

PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KETERAMPILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Galih Dani Septiyan

Prodi PGSD STKIP Siliwangi Bandung
Jalan Terusan Jendral Sudirman, Cimahi
Email: galih040990@gmail.com

ABSTRACT	ABSTRAK
<p>This research is about the influence of application of <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) type cooperative model in elementary school to decision-making skill. The research method is quasi experiment with non randomized pretest-posttest control group design. The population of all grade III elementary school in Maja subdistrict and its sampling sampling in this research is student of class III SDN Cieurih I and SDN Kertabasuki II. The purpose of this study is to determine the effect of TGT model on student decision-making skills in class III elementary school. The result of this research can be concluded that there is a difference of decision-making skills improvement between experimental and control group, besides cooperative learning of TGT is better than conventional learning in improving student decision-making skills in elementary school social study learning and there is difference of improvement of decision making skill among student group higher, middle and lower achiever using TGT model and conventional learning.</p> <p>Keywords: TGT type cooperative model, decision-making skills.</p>	<p>Penelitian ini mengenai pengaruh penerapan model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) di sekolah dasar (SD), menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain penelitian <i>nonrandomized pretest-posttest control group design</i>. Populasinya seluruh siswa kelas III SD di wilayah Kecamatan Maja dan sampelnya pengambilan pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN Cieurih I dan SDN Kertabasuki II. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap keterampilan pengambilan keputusan siswa di kelas III SD. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan terdapat perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan antara kelompok eksperimen dan kontrol, selain itu pembelajaran kooperatif TGT lebih baik daripada pembelajaran konvensional dalam upaya meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa pada pembelajaran IPS di SD, serta terdapat perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan antara kelompok siswa tinggi, sedang dan rendah dengan menggunakan pembelajaran TGT dan pembelajaran konvensional.</p> <p>Kata Kunci: model kooperatif tipe TGT, keterampilan pengambilan keputusan.</p>

How to Cite: Septiyan, G. D. (2017). PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP KETERAMPILAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 106–116. <http://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5547>.

PENDAHULUAN ~ Pendidikan sangat penting dan bermanfaat untuk masa depan sehingga pendidikan harus diperoleh anak-anak sejak masih kecil. Di Indonesia pendidikan dapat diperoleh sejak kecil melalui pendidikan di PAUD

(Pendidikan Anak Usia Dini) dan SD (Sekolah Dasar). Pendidikan di SD akan menjadi landasan pembentukan karakter dan kepribadian diri siswa karena anak usia SD masih mudah dibentuk karakternya atau disebut dengan masa

golden age. Di SD terdapat lima mata pelajaran pokok yang dibelajarkan kepada siswa yaitu Matematika, IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) dan Bahasa Indonesia.

Pelajaran IPS mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kepribadian siswa, sikap, perilaku mental, cara berpikir, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial agar menjadi warga negara yang baik, peka serta dapat mengatasi masalah-masalah sosial pada kehidupan sehari-hari. Pada penerapannya mata pelajaran IPS lebih menitikberatkan pada peningkatan aspek kognitif seperti menghafal sejumlah materi dan terpaku pada buku pelajaran yang akhirnya akan berdampak pada pembelajaran IPS menjadi pelajaran yang menjenuhkan dan dianggap tidak penting oleh siswa.

Padahal peran pembelajaran IPS dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan menggunakan teknologi, keterampilan pengendalian diri, keterampilan memanfaatkan peluang kerja, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan bekerjasama, keterampilan menggunakan uang dengan baik, dan keterampilan pengambilan keputusan sangatlah diperlukan. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para

peserta didik sebagai warganegara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warganegara yang baik (Sapriya, 2009, p. 12; Supriatna, dkk., 2009, p. 53).

Keterampilan pengambilan keputusan merupakan keterampilan yang perlu diajarkan dan dilatihkan kepada siswa mulai sejak dini karena dalam kehidupan sehari-hari banyak hal yang membutuhkan keterampilan pengambilan keputusan yang baik seperti memilih teman di sekolah, menggunakan uang jajan di sekolah, memilih jajanan sekolah, memilih kegiatan setelah pulang sekolah, memilih sekolah setelah lulus dari satu jenjang sekolah, memilih pekerjaan setelah lulus sekolah, dan memilih cita-cita sejak dini. Pengambilan keputusan pada kegiatan tersebut terlihat seperti hal kecil dan sepele akan tetapi akan berdampak negatif terhadap kehidupan siswa ketika siswa tidak mampu mengambil keputusan dengan baik.

