

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Implikasi Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Game Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPS

Octavia Ningsih¹, H. Sumardi², Yusuf Suryana³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
Email: octavia.ningsih2@yahoo.com¹, sumardi@upi.edu², suryanaku58@gmail.com³

Abstract

Lack of student's willingness to learn on social science subject affect learning outcomes, while learning outcomes are the most important part of learning. From the interview to student, the reason for the lack of student's willingness to learn on social science subject because social science subject not interesting, boring and teachers only give a talk in the classroom. Therefore, researchers chose Cooperative Learning Teams Game Tournament (TGT) model to be implemented on on social science subject with the intention to see if the model implies a result on student learning outcomes or not in Grade V SDN Sukamulya academic year 2016-2017. The method used in this research is Pre Experimental method of One-group Present-Posstest Design With taking sampling using saturated sampling technique. Technique of data collecting done with test before given treatment (pretest) and test after given treatment (posttest). Data analysis technique used to see the influence in this research is descriptive analysis and inferential statistical analysis. The results of data processing shows the average value of pretest 32.40, while the average value of posttest 84.87. This means that implementation implications of Cooperative Learning Teams Game Tournament (TGT) model have a positive effect on improving learning outcomes. The comparative test results of non parametric statistics Mann Withney U Test significance value asymp sig is 0.000 smaller than 0.05. Then H_0 is rejected and H_a accepted. In other words, there is influence after implementing the model of Cooperative Learning Teams Game Tournament (TGT) on social science subject.

Keywords: Cooperative Learning Teams Game Tournament (TGT) Model, Learning Outcomes.

Abstrak

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih Model Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk diterapkan pada pelajaran IPS dengan tujuan melihat ada tidaknya pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SDN Sukamulya tahun ajaran 2016-2017. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Pre Experimental Desain One-group Present-Posstest Design dengan teknik sampling jenuh dalam pengambilan sampelnya. Teknik pengumpulan data dengan tes sebelum diberikan *treatment (pretest)* dan tes sesudah diberikan *treatment (posttest)*. Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat pengaruh dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil pengolahan data menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 32,40, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 84.87. Artinya terdapat peningkatan antara sebelum dan sesudah *treatment*. Adapun hasil uji statistik non parametrik Mann Withney nilai signifikansi pada asymp sig 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh setelah menggunakan model Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament (TGT) pada pelajaran IPS.

Kata Kunci: Model Cooperative Learning tipe Teams Game Tournament (TGT), Hasil Belajar Peserta didik.

PENDAHULUAN

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional Pasal 37 bahwa "mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah". Menurut team dosen pengajar IPS UPI (2013, hlm. 9) menyatakan beberapa

alasan pentingnya IPS di Sekolah Dasar yakni “karena peserta didik sebagai manusia yang tergantung pada lingkungannya, baik lingkungan alam dan sosial, oleh karena itu ia harus mengenal sejak dini bahwa negara Indonesia sebagai lingkungan hidupnya terdiri dari aneka budaya, agama dan lingkungan alam, agar ia dapat menyesuaikan diri dengan kondisi tersebut”.

Pada saat proses pembelajaran IPS di sekolah terdapat masalah yang sangat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Masalah itu adalah kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS, untuk itu diperlukan usaha dalam menyelesaikan masalah tersebut. Usaha-usaha yang dilakukan tentu guru lah yang paling berperan besar didalamnya, namun peserta didik pun harus berkeinginan belajar untuk mendukung usaha tersebut.

Ketika dilakukan pengamatan kepada peserta didik di kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya saat proses belajar mengajar pada pelajaran IPS, peserta didik kurang memperhatikan dan kurang menyimak penjelasan dari guru. Hal itu membuat peneliti penasaran hingga akhirnya memutuskan untuk melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik di luar jam pelajaran. Menurut hasil wawancara peneliti kepada peserta didik, alasan peserta

didik kurang memperhatikan dan kurang menyimak penjelasan dari guru adalah karena pelajaran IPS tidak menarik.

Dari masalah tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik namun tidak melupakan tujuan utama dari pembelajaran itu sendiri. Untuk itu peneliti bermaksud untuk menerapkan suatu model pembelajaran dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Model pembelajaran yang akan diimplementasikan oleh peneliti yakni model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT).

