

Pengaruh Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar

Silfi Melindawati

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP ADZKIA

Email: silvimelinda01@gmail.com

Abstract

Penelitian ini didasarkan rendahnya hasil belajar siswa di pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam kota Padang. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui signifikansi pengaruh hasil belajar siswa dalam IPS dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam Kota Padang. Penelitian ini eksperimen, yaitu Quasi Exsperimental Design. Dengan rancangan *Posttest Only Design*. Tahapan dalam penelitian ini adalah persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Dan teknik analisis data yang penulis lakukan adalah uji Normalitas, uji Homogenitas, dan uji Hipotesis. Hasil penelitian ini terlihat pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai yaitu 66,03 sedangkan pada kelas kontrol dengan rata-rata nilai yaitu 59,83. Dengan Hasil uji hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 2,010$ dan $t_{Tabel} = 1.671$ dengan $db = 59$ ($n_1 + n_2 - 2 = 30 + 31 - 2 = 59$) dimana $t_{hitung} > t_{Tabel}$ ($12,85 > 2,010$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa: "hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam kota Padang".

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, Model *Teams Games Tournament* (TGT), IPS.

The Influence of Using the Teams Games Tournament (TGT) model on Social Studies Learning Outcomes in Elementary Schools

Silfi Melindawati

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP ADZKIA

Email: silvimelinda01@gmail.com

Abstract

This research is based on the low student learning outcomes in social studies learning in class V SD Negeri 30 Kubu Dalam, Padang. This study aims to determine the significance of the effect of student learning outcomes in social studies using the Teams Games Tournament (TGT) model for class V SD Negeri 30 Kubu Dalam Padang City. This research is experimental, namely Quasi Experimental Design. With a Posttest Only Design design. The stages in this research are preparation, implementation, and completion. And the data analysis techniques that the authors do are normality test, homogeneity test, and hypothesis test. The results of this study were seen in the experimental class with an average value of 66.03, while the control class had an average value of 59.83. With the results of the hypothesis test obtained, namely $t_{count} = 2.010$ and $t_{table} = 1.671$ with $db = 59$ ($n_1 + n_2 - 2 = 30 + 31 - 2 = 59$) where $t_{count} > t_{table}$ ($12.85 > 2.010$) so it can be concluded that: "Students' social studies learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) model are better than students' social studies learning outcomes using conventional learning models in class V SD Negeri 30 Kubu Dalam Kota Padang".

Keywords: *Social Studies Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT) Model, Social Studies.*

PENDAHULUAN

Tafsir Ibnu Katsir (Ar-Rifa'i, 2000: 628-632) menjelaskan Allah Ta'ala berfirman memerintahkan kepada mereka agar satu sama lain bersikap baik di majelis ilmu orang yang berilmu akan diberikan kemulyaan dan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Setiap manusia yang beriman dan berilmu pengetahuan mempunyai kedudukan derajat yang tinggi di sisi Allah SWT. Pengetahuan itu didapatkan manusia melalui pendidikan. Pendidikan merupakan usaha sadar alam mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara, yang mana melalui dunia pendidikan anak menjadi tumpuan masyarakat untuk membina diri agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, maka peningkatan pendidikan dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas manusia yang mampu memelihara dan mempertahankan identitas bangsa (Sofiarini Andriana, 2020). Pendidikan yang bermutu dan berkualitas tidak lepas dari proses pembelajaran yang berlangsung di dalamnya (Hanik, 2020).