Mengingat pentingnya keterampilan tersebut karenanya peneliti tertarik untuk menggali dan mengembangkannya dalam proses belajar yang dilakukan di SD khususnya pada mata pelajaran IPS di kelas III pada materi "Uang dan Penggunaannya" dengan pembelajaran

yang memberikan penekanan lebih seperti menggunakan model-model yang efektif, menekankan bekerjasama dan berkelompok, memberikan contoh secara nyata, dan permainan-permainan yang akan membuat anak lebih tertarik saat belajar sehingga mudah memahami materi dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat terutama yang berhubungan dengan keterampilan pengambilan keputusan. Model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan proses pembelajaran yang menekankan keterampilan pengambilan keputusan adalah model kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), karena pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa elemen penting. Seperti yang dikemukakan oleh Gillies & Boyle (2007) yaitu *positive interdependence* artinya membangun sikap saling ketergantungan yang positif dengan sesama teman hal ini akan memupuk tali persaudaraan, *individual accountability* diartikan sebagai memupuk rasa tanggung jawab pada setiap siswa dan melaksanakan tugas dengan baik untuk kepentingan bersama hal ini akan mengikis sikap egois pada diri masing-masing siswa, *promotive interaction* artinya saling berinteraksi atau bekerjasama dengan siswa lain dan memberikan yang terbaik untuk kelompoknya, *interpersonal and small-group skills and group processing* artinya melatih siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, memberikan ide, saling menghargai, dan

mengambil keputusan, untuk itu pada penelitian ini akan mencoba menerapkan model kooperatif tipe TGT untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan pengambilan keputusan.

Berdasarkan pernyataan di atas maka rumusan masalah yang dikaji pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Apakah terdapat peningkatan keterampilan pengambilan keputusan yang signifikan pada materi uang dan penggunaannya di kelas III SD dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?; (2) Apakah terdapat peningkatan keterampilan pengambilan keputusan yang signifikan pada materi uang dan penggunaannya di kelas III SD dengan menggunakan pembelajaran konvensional?; (3) Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?; (4) Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan antara kelompok siswa berkemampuan awal rendah, sedang dan tinggi pada materi uang dan penggunaannya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?; (5) Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan antara kelompok siswa berkemampuan awal rendah, sedang dan tinggi pada materi uang dan

penggunaannya dengan menggunakan pembelajaran konvensional?

Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

TGT adalah pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu. Para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2015). Selain di dalam TGT memunculkan adanya aktivitas lomba, TGT juga mengandung unsur permainan, seperti yang di kemukakan oleh Malalina (2011, p. 493) bahwa "Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan".

Jelaslah TGT merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku bangsa yang berbeda yang pembelajarannya menggunakan *game* dan turnamen. Pembelajaran menggunakan TGT akan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan lomba. Permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan menciptakan aktivitas belajar

siswa yang dapat lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, belajar mengambil keputusan, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Model kooperatif tipe TGT mempunyai langkah-langkah tersendiri, Slavin (2015, P. 170) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT yaitu tahap pengajaran, tahap belajar dalam tim (*game*), tahap turnamen, dan tahap rekognisi tim.

Keterampilan Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan merupakan salah satu keterampilan sosial. Pengambilan keputusan menurut Greenbank (2010) *Decision-making involves the act of making a choice between different alternatives*. Selanjutnya pendapat lain datang dari Wang & Ruhe (2007) *Decision making is a course of actions is chosen from among a set of alternatives based on certain criteria*. Dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pengambilan keputusan adalah suatu keterampilan dalam memilih satu alternatif dari berbagai alternatif dalam memecahkan masalah untuk mencapai hidup yang lebih baik.

Pada saat ini keterampilan keputusan dan pemecahan masalah masih dianggap sama, padahal keduanya mempunyai perbedaan seperti yang dikemukakan oleh FEMA (2005) bahwa pemecahan

masalah adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk menganalisis situasi secara sistematis, menghasilkan, melaksanakan, dan mengevaluasi solusi, sedangkan pengambilan keputusan adalah mekanisme untuk membuat pilihan pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah sehingga dapat disimpulkan bahwa pengambilan keputusan merupakan bagian dari pemecahan masalah dan pengambilan keputusan terjadi pada setiap langkah dari proses pemecahan masalah.