Model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) ini akan menyeimbangkan kerja dari otak kiri dan otak kanan peserta didik, karena selain belajar peserta didik juga akan bermain.

Seperti yang dikatakan oleh Penney (2012, hlm. 132) “bermain memiliki hubungan yang tak terpisahkan dengan perkembangan sosial, kognitif dan linguistik awal. Bermain digambarkan sebagai sesuatu yang penting bagi kesehatan mental dan fisik serta kesejahteraan sosial dan emosional”. Bermain disini adalah dalam bentuk pertanyaan “pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan disajikan

yang diperoleh mewakili masing

kelompok, setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

Pada penelitian ini, game yang digunakan adalah game online yang diikuti oleh perwakilan kelompok” (Emay, 2016, hlm. 132).

Berdasarkan hal tersebut, hipotesis yang ditemukan adalah pengaruh positif dari implikasi implementasi model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran secara aktual dan faktual mengenai pengaruh mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap pemahaman peserta didik pada pelajaran IPS. Secara lebih khusus tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menjelaskan hasil belajar peserta didik sebelum mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS di kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.
- b. Untuk menjelaskan hasil belajar peserta didik sesudah mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS di

kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

- c. Untuk menjelaskan pengaruh model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS di kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

Teams Game Tournament merupakan model belajar kooperatif yang dihasilkan dari pengembangan tipe STAD (*Student Teams-Acheivment Divisions*), dimana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua tipe ini adalah adanya game-game akademik pada tipe TGT, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya. *Teams Game Tournament* (TGT) pada awalnya diperkenalkan oleh Johns Hopkins dan dikembangkan lebih lanjut oleh David DeVries dan Keith Edwards.

Secara umum *Teams Game Tournament* dengan turnamen akademiknya menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, peserta didik akan berlomba untuk meraih skor sebagai wakil

tim melawan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara. Dalam turnamen ini, peserta didik yang memiliki kemampuan akademik sedang atau rendah dapat menjadi peserta didik yang mendapat poin tertinggi dalam kelompok turnamennya. Poin dari perolehan tiap anggota kelompok diakumulasikan dalam poin kelompok.

METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian eksperimen. Ali Idris (2015, hlm. 6) menyatakan bahwa “metodologi penelitian eksperimen ialah metodologi penelitian yang digunakan untuk memahami suatu fenomena, dimana fenomena tersebut dikondisikan oleh peneliti dengan mengatur nilai-nilai variable yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian eksperimen, peneliti melakukan perlakuan (*action*) memberikan *treatment* (memberikan perlakuan) terhadap variable-variabel eksperimen dari objek yang diteliti, kemudian nilai variable eksperimen dari objek yang diteliti tersebut diamati/dicatat kondisinya sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*)”.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimental *pre eksperimental desain*. Menurut pendapat Ali Idris (2015, hlm. 263) yang menyatakan bahwa “Pre Eksperimen

Desain merupakan metode penelitian eksperimen yang tidak sempurna baik metode pengambilan data (pengambilan sampel) maupun metode analisisnya”.

2. Lokasi, Subjek Populasi dan Sampel Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas V semester 2 SDN Sukamulya Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 37 orang.

b. Populasi dan Sampel Penelitian

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2012, hlm. 80). Arikunto (2013, hlm. 173) menambahkan bahwa “populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian”. Sedangkan sampel menurut Arikunto (2013, hlm. 174) merupakan “bagian dari populasi”.

Dalam pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik sampling jenuh atau *saturation sampling*. “Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel” (Sugiyono, 2012, hlm. 124). Alasan peneliti menggunakan teknik sampling jenuh dalam

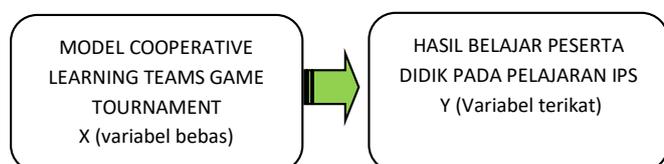
pengambilan sampel karena peneliti ingin meningkatkan hasil belajar seluruh peserta didik di kelas V bukan hanya sebagian saja. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

3. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, hasil yang didapat dari penelitian akan disajikan dalam bentuk angka. Sedangkan metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode penelitian pre eksperimen. Dimana peneliti akan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS.

