781 Sedangkan uji normalitas skor *pre-test* kelas diperoleh  $X^2_{hitung}$  sebesar 4,7095 dengan  $X^2_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 3$ ) sebesar 7,81 karena data  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , maka data hasil *pre-test* kedua kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menentukan homogenitas data *pre-test*.

Dari uji homogenitas data *pre-test* diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,16 < 2,06$ ), maka data dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan). Karena data *pre-test* tersebut homogen, dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji-t).

Berdasarkan perhitungan uji-t menggunakan rumus *pollen varians* (lampiran C-7), diperoleh data  $t_{hitung}$  sebesar 0,90 dan  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 44$ ) sebesar 2,011 Karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0,90 < 2,011$ ), dengan demikian maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil *pre-test* siswa kelas kontrol dan di kelas eksperimen. Dengan kata lain,

antara kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai kemampuan relatif sama. Karena tidak terdapat perbedaan kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut, maka diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Sedangkan pada kelas kontrol diberi perlakuan dengan mengajar cara biasa. Setelah melakukan empat kali perlakuan dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen diberi post-test untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa akibat perlakuan tersebut. Setelah diberi perlakuan ternyata terdapat peningkatan tertinggi dari hasil rata-rata siswa yang diberi perlakuan dari pada hasil rata-rata siswa yang tidak diberi perlakuan.

Untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, maka data hasil rata-rata dan satandar deviasi post-test kedua kelas dapat di analisis dengan menggunakan statistik parametris, yang mana data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas skor post-test kelas kontrol diperoleh  $X^2_{hitung}$  sebesar 1,4951 sedangkan uji normalitas skor post-test kelas eksperimen diperoleh  $X^2_{hitung}$  sebesar 4,8125 dengan  $X^2_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 3$ ) sebesar 7,815 karena data  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ , maka data hasil post-test kedua kelas berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan menentukan homogenitas data post-test.

Dari uji homogenitas data post-test diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,25 < 2,06$ ), maka data dinyatakan homogen (tidak bebeda secara signifikan). Karena data post-test tersebut homogen, dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji-t).

Berdasarkan perhitungan uji-t menggunakan rumus *pollen varians*, diperoleh data  $t_{hitung}$  sebesar 12,222 dan  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 44$ ) sebesar 2,011 Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,222 > 2,011$ ), dengan demikian maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) (kelas eksperimen) dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) (kelas kontrol).

Untuk mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, dihitung dengan menggunakan rumus effect size. Dari effet size, diperoleh ES sebesar 0,5 yang termasuk kriteria sedang.

Berdasarkan perhitungan effect size tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan.

Berdasarkan perhitungan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil tes siswa, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Pontianak Selatan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat disimpulkan secara khusus yaitu; (1) Rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah 7,28 dengan standar deviasi 2,39. (2) Rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah 8,36 dengan standar deviasi 2,13. (4) Dari hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan skor rata-rata post-test siswa sebesar 1,08 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan t-tes *pollen varians* diperoleh  $t_{hitung}$  data post-test sebesar 12,222 dan data  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 44$ ) sebesar 2,011 dapat dikatakan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $12,222 > 2,011$ ), maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_o$  ditolak signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) (kelas eksperimen) dengan hasil belajar yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) (kelas kontrol). (5) Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) memberikan pengaruh yang sedang terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan harga effect size sebesar 0,5.

Adapun saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut; (1) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) membawa pengaruh positif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Untuk itu, disarankan kepada guru yang mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas III untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). (2) Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini disarankan kepada guru untuk dapat mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) agar pembelajaran menjadi terarah dan dapat terlaksana dengan tujuan yang ingin dicapai.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Azziz Wahab, dkk. (2009). *Konsep dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Asep Herry Hernawan, dkk. (2008). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.

- Asmawi Zainul, dkk. (2007). *Tes dan Asesmen di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Burhan Nurgiyantoro, dkk. (2009). *Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Darmodjo. (1992). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. (Online) (<http://evie4210.blogspot.com/2010/05/faktor-yang-dapat-menurunkan-moral-di.html>, diakses 25 Oktober 2012).
- Doantara Yasa. (2008). *Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament*. (online). (<http://ipotes.wordpress.com>, diakses 28 November 2011).
- Hadari Nawawi. (2007). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yoyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Hera Lestari Mikarsa , dkk. (2009). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Leo Sutrisno, dkk. (2008). *Pengembangan Pembelejaran IPA SD*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Silvester Petrus Taneo , dkk. (2009). *Kajian IPS SD*. Depdiknas.
- Subana & Sudrajat. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ziyan Takhqiqi. (2010). *Model Pembelajaran Team Games Tournamen*. (online). (<http://www.scribd.com/doc/312533549.pdf>, diakses 18 November 2011).