IPS pada hakikatnya ialah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar dalam berbagai aspek kehidupan kepada siswa dalam mengembangkan diri dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan serta untuk dapat melanjutkan studi pendidikan ke yang lebih tinggi dari sebelumnya . Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 30 Kubu Dalam Kota

Padang pada tanggal 27 September 2018, 4 Oktober 2018 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS masih rendah dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru, penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif serta aktivitas belajarnya yang masih tergolong rendah. Hasil ini dapat dilihat dari nilai UH semester 1 siswa pada pembelajaran IPS di SD Negeri 30 Kubu Dalam Kota Padang. Nilai rata-rata siswa kelas A adalah 57,06, Nilai rata-rata siswa kelas B adalah 62,06, Jumlah siswa yang tuntas pada pembelajaran IPS adalah, kelas 5A berjumlah 3 orang, 5B berjumlah 5 orang. Sehingga peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif di kelas V. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa terutama pada mata pelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Shoimin (2013:203) mengatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran tipe TGT yaitu: 1) Penyajian kelas: biasanya dilakukan langsung dengan ceramah diskusi, yang dipimpin guru. pada penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan materi yang disampaikan guru. 2) Kelompok (teams): Kelompok biasanya terdiri 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. 3) Game: game terdiri dari

peranyaan-pertanyaan yang dirancang yang didapat siswa pada langkah penyajian kelas

4) Turnamen: dilakukan pada akhir minggu setelah guru melakukan presentasi di depan kelas sedangkan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. 5) Team recognize (penghargaan kelompok) :guru mengumumkan pemenang dari setiap kelompok yang akan mendapat sertifikat atau hadiah.

Menurut Istarani (2011:238) mengatakan Langkah-langkah TGT adalah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan:Kartu soal, Lembar Kerja siswa, dan Alat/bahan. 2) dibentuknya beberapa kelompok siswa yang anggotanya kelompoknya terdiri dari 5 orang. 3) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya, siswa ditempatkan pada tim belajar beranggotanya empat orang yang berasal dari kelompok yang heterogen berdasarkan prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim. 4) Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang 1, kelompok penantang II, dan seterusnya. 5) Kelompok pembaca bertugas: a) Mengambil kartu yang sudah bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, b) Baca pertanyaan keras-keras, dan c) Beri jawaban. 6) Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan penantang kedua: (a). Menyetujui pembaca

atau memberi jawaban yang berbeda, dan (b) Cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergeliran (games ruler). 7) Sistem perhitungan poin turnamen adalah skor siswa dibandingkan dengan rata skor yang lalu mereka sendiri. Poin setiap member tim di jumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria. Tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (award) yang lain. 8) Berikut disajikan sistem perhitungan poin turnamen pada model pembelajaran teams Games Tournament (TGT).

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang adanya perlakuan (treatment) yang dilakukan untuk mencari pengaruh perlakuan sesuatu terhadap sesuatu yang lainnya (Sugiyono, 2009:107). Penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Quasi Experimental Design. Penelitian Quasi Experimental Design adalah “suatu desain penelitian dengan kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen” (Sugiyono, 2015:114).

Waktu penelitian kegiatan ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2018/2019. Penelitian bertempat di kelas V. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas VA dan

kelas VB. Jumlah siswa pada kelas VA dengan 30 orang dan kelas VB dengan 31 orang. Jumlah populasi penelitian adalah 61 orang.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Posttest Only Design Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Creswell (2012:333)

Pada perhitungan ini, peneliti menggunakan SPSS 21, dalam melakukan uji normalitas untuk lebih mengakuratkan data. Uji homogenitas dalam tujuannya agar dapat mengetahui kelas sampel mempunyai variansi yang homogeni. Sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh dari hasil belajar siswa.

Sugiyono (2012:96), Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian ini sebelumnya harus dalam bentuk kalimat.

Hasan (2005:141) Formula statistik adalah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Berdasarkan landasan teori dan kerangka teori di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) sama dengan hasil belajar siswa dengan pendekatan konvensional

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (Teamns Games Tournament) lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional.