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas untuk pengaruh model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) (X) dan variabel terikat untuk hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS (Y).

Pengaruh antara variabel penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



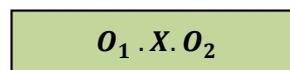
Pengaruh antara variabel penelitian

Keterangan:

 = Garis Pengaruh

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian model Pre Experimental Desain dengan *One-group Present-Posstest Design*.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 10.3

Pre Eksperimen Desain dengan *One Group Pretest-Posttest Design* (Ali Idris, 2015, hlm. 265).

Dimana:

O_1 = Nilai observasi dari variabel dependen sebelum diberikan *treatment*

X = *Treatment* yang diberikan terhadap objek yang diteliti

O_2 = Nilai observasi dari objek yang diteliti sesudah diberikan *treatment*

N = Nilai *treatment* = $O_2 - O_1$

(Ali Idris, 2015, hlm. 265).

4. Instrumen Penelitian

a. Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen tes tipe objektif dalam bentuk pilihan ganda yang berkaitan dengan pokok bahasan yakni pelajaran IPS materi penjajahan Belanda di Indonesia. Jumlah soal yang digunakan

sebanyak 40 soal dengan tingkat kesukaran berbeda-beda dan domain kognitif yang meliputi C1 (pengetahuan) dan C2 (pemahaman). Semua soal yang diberikan merupakan soal yang telah diuji validitas maupun reliabilitas. Setelah soal diuji dan memenuhi kriteria, barulah soal tersebut dapat diberikan saat dilaksanakan penelitian.

Soal diberikan kepada peserta didik sebanyak dua kali, yakni sebelum diberikan *treatment* (*Pretest*) dan sesudah diberikan *treatment* (*posttest*). *Pretest* yang diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai merupakan tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan untuk *posttest* dilakukan tes yang diberikan kepada peserta didik untuk melihat perubahan hasil belajar peserta didik setelah mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT).

b. Lembar Observasi (Pengamatan)

- 1) "Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan" (Riduwan, 2014, hlm. 76). Instrumen observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana partisipasi belajar peserta didik pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Alat observasi yang digunakan adalah jenis *check list*.

5. Proses Pengembangan Instrumen

a. Uji Validitas

Arikunto (2013, hlm. 211) mengemukakan "validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen". Rumus uji validitas adalah rumus korelasi *Product Moment* angka kasar yang dikemukakan oleh Pearson (Arikunto, 2013, hlm. 213).

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\} \{N(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien validitas/korelasi antara variable x dan variable y

X = jumlah skor item

Y = jumlah skor total (seluruh item)

n = banyaknya siswa/ responden uji coba

Pengujian validitas dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r_{xy} dan r_{tabel} *product moment*. Kriteria pengujiannya adalah jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka soal tersebut valid. Jika $r_{xy} < r_{tabel}$, maka soal tersebut tidak valid. Kriteria untuk menentukan tingkat atau derajat validitas alat evaluasi adalah sebagai berikut:

Kriteria validitas alat evaluasi:	
Nilai r_{xy}	Kriteria
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah

$$0,00 < r_{xy} \leq 0,20 \quad \text{Sangat rendah}$$

(Arikunto, 2013, hlm. 75).

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, tahap selanjutnya yaitu menguji reliabilitas. Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui adanya konsistensi alat ukur dalam penggunaannya, atau dengan kata lain alat ukur tersebut mempunyai hasil yang konsisten apabila digunakan berkali-kali pada waktu yang berbeda.

Berikut ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas :

$$r_{xy} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{xy} = Reliabilitas tes secara keseluruhan
 p = Proporsisi subjek yang menjawab item dengan benar
 q = proporsi subjek yang menjawab dengan salah ($q=1-1$)
 $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q
 n = banyaknya item
 s = standar deviasi
 (Arikunto, 2013, hlm. 78).

c. Daya Pembeda

Setelah diketahui validitas dan reliabilitas dari soal yang akan digunakan, selanjutnya menentukan daya pembeda. Cara menentukan daya pembeda soal pilihan ganda adalah menggunakan rumus:

$$\text{Daya Pembeda (DP)} = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

