

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN MODEL PEMBELAJARAN EKSPOSITORI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Wahyu Dwi Setiawan

Disusun bersama: Drs. Al. Sugijanto, M.Pd
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Email: Wahyudwisetiawan555@Gmail.com

Abstract: This study aims to determine the differences learning outcome of Civics Subject between Teams Games Tournament learning model classes with expository learning model classes. The study results indicate that learning outcome of Civics Subject are taught by using Teams Games Tournament learning model trend higher while those are taught by using expository learning model trend lower. The Z test results obtained $Z_c = 2,02338385$ and $Z_t = 1,645$. From the Z test results, can be concluded that $Z_c > Z_t$, means there are differences in learning outcome of Civics Subject between Teams Games Tournament learning model classes with expository learning model classes. Based on Z test results, can be concluded that Teams Games Tournament learning model is more influence than expository learning model on the learning outcome of Civics Subject.

Keyword: Learning Outcome of Civics Subject, Teams Games Tournament, Expository

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada bulan November 2016 di SD Karanggondang, SD Cepit, SD Bakalan, dan SD Monggang selama ini pembelajaran PKn di kelas V masih bersifat monoton dan kurang menarik karena dalam penyampaian materi belajar guru hanya menggunakan model pembelajaran ekspositori. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran hanya satu arah yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran dan siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan guru. Selama pembelajaran berlangsung, sumber belajar yang digunakan hanya buku pelajaran PKn saja. Kegiatan siswa dalam pembelajaran hanya mencatat, menyimak, dan mendengarkan ceramah dari guru sehingga siswa menjadi pasif dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa yang rata-rata hasil belajarnya masih belum mencukupi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan.

Hasil observasi awal peneliti menunjukkan bahwa terdapat masalah dalam penyampaian pembelajaran PKn yang didominasi dengan model pembelajaran ekspositori sehingga menyebabkan kebosanan dan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini merupakan masalah yang harus segera diatasi agar pembelajaran PKn dapat berlangsung dengan menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Guru sebagai penyaji pembelajaran kurang cakap dalam menentukan model pembelajaran yang tepat diterapkan di kelas. Model pembelajaran yang diterapkan di kelas berpengaruh terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelajaran PKn di sekolah dasar yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan tipe pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok

dengan kompetisi kelompok. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar dengan rilek, lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas selanjutnya perlu diberikan batasan masalah untuk menghindari perluasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran ekspositori terhadap hasil belajar PKn pada siswa SD kelas V se-Gugus III kecamatan Sewon, Bantul.

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat diajukan rumusan masalah yaitu adakah perbedaan hasil belajar PKn antara kelas yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kelas yang diberikan model pembelajaran ekspositori pada siswa kelas V SD se-Gugus III Kecamatan Sewon Bantul? Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar PKn antara kelas yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan kelas yang diberikan model pembelajaran ekspositori pada siswa kelas V SD se-Gugus III Kecamatan Sewon Bantul.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin (dalam Huda, 2014: 197) menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan ketrampilan-ketrampilan dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal, Sanjaya (2011: 179).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan, serta kesadaran hak dan kewajiban sebagai warga

negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global (Susanto, 2013: 225-226).

METODE

Penelitian ini termasuk eksperimen semu, sebab antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak benar-benar terpisah melainkan masih dapat saling berkomunikasi. Hal ini dikarenakan tidak mungkin mengisolasi siswa, sehingga masih dapat pengaruh dari luar.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Se-Gugus III Kecamatan Sewon Bantul dengan populasi adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah 284 siswa. Sampel diambil dengan teknik *random sampling*, dan diperoleh sampel sebanyak 93 siswa yang terdiri dari dua kelas sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 40 anak, dan dua kelas lain sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 53 anak.

Sebelum kedua kelompok diberikan tindakan, sebelumnya peneliti memberikan pretes kepada kedua kelompok untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama atau tidak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan dokumentasi. Menurut Arifin (2014: 226) Tes adalah suatu bentuk teknik pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar PKn yang digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar seseorang setelah mempelajari sesuatu. Dokumentasi menurut Arikunto (2010:201) adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, leger, dan sebagainya. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang berkaitan dengan subjek penelitian yang telah diketahui sebelumnya. Validitas butir soal dihitung menggunakan rumus *product moment*, dari 30 butir soal diperoleh 26 butir soal valid.