Apabila hipotesis nol di tolak maka hipotesis alternatif (benar) di terima. Demikian pula sebaliknya, jika hipotesis alternatif di terima (benar) maka hipotesis nol di tolak.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Nilai rerata IPS siswa kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Nilai rerata IPS siswa kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

S = Standard deviasi kedua kelas

S^2 = Variansi kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Quasi Exsperimental Design dengan rancangan penelitian "Posttest Only Design", menempatkan subjek penelitian ini dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada Kelas eksperimen dengan perlakuan dengan menerapkan model TGT sedangkan pada kelas control dengan metode konvensional. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data nilai hasil tesakhir (soal pilihan ganda) pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD 30 Kubu Dalam. Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu terdiri atas tiga tahapan, yang dilakukan setiap pertemuan dilaksanakan yaitu:

Pembelajaran dengan Penerapan Model TGT Pertemuan Pertama (kelas eksperimen) Pada tahap persiapan ini peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LDK, pada kelas eksperimen pertemuan satu. Dalam RPP yang terdapat seperti SK, KD, dan Indikator. RPP dan LDK tersebut sebelumnya terlebih dahulu di validasi oleh validator. Setelah dilakukan validasi maka peneliti bisa terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian. Standar kompetensi 2. Memahami peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan indonesia. Kompetensi dasar 2.4. menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Indikator 2.4.1. menyebutkan cara menghargai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. 2.4.2. menjelaskan cara menghargai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. 2.4.3. menerapkan cara menghargai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan.

Tahap pelaksanaan pada pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 Februari 2019 pembelajaran menggunakan model TGT Kegiatan awal pembelajaran mengucapkan salam, mengkondisikan

lingkungan kelas, pembacaan doa dan mengecek kehadiran siswa. Sebelum proses pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus diketahui siswa dalam proses belajar.

Kegiatan inti yang terdiri atas tahap eksplorasi, guru melakukan penyajian kelas (langkah 1) guru meminta siswa mengamati gambar yang di pajang guru di depan kelas penjelasan materi (langkah 2) yang diberikan oleh guru tentang menghargai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. Bagian tahap elaborasi yaitu guru menyiapkan media persiapan materi (langkah 3). Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media gambar persiapan materi (langkah 4). Guru menampilkan gambar pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan pelaksanaan/penyajian (langkah 5). Kemudian siswa melakukan permainan dengan cara membagi siswa dalam beberapa kelompok, kelompok dibagi dalam bentuk-bentuk meja belajar, permainan dimulai guru membagi yang berisi nomor-nomor cara menghargai tokoh yang ada pada nomor. pelaksanaan/ penyajian (langkah 6). Siswa dan guru melakukan tanya jawab (langkah 7) guru mengumumkan kepada kelompok yang menang, guru memberi penghargaan. Selanjutnya guru membagikan kelompok secara heterogen tindak lanjut (langkah 8). Masing-masing kelompok diberikan LDK, dan selesai mengerjakan LDK setiap

kelompok mampresentasikan LDK. Guru membimbing dalam mengerjakan LDK.

Tahap penyelesaian. Adanya kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. Kemudian guru memberikan tugas rumah, setelah itu guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pertemuan Kedua (kelas eksperimen)

Tahap Persiapan. Persiapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LDK, pada kelas eksperimen pertemuan satu. Dalam RPP yang terdapat seperti SK, KD, dan Indikator. RPP dan LDK tersebut sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu di validasi. Setelah dilakukan validasi maka peneliti bisa terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian di SD Negeri 30 Kubu Dalam. standar kompetensi 2. Memahami peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan kemerdekaan indonesia. Dengan kompetensi dasar 2.4. menghargai jasa dan peranan tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan.

Tahap Pelaksanaan Pertemuan 2 pada hari Rabu tanggal 20 Februari 2019 pembelajaran menggunakan model TGT

Kegiatan awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam, mengkondisikan lingkungan kelas, pembacaan doa dan mencek kehadiran

siswa. Sebelum proses pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dan memotivasi siswa dalam proses belajar.