BA = Banyaknya siswa kelompok atas

BB = Rata – rata siswa kelompok bawah

JA = Banyak siswa kelompok atas

JB = Banyak siswa kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda dikutip dari

Arikunto (2013, hlm. 218) adalah sebagai berikut:

Negatif : Sangat buruk, harus dibuang

$0,00 < D < 0,20$: Buruk (*poor*), sebaiknya dibuang

$0,20 < D < 0,40$: Cukup (*satisfactory*)

$0,40 < D < 0,70$: Baik (*good*)

$0,70 < D < 1,00$: Baik sekali (*excellent*)

d. Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran ditentukan terhadap soal yang akan digunakan dengan pengujian dalam pengembangan instrumen. Soal yang baik menurut Arikunto dalam Nurliana (2013, hlm. 31) 'adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar'. Menurut Arikunto (2013, hlm. 223) "bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut dengan indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal".

Untuk melihat indeks kesukaran dalam item soal pada instrumen, dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut:

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar

Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

(Arikunto, 2013, hlm. 225).

6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penelitian ini peneliti melakukan tes sebanyak dua kali, yakni sebelum dan sesudah diberi treatment dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT). Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. *Pretest*

Kegiatan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS, sebelum menimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) di kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

b. *Treatment*

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) pada

pelajaran IPS di kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

c. *Posttest*

Kegiatan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS setelah menimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) di kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

Penelitian ini akan dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik untuk mendapatkan data tentang pengetahuan peserta didik pada pelajaran IPS materi penjajahan Belanda di Indonesia. Kemudian hasil pengumpulan data dengan menggunakan teknik soal tes (*pretest* dan *posttest*) tersebut, peneliti dapat mengetahui adanya pengaruh atau tidak terhadap hasil belajar peserta didik dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT).

7. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil jawaban siswa terhadap soal tes yang diberikan, selanjutnya data yang dihasilkan dari pengumpulan data (hasil tes) akan diolah melalui beberapa tahap sebagai berikut:

a. *Analisis Data Statistik Deskriptif*

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui gambaran umum masing-masing

variabel. Kegiatan yang dilakukan pada proses analisis deskriptif ini adalah mengolah data dari setiap variabel dengan bantuan komputer program Microsoft Excel 2007 dan SPSS 16.0. Proses pengolahan data menggunakan Microsoft Excel 2007 merupakan proses pengolahan data untuk mengetahui gambaran umum setiap variabel berdasarkan kategori tertentu. Sedangkan proses pengolahan data menggunakan program SPSS 16.0 untuk mengetahui data deskriptif setiap variabel yaitu analisis deskriptif *pretest* dan analisis deskriptif *posttest* agar mempermudah uji hipotesis.

Selain analisis deskriptif ada juga nilai *gain*. *n-gain* digunakan oleh peneliti untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan kognitif peserta didik pada pelajaran IPS setelah mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT). Menurut Nurliana (2013, hlm. 37) "alternatif untuk menjelaskan *gain* yang disebut *normalized gain* (*gain* ternormalisasi)" dan menurut Hake (Nurliana, 2013, hlm. 37) cara menghitung *n-gain* berikut klasifikasinya:

$$g = \frac{Sp_{posttest} - Sp_{pretest}}{Sm_{maksimum} - Sp_{pretest}}$$

Tabel Klasifikasi *N-gain*

	Nilai	Kriteria
	$G > 0,70$	Tinggi
0,30	$G \leq 0,70$	Sedang
	$G \leq 0,30$	Rendah

Untuk mempermudah proses pengolahan analisis data dalam penelitian, peneliti menggunakan program SPSS 16.0 pada komputer.

8. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16.0. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini digunakan untuk mengukur data berskala ordinal, interval, ataupun rasio. Jika analisis menggunakan metode parametrik, maka persyaratan normalitas harus terpenuhi, yaitu data berasal dari distribusi yang normal. Jika data tidak berdistribusi normal, maka metode alternatif yang bisa digunakan adalah statistik nonparametrik.