Dalam mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan terdapat beberapa indikator yang harus dikembangkan. Indikator pengambilan keputusan menurut Woolever & Kathryn (1988, pp. 68-69) adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Pengambilan Keputusan

Variabel	Indikator
<i>Decision Making</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis penyebab masalah dari berbagai faktor. 2. Mengidentifikasi dampak dari masalah. 3. Mengidentifikasi alternatif keputusan untuk menyelesaikan masalah. 4. Membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah. 5. Memberi alasan pemilihan pengambilan keputusan. 6. Memprediksi dampak dari tindakan pengambilan keputusan dalam konteks nyata. 7. Memberi penilaian kelebihan dan kekurangan dari keputusan yang dihasilkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen

dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD yang berada di wilayah Kecamatan Maja dengan sampel yaitu siswa kelas III SDN Cieurih I dan SDN Kertabasuki II. Instrumen penelitiannya menggunakan tes keterampilan pengambilan keputusan yang berjumlah 15 butir soal dengan soal pilihan ganda yaitu dua belas soal dan isian singkat beralasan tiga soal.

HASIL

Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT yang dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama di kelas eksperimen diawali dengan kegiatan guru mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa sebelum belajar, mengecek kehadiran siswa, mengkondisikan siswa agar siap belajar, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan guru melakukan apersepsi dengan bertanya "Anak-anak apakah kalian membawa uang jajan? Coba keluarkan uang jajannya! Apakah uang jajan itu habis setiap harinya? Pada tahap ini temuan yang menarik yaitu siswa merasa antusias ketika disuruh mengeluarkan uang jajannya, siswa merasa senang karena biasanya tidak ada apersepsi sebelum belajar. Setelah apersepsi dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yaitu tentang menggunakan uang untuk membeli perlengkapan sekolah di awal tahun dan pada pertemuan kedua menjelaskan penggunaan uang untuk jajan di

lingkungan sekolah dengan baik dan benar.

Setelah kegiatan awal selesai kemudian dilanjutkan ke tahap pertama pembelajaran TGT yaitu penjelasan materi, pada tahap ini guru menjelaskan uang dan penggunaannya sesuai kebutuhan untuk membeli perlengkapan sekolah dan jajan di lingkungan sekolah serta guru menjelaskan langkah-langkah pengambilan keputusan dalam menggunakan uang. Tahap yang kedua yaitu *game*, pada tahap ini siswa dibagi menjadi tujuh kelompok masing-masing lima orang siswa. Siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing kemudian bermain monopoli yang sudah dimodifikasi yaitu monopoli misi perlengkapan sekolah dipertemuan pertama dan monopoli misi uang jajan sekolah dipertemuan kedua. Siswa merasa antusias dan senang sekali ketika mengetahui akan bermain monopoli. Hal yang menarik pada tahap ini dari lima orang siswa empat siswa bermain dan satu siswa menjadi pengurus bank, menariknya siswa yang tinggi pada masing-masing kelompok ingin mejadi pengrus bank dan tidak ikut menjadi pemain monopoli. Ini salah satu penyebab siswa tinggi nilai *n-gain* keterampilan pengambilan keputusannya kecil dibanding siswa Rendah.

Tahap ketiga dalam pembelajaran menggunakan TGT yaitu turnamen, siswa yang menjadi pemenang pada

permainan monopoli pada masing-masing kelompok menjadi perwakilan kelompok untuk mengikuti turnamen. Turnamen disini antar kelompok berlomba dalam menggunakan uang untuk membeli perlengkapan sekolah dipertemuan pertama dan menggunakan uang jajan sekolah pada pertemuan kedua. Hal ini melatih siswa mengambil keputusan dengan waktu yang singkat diharapkan siswa bisa mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari. Pada pertemuan pertama perwakilan siswa masih ada yang keliru dan tidak sesuai dengan yang diajarkan akan tetapi pada pertemuan kedua siswa mulai mengerti bagaimana pengambilan keputusan yang baik dalam menggunakan uang.