Kegiatan inti yang terdiri atas tahap eksplorasi, siswa dan guru melakukan tanya jawab (langkah 3), tentang tokoh tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Tahap elaborasi, guru menyiapkan media, berupa media gambar, guru menjelaskan tentang tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan persiapan materi (langkah 4). Selanjutnya guru memajang gambar tokoh-tokoh kemerdekaan pelaksanaan/penyajian (langkah 5). Siswa mengamati gambar yang di pajang guru di depan kelas, (langkah 6). tanya jawab (langkah 7) siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru (langkah 8). Kemudian siswa melakukan permainan dengan cara membagi siswa dalam beberapa kelompok, kelompok dibagi dalam bentuk-bentuk meja belajar, permainan dimulaidengan menarik nomor, dan guru membagi kartu bernomor, lembar soal, siswa diminta menyelesaikan soal yang ada pada kartu tersebut.. pelaksanaan/ penyajian (langkah 9). tanya jawab diantara guru dan siswa (langkah 10) guru mengumumkan kepada kelompok yang menang, guru memberi penghargaan. Siswa dibagikan ke dalam kelompok secara heterogen tindak lanjut (langkah 11), masing-masing kelompok mendapatkan LDK yang dibagi oleh guru, setiap masing-

masing kelompok mengerjakan tugas. Hasil dari penugasan akan dipresentasikan kedepan setiap masing-masing kelompok. Siswa bertanya tentang gambar belum dipahami dan guru menjelaskan kembali tentang gambar secara keseluruhan pelaksanaan/penyajian (langkah 12). Kemudian guru bertanya jawab (langkah 13) kepada siswa tentang siapa tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Guru menjelaskan tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pelaksanaan/ penyajian (langkah 14), dan guru menjelaskan tokoh-tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan pelaksanaan/ penyajian (langkah 15). Tahap konfirmasi, guru membimbing siswa dalam mengerjakan LDK tindak lanjut (langkah 16), siswa mengumpulkan LDK yang telah dikerjakan tindak lanjut (langkah 17). Tahap Penyelesaian. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum di mengerti oleh siswa. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. Kemudian guru memberikan tugas rumah, setelah itu guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pembelajaran dengan Penerapan Metode Konvensional

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional di kelas kontrol dalam penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu (13 Februari 2019).

Pertemuan Pertama (Kelas Kontrol). Tahap Persiapan. Persiapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Latihan, pada kelas eksperimen pertemuan satu. Dalam RPP yang terdapat seperti SK, KD, dan Indikator. RPP dan Latihan tersebut sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu di validasi. Setelah dilakukan validasi maka peneliti bisa terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian di SD Negeri 30 Kubu Dalam Kota Padang. Indikator 2.4.1. menyebutkan cara menghagai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. 2.4.2. menjelaskan cara menghagai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. 2.4.3. menerapkan cara menghagai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan.

Tahap Pelaksanaan. Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari tanggal februari 2019 pembelajaran menggunakan metode konvensional. Kegiatan awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam, mengkondisikan lingkungan kelas, pembacaan doa dan mengecek kehadiran siswa. Sebelum proses pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dan memotivasi siswa dalam proses belajar.

Kegiatan inti terdiri atas tahap eksplorasi, siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang menghagai jasa pejuang

dalam mempertahankan kemerdekaan, setelah itu siswa mendengar penjelasan dari guru tentang materi yang akan dipelajari. Tahap elaborasi, Secara individual, siswa mengamati gambar tentang menghargai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan, Menjelaskan tentang bagaimana cara menghargai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. Kemudian guru memberikan latihan kepada siswa. Guru menjelaskan kembali secara keseluruhan tentang pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan secara fisik dalam menghargai jasa pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. selanjutnya guru melakukan tanya jawab kepada siswa, apa saja usaha yang dilakukan oleh para pejuang untuk menghargai jasa dalam mempertahankan kemerdekaan. Guru menjelaskan usaha yang dilakukan para pejuang. Tahap konfirmasi, Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber. Menyimpulkan materi tentang : menghargai jasa dalam mempertahankan kemerdekaan.