b. *Wilcoxon Signed Rank Test*

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat kesamaan varian pada populasi data. Dalam penelitian ini tidak dilakukan atau tidak diujikan uji homogenitas. Salah satu syarat menguji homogenitas adalah semua data haruslah berdistribusi normal. Karena data pada penelitian ini tidak berdistribusi normal maka tidak dilakukan uji homogenitas, melainkan langsung di uji statistika nonparametrik dengan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Uji non parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* yang digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda. Uji *Wilcoxon* dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 16.0.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji *Paired T-test* untuk menguji 2 sampel yang berpasangan yakni *pretest* dan *posttest*. Uji Hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh positif dari implikasi implementasi model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS di Kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

Hipotesis alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh positif dari implikasi implementasi model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS di Kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan

Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS kelas V SDN Sukamulya dengan mengimplementasikan model *Cooperative*

Learning Teams Game Tournament (TGT).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS sebelum dan sesudah mengimplementasikan model *cooperative learning Teams Game Tournament* (TGT). Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah peserta didik kelas V SDN Sukamulya tahun pelajaran 2016/2017 sebanyak 32 peserta didik.

Data sampel pada penelitian sebanyak 32 peserta didik ini dari data awal sebanyak 37 peserta didik. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil verifikasi *pretest* dan *posttest* dengan jumlah sampel yang mengikuti *pretest* sebanyak 32 peserta didik, dan yang mengikuti *posttest* sebanyak 32 peserta didik. Sehingga 5 sampel didiskualifikasi dari data sampel karena tidak mengikuti *pretest* dan *posttest*.

a. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data diperoleh dari hasil Pretest sebelum pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) dan Posttest sesudah pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS Kelas V SDN Sukamulya. Data yang terkumpul kemudian dikelompokkan menjadi dua kelompok yakni analisis data deskriptif dan analisis data inferensial.

Pada analisis deskriptif, data akan dikelompokkan berdasarkan nilai interval kategori seperti yang dipaparkan oleh Cece Rahmat dan Solehudin (Agustina Rauufu, 2012, hlm. 78) yakni sebagai berikut:

Tabel Interval Kategori

No.	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$	Sangat Rendah

Keterangan :

X_{ideal} = Item Instrumen \times skor tertinggi

$$\bar{X}_{ideal} = \frac{1}{2} \times X_{ideal}$$

$$S_{ideal} = \frac{1}{3} \times \bar{X}_{ideal}$$

Berdasarkan tabel 4.3, data dikelompokkan ke dalam lima kategori yakni sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah dengan rentang interval yang berbeda-beda. Sedangkan pada analisis inferensial digunakan beberapa uji asumsi, diantaranya adalah uji normalitas dan uji hipotesis.

b. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif. Pada penelitian ini analisis deskriptif merupakan analisis pada pelajaran IPS Kelas V SDN Sukamulya sebelum pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) dan sesudah pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) melalui hasil pretest dan posttest.

Tabel Interval Kategori Model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT)

No	Interval	Kategori
1.	$X \geq 75,05$	Sangat Tinggi
2.	$58,35 \leq X < 75,05$	Tinggi
3.	$41,65 \leq X < 58,35$	Sedang
4.	$24,95 \leq X < 41,65$	Rendah
5.	$X < 24,95$	Sangat Rendah

Pretest dilaksanakan pada pra KBM atau sebelum pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT). Peserta didik diberi waktu 15 menit untuk menjawab *pretest* dengan jumlah soal sebanyak 24 soal. Berikut adalah persentase interval kategori *pretest* peserta didik pada pelajaran IPS Kelas V SDN Sukamulya:

Tabel Persentase Interval Kategori *Pretest*

Kategori	Interval	F	Persentase
Sangat Tinggi	$X \geq 75,05$	-	0%
Tinggi	$58,35 \leq X < 75,05$	-	0%
Sedang	$41,65 \leq X < 58,35$	8	25%
Rendah	$24,95 \leq X < 41,65$	14	43,75%
Sangat Rendah	$X < 24,95$	10	31,25%

Tabel Persentase Perbandingan Interval Kategori *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	Interval	Persentase <i>Pretest</i>	Persentase <i>Posttest</i>
Sangat Tinggi	$X \geq 75,05$	0%	78,125%
Tinggi	$58,35 \leq X < 75,05$	0%	18,75%
Sedang	$41,65 \leq X < 58,35$	25%	3,125%
Rendah	$24,95 \leq X < 41,65$	43,75%	0%
Sangat Rendah	$X < 24,95$	31,25%	0%

Sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah diberikan *treatment* yakni pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament*. Peserta didik diberi waktu yang sama saat menjawab *pretest* yaitu 15 menit untuk menjawab *posttest* dengan jumlah soal sebanyak 24 soal. Berikut persentase interval kategori *posttest* yang diperoleh:

Tabel Persentase Interval Kategori *Posttest*

Kategori	Interval	F	Persentase
Sangat Tinggi	$X \geq 75,05$	25	78,125%
Tinggi	$58,35 \leq X < 75,05$	6	18,75%
Sedang	$41,65 \leq X < 58,35$	1	3,125%
Rendah	$24,95 \leq X < 41,65$	-	0%
Sangat Rendah	$X < 24,95$	-	0%

Berdasarkan table 4.12 terdapat pengaruh positif dari implikasi implementasi model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS yang dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* berikut:

- Pada kategori sangat tinggi terdapat peningkatan yang semula hasil persentase *pretest* 0% menjadi 78,125% pada *posttest*
- Pada kategori tinggi terdapat peningkatan yang semula hasil persentase *pretest* 0% menjadi 18,75% pada *posttest*
- Pada kategori rendah terdapat penurunan yang semula hasil persentase *pretest* 43,75% menjadi 0% pada *posttest*, dan

d. Pada kategori rendah terdapat penurunan yang semula hasil persentase *pretest* 31,25% menjadi 0% pada *posttest*.

c. Analisis Statistik Inferensial

1) Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang didapat dalam penelitian. Hipotesis statistik yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : data *post-test* berasal dari sampel yang berdistribusi normal

H_a : data *post-test* berasal dari sampel yang bebas distribusi (tidak berdistribusi normal).

Menurut Hermala (2012; 136) untuk menentukan kriteria " jika nilai *ratio*

$skewness = \frac{\text{Nilai Skewness}}{\text{Standar Error Skewness}}$ dan *ratio*

$kurtosis = \frac{\text{Nilai Kurtosis}}{\text{Standar Error Kurtosis}}$ berada

diantara -2 sampai 2, maka data dinyatakan berdistribusi normal".

Tabel Hasil Uji Normalitas *Skewness* dan *Kurtosis*

	Pretest	Posttest
Skewness	0,325	-0,995
Std. Error of Skewness	0,414	0,414
Ratio Skewness	0,785	-2,40
Kurtosis	-0,906	0,721
Std. Error Kurtosis	0,809	0,809

Ratio Kurtosis	-1,11	0,89
----------------	-------	------

Berdasarkan table 4.14 diketahui nilai *ratio skewness* pretest 0,785 dan skewness posttest -2,66. Sedangkan nilai *ratio kurtosis* pretes -1,11 dan kurtosis posttes 1,27. Dari hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa *ratio skewness posttest* tidak berdistribusi normal karena tidak berada diantara -2 sampai 2 sedangkan nilai ratio skweness *pretest*, *ratio kurtosis pretest* dan *ratio kurtosis posttest* berdistribusi normal karena berada diantara -2 sampai 2. Maka dari itu, H_0 ditolak atau dengan kata lain data hasil *pretest* dan *posttest* distribusi atau tidak berdistribusi normal.

Karena data tidak berdistribusi normal, maka pada penelitian ini tidak dilakukan analisis homogenitas data melainkan langsung uji komparatif menggunakan statistika non parametrik. Uji nonparametrik pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

2) *Wilcoxon Signed Rank Test*

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab III, Jika data tidak berdistribusi normal, maka metode alternatif yang bisa digunakan adalah uji statistika non parametrik. Uji statistika non parametrik yang digunakan pada penelitian ini adalah *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan rumusan hipotesis adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak Terdapat pengaruh positif dari implikasi implementasi model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS di Kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

H_a : Terdapat pengaruh positif dari implikasi implementasi model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS di Kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

Adapun kriteria pengujian data setelah menggunakan SPSS 16.0 dengan taraf signifikansinya adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Asymp. Sig (2-tailed) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.
2. Jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$ maka H_a ditolak.

Tabel Hasil Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

<i>Posttest-Pretest</i>	
Z	-4,939
Asymp.	0,000

Berdasarkan tabel 4.14 diketahui nilai signifikansi pada asymp sig 0,000. Karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh positif dari implikasi implementasi model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap

hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS di Kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya.