Tahap yang keempat pada pembelajaran TGT adalah rekognisi tim, pada tahap ini siswa memberikan penghargaan bagi siswa yang menjadi pemenang pada tahap *game* dan penghargaan bagi kelompok yang menjadi pemenang di tahap turnamen. Selain itu guru juga memberikan motivasi pada siswa dan kelompok yang masih belum maksimal pada pertemuan pertama. Ternyata siswa sekolah dasar masih sangat perlu dan sangat ingin diperhatikan lebih oleh gurunya hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Skinner (Maulana, 2008, p. 66), 'Ganjaran atau penguatan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar seseorang' dan hasil penelitian yang mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan

peluang kepada siswa untuk lebih aktif dan ras nyaman ketika belajar (Johnson, Johnson, & Holubec, 1986).

Pembelajaran di kelas kontrol merupakan pembelajaran konvensional. Pada kegiatan awal di kelas kontrol dimulai dengan kegiatan guru mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa sebelum belajar, mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi dengan cara bertanya, "anak-anak apakah kalian suka jajan setiap hari, coba berapa uang jajan kalian?" dan yang terakhir menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi tentang uang dan penggunaannya untuk membeli perlengkapan sekolah kemudian meminta siswa mencatat, pada saat siswa mencatat dan guru menjelaskan ada empat siswa laki-laki dan dua siswa perempuan yang tidak memperhatikan perintah guru seperti mengobrol dengan teman sebangku, bermain dengan mainannya dan ada juga yang diam tidak mencatat. Hal ini terjadi mungkin karena siswa menganggap materi tersebut mudah dan merasa jenuh dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Makmun (2007) dan Dunlosky (2013) yaitu terbatasnya kesempatan partisipasi siswa dan kurang maksimalnya guru dalam menjelaskan materi dengan berbagai variasi dapat menciptakan kejenuhan dan situasi forum

kurang tertib sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Hal lain yang menarik yaitu anak yang tidak memperhatikan guru adalah anak yang mempunyai nilai *pretest* tinggi atau anak yang masuk kelompok siswa Tinggi. Hal seperti ini harus diperhatikan oleh guru sesuai dengan yang dikemukakan oleh Winataputra (2007) bahwa guru diharapkan tidak terlalu banyak menggunakan waktu untuk berceramah menyajikan materi, namun lebih baik banyak menggunakan waktunya untuk siswa berlatih. Setelah siswa selesai mencatat materi guru membagi siswa menjadi enam kelompok, pada saat guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok siswa merasa kebingungan karena mereka tidak terbiasa belajar dengan berkelompok. Siswa yang termasuk pada kelompok tinggi cenderung susah untuk dikelompokkan, mereka ingin berkelompok dengan siswa yang termasuk kelompok tinggi lagi dan tidak mau berkelompok dengan siswa yang termasuk sedang dan rendah. Setelah siswa berkumpul sesuai kelompoknya maka guru membagikan lembar kerja siswa kepada masing-masing kelompok kemudian meminta siswa mengerjakannya.

Hambatan pada saat mengerjakan LKS yaitu siswa merasa kebingungan ketika ada soal LKS yang meminta siswa memberikan alasan dari jawaban mereka. Hal ini terjadi karena sebagian besar soal

ulangan harian, UTS dan UAS tidak pernah ada soal yang menuntut siswa untuk berlatih memberikan alasan. Hal ini menarik dan perlu diperhatikan karena pada kehidupan sehari-hari siswa kerap sekali memberikan alasan tapi susah dituangkan dalam kata-kata baku seperti memilih jajanan sekolah, memilih sepatu yang digunakan, memilih baju yang digunakan, memilih teman sebangku, dan masih banyak lagi hal yang berdasarkan alasan, hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Westwood (2008) bahwa dalam upaya meningkatkan kemauan anak dalam menulis membutuhkan motivasi yang lebih dari guru seperti membiasakan anak menulis kalimat setiap harinya dalam bentuk karangan, menulis surat, cerita sehari-hari, memberikan gambaran bahwa menulis bisa membuat anak menjadi sukses, dan membiasakan memberikan soal-soal yang berkaitan dengan menulis seperti pilihan ganda disertai dengan alasan.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdapat lima hipotesis yang merujuk pada rumusan masalah, adapun pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Rumusan masalah pertama yaitu menguji seberapa besar peningkatan keterampilan pengambilan keputusan siswa di kelas III pada materi uang dan penggunaannya menggunakan model kooperatif tipe TGT. Untuk mengetahui hal