Tahap Penyelesaian. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum di mengerti oleh siswa. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. Kemudian guru memberikan

tugas rumah, setelah itu guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pertemuan Kedua (kelas kontrol). Tahap Persiapan. Persiapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Latihan, pada kelas eksperimen pertemuan satu. Dalam RPP yang terdapat seperti SK, KD, dan Indikator. RPP dan LDK tersebut sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu di validasi. Setelah dilakukan validasi maka peneliti bisa terjun ke lapangan untuk melakukan penelitian. Indikator 2.4.1. mengidentifikasi peranan tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. 2.4.2. menjelaskan peranan tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. 2.4.3. merangkum peranan tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. 2.4.4. mengoreksi peranan tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan.

Tahap Pelaksanaan. Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 20 Februari 2019 pembelajaran menggunakan metode konvensional. Kegiatan awal pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan salam, mengkondisikan lingkungan kelas, pembacaan doa dan mengecek kehadiran siswa. Sebelum proses pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa dan memotivasi siswa dalam proses belajar.

Kegiatan inti terdiri atas tahap eksplorasi, guru dan siswa melakukan tanya jawab, tentang peranan tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. guru menjelaskan tentang pengakuan kedaulatan pemerintahan belanda dan . Tahap elaborasi, siswa mengerjakan Latihan yang di berikan guru kepada siswa Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber. Melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman, menyimpulkan materi tentang tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan.

Guru menjelaskan tokoh para pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan, dan guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Tahap akhir, Guru melakukan Tanya jawab tentang peranan tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan. Guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran.

Tahap Penyelesaian. Pertemuan selanjutnya pada hari sabtu, 25 februari 2019 guru memberikan tes akhir berupa soal pilihan ganda sebanyak 16 butir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk melihat hasil belajar siswa. Setelah hasil tes diperoleh maka dilanjutkan dengan menganalisis data tes akhir tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kedua kelas sampel, maka diperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Data diperoleh

melalui tes akhir yang dilakukan pada akhir penelitian, soal tes akhir berupa soal pilihan ganda sebanyak 16 butir soal. Jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 30 orang, dan yang mengikuti tes akhir sebanyak 31 orang. Didapatkan hasil belajar siswa dengan model TGT di kelas eksperimen dan metode konvensional di kelas kontrol. Dari tes akhir diperoleh nilai rata-rata (\bar{x}), simpangan baku (S), skor tertinggi (x_{maks}) dan skor terendah (x_{min}) terlihat pada Tabel 9 berikut.

Rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen ($\bar{x} = 66.03$) lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas kontrol ($\bar{x} =$). Simpangan baku kelas eksperimen ($S = 12,85$) lebih besar dari pada simpangan baku kelas kontrol ($S = 13,04$), Perolehan nilai maksimum antara kelas berbeda yakni ($x_{maks} = 100$) di kelas yang eksperimen dan ($x_{maks} = 81$) pada kelas kontrol. Jika dilihat dari nilai minimum yang diperoleh, nilai siswa pada kelas eksperimen ($x_{min} = 50$) sedangkan nilai pada kelas kontrol ($x_{min} = 40$).

Tujuan analisis data dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar IPS siswa dengan model tipe Teams Games Tournament (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam. Untuk mengambil kesimpulan dari penelitian ini, maka dilakukan uji hipotesis dengan terlebih dahulu melakukan uji

normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil tes akhir dengan menggunakan aplikasi SPSS 21 sebagai berikut:

Uji normalitas yang dilakukan peneliti dibantu dengan menggunakan Software SPSS 21. Hasil uji normalitas yang nilai signifikan yang diperoleh pada keterangan kolom kolmogorof-smirnov $> 0,05$ dengan perolehan nilai signifikan kelompok A $0,05 > 0,005$ dan kelompok B dengan nilai signifikan $0,043 > 0,05$. Maka dapat dikatakan bahwa data hasil belajar IPS siswa berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji homogenitas variansi kedua kelas sampel dengan menggunakan uji Lavene. Setelah diketahui bahwa kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t. Hasil uji-t pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