2. Pembahasan

a. Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPS Mengimplementasikan Model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) di Kelas V SDN Sukamulya

Penelitian dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS Kelas V SDN Sukamulya ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti memberi *pretest* tentang materi penjajahan Belanda di Indonesia, kemudian melaksanakan pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT). Sebelum pelaksanaan *tournament* yang pertama, peneliti sedikit mengalami kendala dalam management waktu karena peneliti harus beberapa kali mengulang tentang aturan *Teams Game Tournament* (TGT) kepada peserta didik dan peserta didik selalu bertanya selama proses berlangsungnya *tournament*. Namun pada pertemuan ke dua pembelajaran berjalan dengan lancar dengan management waktu yang baik pula. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah berpengalaman untuk melaksanakan *tournament* sehingga peneliti hanya mengawasi peserta didik selama

tournament berlangsung. Setelah *tournament* pertemuan ke dua selesai, peneliti memberi *posttest* kepada peserta didik materi penjajahan Belanda di Indonesia. Pengimplementasian model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) saat penelitian dilaksanakan, sangat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, keaktifan, antusias mengikuti pelajaran IPS dan *tournament*, membuat peserta didik merasa mempunyai tanggung jawab untuk memperoleh skor bagi kelompoknya, dan peserta didik memiliki kedisiplinan dan kemandirian dalam melaksanakan *tournament*.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* terdapat perubahan dengan diimplementasikannya model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT). Hal ini dilihat dari hasil *ngain* berdasarkan perolehan nilai peserta didik. Dimana hasil *pretest* yang rata-rata pada kategori rendah dan setelah mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT), hasil *posttest* peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata kategori sangat tinggi.

b. Implikasi Implementasi Model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) pada Pelajaran IPS di Kelas V SDN Sukamulya

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan nilai signifikansi pada uji *Wilcoxon Signed Rank Test* adalah 0,000. Maka hipotesis pada penelitian ini adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan terdapat pengaruh positif dari implikasi implementasi model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS di Kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya. di Kelas V SDN Sukamulya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang terdapat di Bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN Sukamulya pada pelajaran IPS sebelum mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) belum dapat dikatakan baik, karena rata-rata nilai peserta didik berada pada kategori rendah. Hal ini dikarenakan kurangnya ketertarikan dan minat belajar peserta didik pada pelajaran IPS. Tentu saja hal itu membuat peserta didik tidak mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

Namun setelah melakukan pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT), terdapat pengaruh positif

terhadap hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata peserta didik sebelumnya berada pada kategori rendah, setelah diimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) nilai peserta didik berada pada kategori sangat tinggi.

Model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif penggunaan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam pelajaran IPS. Diasumsikan tanpa model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) hasil belajar peserta didik berada pada kategori rendah. Selain itu model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) juga memberi pengaruh positif terhadap antusiasme dan ketertarikan peserta didik pada pelajaran IPS.

Setelah peneliti memberikan *treatment* dengan mengimplementasikan model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS, peneliti berhasil menjawab hipotesis dari penelitian ini, yakni model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS. Terjawabnya hipotesis peneliti dibuktikan dengan didapatkannya nilai asymp sig 0,000. Karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka

H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, Terdapat pengaruh positif dari implikasi implementasi model *Cooperative Learning Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS di Kelas V SDN Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya. di Kelas V SDN Sukamulya

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Rauufu, F. (2012). *Pengaruh Presepsi Siswa Mengenai Pembelajaran IPA Pada Program latihan Profesi Terhadap Hasil Belajar IPA*. (Skripsi). Program Sarjana (S1) PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya. [Tidak Diterbitkan].
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Setjen Depdiknas.
- Nurliana. (2013). *Penggunaan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa pada Konsep Penjumlahan Pecahan*. (Skripsi). Program Sarjana (S1) PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia, Tasikmalaya. [Tidak Diterbitkan].
- Rahmat, C. & Solehudin. (2006). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Andira.

Riduwan. (2014). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Rohmah, E.A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pedadidaktika*. 8 (2) hlm. 126-143.

Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Soentoro, Ali I. (2015). *Cara Mudah Belajar Metodologi Penelitian dengan Aplikasi Statistika*. Depok: PT. Tramedia Bakti Persada.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Upton, P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: ERLANGGA