Reliabilitas soal dihitung menggunakan rumus KR-20, diperoleh $r_{tt} = 0,857$ dan disimpulkan instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi. Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji Z untuk memperoleh hasil yang akurat karena jumlah sampel dalam penelitian ini cukup besar (Irianto, 2008:109).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi = 26, Skor terendah = 15, rata-rata 21,30 dan standar deviasi 2,462. Untuk mengetahui kecenderungan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, skor rata-rata dibandingkan dengan skor rata-rata ideal. Dari hasil penelitian diperoleh skor rata-rata 21,30 sedangkan skor rata-rata idealnya adalah 20,50, maka $21,30 > 20,50$. Jadi berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berkecenderungan tinggi.

Sementara hasil penelitian pada kelas kontrol diperoleh skor tertinggi = 26, skor terendah = 15, rata-rata = 20,28 dan standar deviasi = 2,365. Untuk mengetahui kecenderungan hasil belajar siswa pada kelas kontrol, skor rata-rata dibandingkan dengan skor rata-rata ideal. Dari hasil penelitian diperoleh skor rata-rata 20,28 sedangkan skor rata-rata idealnya adalah 20,50, maka $20,28 < 20,50$. Jadi berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn siswa pada kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori berkecenderungan rendah.

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini meliputi uji normalitas sebaran, uji homogenitas varians, dan uji hipotesis. Uji normalitas sebaran berfungsi untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Berdasarkan hasil uji normalitas sebaran, nilai χ^2_h pada kelompok dengan model pembelajaran TGT adalah $7,227 < 11,070$, sedangkan χ^2_h pada kelompok dengan model pembelajaran ekspositori adalah $7,575 < 11,070$. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal.

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui seragam atau tidaknya variansi

sampel yang diambil dari populasi. Berdasarkan hasil uji homogenitas varians diperoleh F_h 1,084 dan F_t 1,629, karena $1,084 < 1,629$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut homogen.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Z untuk memperoleh hasil yang akurat karena jumlah sampel dalam penelitian ini cukup besar. Berdasarkan hasil uji Z diperoleh $Z_h = 2,02338385$. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan Z_t pada taraf signifikansi 5% dan diperoleh $Z_t = 1,645$. Karena $2,02338385 > 1,645$ atau $Z_h > Z_t$ maka hipotesis diterima. Artinya terdapat perbedaan signifikan hasil belajar PKn antara kelas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan kelas model pembelajaran ekspositori.

Hasil belajar PKn siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih berpusat kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran tanpa bergantung pada guru. Adanya sistem berkelompok dalam model ini juga dapat merangsang siswa untuk bertanggung jawab, saling memotivasi dan bekerja sama dalam menyelesaikan persoalan atau tugas dari guru. Selain itu, aktivitas permainan dalam model pembelajaran TGT juga mampu merangsang siswa agar dapat belajar dengan lebih rilek, mampu berpikir kreatif, melatih siswa untuk bersaing secara sehat dan meningkatkan ketertarikan siswa pada mata pelajaran sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

Sementara pada kelompok yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori, siswa tampak kurang tertarik terhadap pelajaran dan cenderung bosan. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran ekspositori proses penyampaian dilakukan secara verbal oleh guru sebagai sumber informasi, sementara siswa hanya pasif sebagai pendengar. Selain itu karena dalam model pembelajaran ini guru lebih banyak berceramah sehingga kurang mampu untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi siswa dan hanya mungkin dilakukan kepada

siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak dengan baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Hasil belajar PKn siswa kelas V SD se-Gugus III Kecamatan Sewon Bantul pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berkecenderungan tinggi, sedangkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD se-Gugus III Kecamatan Sewon Bantul pada kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori berkecenderungan rendah.

Terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas V SD se-Gugus III Kecamatan Sewon Bantul antara kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori. Dilihat dari rerata hasil belajar PKn siswa kelas V SD se-Gugus III Kecamatan Sewon Bantul pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi daripada kelas kontrol yang diajar menggunakan model pembelajaran ekspositori. Artinya model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD se-Gugus III Kecamatan Sewon Bantul dibanding model pembelajaran ekspositori.

b. Saran

Siswa diharapkan lebih aktif dan semangat serta mampu menyesuaikan diri dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau model pembelajaran lainnya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar PKn dan meningkatkan daya berpikir secara mandiri. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT disarankan untuk diterapkan dalam mata pelajaran PKn karena dapat meningkatkan ketertarikan, keaktifan, dan hasil belajar PKn siswa. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana belajar yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Irianto, Agus. 2008. *Statistik: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utam.