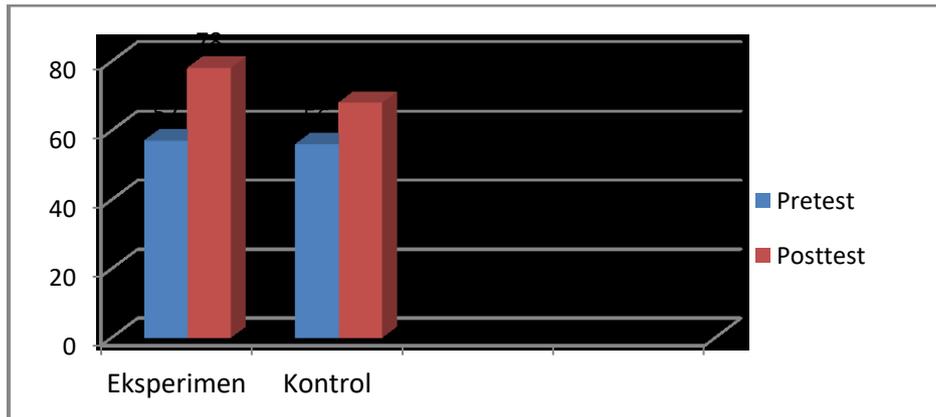
tersebut dilakukan pengujian perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen menggunakan uji-t dan dengan $\alpha = 0,05$. Nilai *P-value* (*Sig.2-tailed*) = 0,000, sehingga *P-value* < α maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa pada uang dan penggunaannya di kelas III SDN Cieurih I.

Rumusan masalah kedua mengukur seberapa besar peningkatan keterampilan pengambilan keputusan siswa di kelas III pada materi uang dan penggunaannya menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui hal tersebut dilakukan pengujian perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol menggunakan uji-U karena salah satu kelompok data tidak berdistribusi normal. Nilai peluang diperoleh sebesar $0,009 < \alpha$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional dapat meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan siswa di kelas III SDN Kertabasuki II pada materi uang dan penggunaannya.

Rumusan masalah yang ketiga akan diuji apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan siswa yang signifikan pada materi uang dan penggunaannya antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan siswa yang

menggunakan pembelajaran konvensional. Pengujian ini menggunakan nilai *n-gain* dan uji-U karena salah satu data tidak berdistribusi normal. Adapun hasilnya yaitu karena nilai probabilitas = 0,013 maka H_0 ditolak, ini berarti terdapat perbedaan peningkatan keterampilan

pengambilan keputusan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe TGT dan pembelajaran konvensional. Adapun secara lengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Dilihat dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT lebih baik daripada pembelajaran konvensional dalam upaya peningkatan keterampilan pengambilan keputusan di kelas III pada materi uang dan penggunaannya. Perlu dipahami pembelajaran konvensional memposisikan guru sebagai sumber belajar (Nasution, 2010, p. 52), sehingga dengan kondisi seperti itu tidak memberikan keleluasaan lebih kepada siswa untuk dilibatkan langsung dalam kegiatan pembelajaran, (siswa lebih pasif pada akhirnya). Tentunya berbeda dengan TGT yang memungkinkan belajar lebih aktif dan dapat melatih dalam bekerjasama, serta menunjukkan sikap bertanggung jawab sehingga memungkinkan siswa dapat

belajar lebih tenang di samping menunjukkan sikap tanggung jawab, kerjasama, dan keterlibatan belajar yang baik.