Hasil uji hipotesis dengan metode uji-t maka diperoleh data nilai $t_{hitung} = 2,010$ dengan taraf kesukaran 10% dengan kriteria pengujian jika $t_{hitung} > t_{Tabel}$ maka tolak H_0 dan H_1 diterima. Dimana jumlah peserta tes di kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dengan rata-rata 66,03 sedangkan pada kelas kontrol jumlah peserta tes sebanyak 31 siswa dengan rata-rata 59,03. Simpangan baku kelas eksperimen ($S = 13,04$) lebih besar dari pada simpangan baku kelas kontrol ($S = 12,85$) Perolehan nilai uji-t pada Tabel 12 yaitu $t_{hitung} = 1671$ dan $t_{Tabel} = 2,010$ dengan $db = 59$ ($n_1 + n_2 -$

$2 = 30 + 31 - 2 = 59$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa: “Hasil belajar siswa yang menggunakan model TGT lebih baik dari hasil belajar siswa yang menerapkan metode konvensional di kelas V SDN 30 Kubu Dalam Kota Padang.

Pembahasan

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep saat proses pembelajaran. Istarani (2014:12) mengatakan bahwa TGT adalah rangkaian penyampaian materi dengan menggunakan kelompok sebagai wadah dalam menyatukan persepsi/pikiran siswa terhadap pertanyaan yang dilontarkan atau diajukan guru.

Berdasarkan analisis data bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini dapat diketahui dari nilai rerata siswa kelas eksperimen 81 dan kelas kontrol 75. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa tolak H_0 karena diperoleh $t_{hitung} = 2,010$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1671$ Sehingga dapat disimpulkan tolak H_0 dan terima H_1 , dengan kata lain “terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil IPS di kelas V SDN 30 Kubu

Dalam Kota Padang Tahun Ajaran 2018/2019”.

Berdasarkan hasil post-test, penggunaan model pembelajaran TGT cocok diterapkan untuk mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran TGT dikelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol, dapat dipahami bahwa kedua metode tersebut memiliki pengaruh yang berbeda dalam meningkatkan kemampuan kognitif ini dikarenakan model pembelajaran TGT dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa yang tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, melainkan pembelajaran yang lebih menarik menggunakan kartu Hal tersebut sesuai dengan pendapat Istarani (2011:240) keunggulan TGT yaitu membangkitkan kecerdasan siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual serta merupakan variasi dalam gaya belajar.

Pembelajaran IPS di SD/MI menitikberatkan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung atau konkret dengan menggunakan proses dan sikap ilmiah. Jadi, karena itulah model TGT dikatakan sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS di SD sehingga model pembelajaran TGT mampu mengatasi masalah hasil belajar siswa karena dalam proses belajar respon alat indera siswa terhadap materi belajar sudah

terpenuhi. Hal tersebut terlihat saat siswa bekerja kelompok dengan proses intelektualnya dalam memecahkan masalah serta melakukan langsung praktik dengan benda konkret yang biasa ditemukan dalam kehidupan siswa. Respon alat indera siswa juga terlihat saat siswa mengamati gambar (visual) dan menjelaskan gambar tersebut berdasarkan pemahaman yang telah didapatkannya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hendri Marhadi (2014) hasil penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap nilai IPS. Berbeda dengan kelas eksperimen, di kelas kontrol proses pembelajaran berlangsung menggunakan metode konvensional, dimana gurulah yang menjadi pusat perhatian siswa dan sebagian besar informasi yang diperoleh bersumber dari guru sehingga siswa kurang aktif pada proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol yaitu guru menyampaikan tentang materi yang akan diajarkan, kemudian memberikan latihan tentang materi pelajaran yang telah diajarkan. Pembelajaran di kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional yang dilakukan dengan metode ceramah tidak berpengaruh lebih baik terhadap hasil belajar IPS pada materi yang sama. Berdasarkan hasil belajar pada kelas kontrol dapat dipahami bahwa penerapan metode ceramah tidak tepat dilakukan pada materi perubahan sifat benda karena metode ceramah tidak

menuntut siswa untuk menemukan langsung pengetahuan barunya terkait materi pembelajaran tetapi gurulah yang lebih banyak memberikan materi kepada siswa, sedangkan materi tersebut akan lebih mudah dipahami jika siswa menemukan langsung dengan mengaplikasikan fungsi alat indera secara aktif dalam kegiatan belajar dan mengamati serta menjelaskan gambar terkait materi.

Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis data tes hasil belajar siswa maka dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS menggunakan model TGT sangat efektif digunakan pada materi KD 2.4

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dan dengan melihat hasil pengolahan data, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPS siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model TGT lebih baik dari hasil belajar IPS siswa di kelas kontrol yang diterapkan dengan metode konvensional. Rerata yang diperoleh siswa di kelas eksperimen adalah 66,03 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 59,83. Hasil uji hipotesis yang diperoleh yaitu $t_{hitung} = 1,671$ dan $t_{tabel} = 2,010$ dengan $db = 59$ ($n_1 + n_2 - 2 = 30 + 31 - 2 = 59$) dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,671 > 2,010$) sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa: “hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model TGT lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa dengan

menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SD Negeri 30 Kubu Dalam kota Padangtahun ajaran 2018/2019”.

Penelitian ini masih terbatas pada hasil belajar yang ditinjau dari aspek kognitif, diharapkan ada penelitian selanjutnya yang meneliti dari berbagai aspek lainnya. Penelitian ini dilakukan pada materi tentang menghargai jasa dan peranan tokoh pejuang dalam mempertahankan kemerdekaan, diharapkan agar penelitian ini lebih lanjut dapat dilakukan dalam materi IPS lainnya. Disarankan untuk penelitian selanjutnya dalam pembuatan media sebaiknya lebih divariasikan

DAFTAR REFERENSI

- Afandi, Muhammad, M. 2014. Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe TGT Berbantu Domino Matematika (Domat) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN Gugus Dahlia Desa Dadapayam Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2015. (Diambil pada kamis, 10 Maret 2019)
<http://repository.uksw.edu/handle/bitstream/123456789/5629>
- Hanik, N. R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Komparasi yang Diintegrasikan dengan Pendekatan Kolaboratif Ditinjau dari Kemampuan Analisis Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 114–122.
- Sofiarini Andriana, & S. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Pendidikan, Jurnal Komunikasi*, 4(2).
m/123456789/5629.pdf
- Al-Jumanatul, ‘Ali. 2004. *Al-qur’an dan Terjemahannya*. Bandung: CV Penerbit J-Art.

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Metode Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Ar-Rifa'i, Muhammad Nasib. 2000. *Kemudahan Dari Allah Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: Gema Insani Press
- Asma, Nur. (2006) ... Tipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar ... *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Darmodjo, Hendra.1992. *Pembelajaran IPS*. Jakarta: UT
- Darmadi. 2014. *Metode penelitian*. Jakarta: UT
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas..
- Didh, Sugandi, Ischak, Sardjiyo. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: UT
- Dymiati. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati, Mimin. 2013. *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Pendidikan*. Jakarta: Referensi.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : Media Persada.
- Ninyoman. 2018. *Hasil Belajar*. PT Grafindo.
- Ngalimun.2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Rosdakarya
- Nugroho, Dhessryatno Fajar. 2014. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V SD Kaliwiru Semarang*. (Diambil pada hari Senin, 15 Maret 2019) http://lib.unnes.ac.id/view/creator/Dhessryatno_Fajar_Nugroho=3A1401911013=3A=3A.htm
- Margono. 2014. *Rancangan penelitian*. Jakarta: Rosdakarya
- Poerwanti, Endang.2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Dirjen Dikti Depdiknas
- Purwanto. 2009.*Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana.2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : RemajaRosdakarya..
- Slavin, E Robert. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Slavin. 2006. *Cooperatif Learning*. Bandung: Upi Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono,2015. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus.2009.*Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Shoimin, Aris.2013.*Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Ar-Rus Media.
- Taufik, Taufina . 2009. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Press.
- Trianto.2010 .*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wahab Abdul, Aziz.2009. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta:UT.