Rumusan masalah yang keempat menguji seberapa besar perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan siswa dalam materi uang dan penggunaannya sesuai kebutuhan pada kelompok siswa tinggi, sedang dan rendah menggunakan model kooperatif tipe TGT. Untuk menjawab rumusan ini menggunakan uji *one-way anova* dan uji lanjutan. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji *one-way anova* didapat nilai $Sig. = 0,000$. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan antara

siswa kelompok tinggi, sedang dan rendah pada kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe TGT. Hasil perhitungan *post-hoc test* yaitu:

Tabel 2. Post-hoc Test Kelas Eksperimen

Kelompok	Signifikansi	Signifikansi
Tinggi dengan Sedang	0,165	0,05
Tinggi dengan Rendah	0,000	
Sedang dengan Rendah	0,000	

Berdasarkan tabel di atas pembelajaran TGT lebih cocok diterapkan kelompok siswa rendah. Hal ini terjadi karena berbagai faktor yang terjadi pada proses penelitian berlangsung di kelas eksperimen.

Pada rumusan masalah kelima ini akan diuji seberapa besar perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan dipengaruhi oleh bentuk dan ukuran pada kelompok siswa tinggi, sedang dan rendah menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji *one-way anova* diperoleh nilai $\text{sig.} = 0,007 < \alpha$, maka H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan keterampilan pengambilan keputusan antara kelompok siswa tinggi, sedang, dan rendah menggunakan pembelajaran konvensional secara signifikan. Jelaslah bahwa dalam pembelajaran siswa seharusnya menjadi subjek utama. Seperti yang diungkap oleh Sardiman (2007, p.

95), "Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik", dan untuk melihat lebih jelas kelompok mana yang paling signifikan yaitu dengan *post-hoc test*. Hasil perhitungan uji *post-hoc test* adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Post-hoc Test Kelas Kontrol

Kelompok	Signifikansi	Signifikansi
Tinggi dengan Sedang	0,076	0,05
Tinggi dengan Rendah	0,005	
Sedang dengan Rendah	0,217	

Berdasarkan tabel di atas pembelajaran TGT lebih cocok diterapkan pada kelompok siswa rendah. Hal ini terjadi karena berbagai faktor terjadi pada proses penelitian di kelas kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa, telah terjadi peningkatan keterampilan pengambilan keputusan siswa kelas III SD pada materi uang dan penggunaannya, baik melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT maupun konvensional. Namun demikian, berdasarkan hasil uji statistik diketahui bahwa pembelajaran TGT secara meyakinkan lebih baik dalam meningkatkan kemampuan siswa yang dimaksud. Jika ditinjau dari kelompok kemampuan awal siswa, pembelajaran TGT maupun konvensional disinyalir lebih

efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa kelompok rendah.

REFERENSI

- Dunlosky, J. dkk. (2013). Improving Students' Learning With Effective Learning Techniques: Promising Directions From Cognitive and Educational Psychology. *Journal of Psychological Science*. SAGE.
- FEMA. (2005). Decision making and problem solving. *Journal of FEMA*.
- Gillies, R. & Boyle, M. (2007). Cooperative Learning: A Smart Pedagogy for Successful Learning. *Journal of Education The University of Queensland*.
- Greenbank, P. (2010). *Developing Decision-making Skills in Students: an active learning approach*. Teaching and Learning Development Unit. Edge Hill University.
- Johnson, D., Johnson, R.T., & Holubec, E.J. (1986). *Circles of learning*. Cooperation in the classroom. Interaction Book Company.
- Makmun, A.S. (2007). *Psikologi kependidikan perangkat sistem pengajaran modul*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malalina (2011). *Pembelajaran matematika dengan media kartu domino untuk menghafal sudut-sudut trigonometri dengan kooperatif tipe TGT*. Paper dipresentasikan di Seminar Nasional Pendidikan di Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Universitas PGRI: Palembang
- Maulana. (2008). *Buku ajar pendidikan matematika 1*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nasution. (2010). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Bandung: Rajawali Press.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative learning*. Bandung: Nusa Media.
- Supriatna, N, dkk. (2009). *Pendidikan IPS SD*. Bandung: UPI Press.
- Wang, Y. & Ruhe, G. (2007). THE COGNITIVE PROCESS OF DECISION-MAKING. *International Journal of Cognitive and Natural Science Intelligence*, 1 (2), hlm. 73-85.
- Westwood, P.S. (2008). *What teachers need to know about reading and writing difficulties*. Victoria: ACER Press
- Winataputra, U.S. (2007). *Strategi belajar-mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Woolever, R.M. & Kathryn P.S. (1988). *Active learning in social studies promoting cognitive and social growth*. Scott. London: Foresman and Company.