

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TERPADU MATERI PELAKU UTAMA DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA

¹Emilia Dewiati Pelipa & ²Marselinus Toni

¹²STKIP persada Khatulistiwa, Jl. Pertamina KM 4- Sengkuang- Sintang

Abstrack:

Keyword:

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu materi pelaku utama dalam perekonomian Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Kalis. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan bentuk penelitian studi eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental* (eksperimen murni) bentuk desainnya yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP berjumlah 85 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Dari keseluruhan populasi, diambil sejumlah 28 siswa untuk kelas kontrol dan 28 siswa untuk kelas eksperimen. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu digunakan dalam pengumpulan data di lapangan adalah teknik pengukuran, teknik observasi langsung, teknik komunikasi tidak langsung, dan teknik studi dokumentasi. Alat yang hasil penelitian yaitu tes tertulis, angket dan lembar observasi. Uji statistik parametrik dalam penelitian ini menggunakan rumus uji tes "t" atau "*t*" test untuk dua sampel kecil yang saling berhubungan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dalam penelitian ini secara umum dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu materi pelaku utama dalam perekonomian Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Kalis.

Kata kunci : Model Pembelajaran, Teams-Games-Tournament, Hasil Belajar,

PENDAHULUAN

Model Pengajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pengajaran yang ingin dicapai sehingga semakin

baik penggunaan model pengajaran semakin berhasil pencapaian tujuan belajar. Hal ini berarti bahwa guru

harus memilih model yang tepat dan yang sesuai dengan bahan pengajaran agar tujuan pengajaran dapat tercapai. Dengan demikian, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial semestinya dapat dikaitkan dengan pengalaman keseharian anak. Sebagai bagian dari anggota masyarakat, anak dibiasakan menemukan masalah dalam lingkungan lokal maupun secara global, dan merumuskan solusi ilmiah yang mengaitkan dengan konsep ilmu pengetahuan sosial yang sedang dipelajarinya. Wahab (2009: 38) menyebutkan bahwa: “IPS sebagai pelajaran keterampilan oleh karena menyangkut berbagai hal yang dibutuhkan oleh seseorang sebagai warga masyarakat ataupun sebagai warga negara.”

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antar siswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permasalahan Salvin (Taniredja dkk, 2011: 56) sedangkan, Huda (2011: 32) menyatakan

“pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar”. Pembelajaran kooperatif dipercaya peneliti dapat membuat siswa terampil dalam berkomunikasi dan berpikir, baik secara berkelompok maupun individu. Dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi sehingga tercapainya sebuah interaksi antar siswa dan guru salah satunya adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Suarjana berpendapat bahwa salah satu keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah “... motivasi belajar lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik”, (Istiqomah, 2006).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Terpadu materi pelaku utama dalam perekonomian Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Kalis”.

Rumusan masalah umum di atas dapat dijabarkan lagi kedalam sub-sub masalah yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*pre-test*)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*post-test*)?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol yang diberi pembelajaran tanpa perlakuan?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)?
5. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada materi pelaku utama dalam

perekonomian Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Kalis?

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Dan Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Nur & Wikandari (Trianto, 2010: 83-84), langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournaments* sebagai berikut: siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh

siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran yang memiliki unsur pertandingan permainan tim, sehingga materi pelajaran yang dianggap siswa sulit menjadi menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan kartu bernomor dan dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Kelompok belajar pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terbagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari kelompok pembaca dan kelompok penantang dengan sistem pelaksanaan dilakukan secara bergilir (*game ruler*).

Menurut Trianto, (2010: 16), "belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karna pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik

seseorang sejak lahir". Selanjutnya Juliah, (Jihad dan Haris, 2009: 5) mengemukakan, hasil belajar adalah sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya". Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dialami oleh seseorang baik dari segi teori maupun praktek setelah melewati suatu proses belajar. Ditinjau dari pendidikan formal, pemahaman peserta didik terhadap konsep pembelajaran dapat diukur dalam bentuk angka melalui tes hasil belajar. Yang dimaksudkan dengan hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang berupa aspek kognitif yang dinilai meliputi sebelum (*pretest*) maupun sesudah (*posttest*) dilaksanakan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan bentuk penelitian studi eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental* (eksperimen murni)

bentuk desainnya yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Ciri utama dari *true experimental* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil *secara random* dari populasi tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kalis berjumlah 85 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, (Sugiyono, 2011: 64). Sampel penelitian dituliskan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Sebaran Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
VIIIC	28	Kelas Eksperimen
VIIIA	28	Kelas Kontrol

Di dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah teknik pengukuran, teknik observasi langsung, teknik komunikasi tidak langsung, dan teknik studi dokumentasi.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, lembar observasi, angket dan dokumentasi. Soal tes dianalisis, divalidasi, dan diuji reliabilitas. Hasil tes siswa dianalisis dengan uji normalitas untuk membuktikan data yang akan dianalisis itu berdistribusi normal atau tidak. Kemudian uji homogenitas data *pretest* dan data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan *One Way ANOVA* menggunakan bantuan komputer program *SPSS Statistics 17.0*. Uji hipotesis yang akan digunakan yaitu uji statistik parametrik dan uji statistik non parametrik. Jika data berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan uji statistik parametrik, sebaliknya jika data tidak berdistribusi normal maka uji hipotesis menggunakan uji statistik non parametrik.

Uji statistik parametrik dalam penelitian ini menggunakan rumus uji tes "t" atau "*t*" test untuk dua sampel kecil yang saling berhubungan.

Sugiyono (2010: 122) mengemukakan bahwa, rumus *t-test*

yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel sebagai berikut:

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

Dimana:

$\bar{X}_1$ = Rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$ = Rata-rata sampel 2

s_1 = Simpangan baku sampel 1

s_2 = Simpangan baku sampel 2

s_1^2 = Varians sampel 1

s_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi antara dua sampel

Kriteria pengujian hipotesis:

Jika harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Untuk mengetahui keberhasilan atau selisih yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) dapat dihitung dengan menggunakan rumus *Indeks Gain Hake*.

Untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) digunakan skala *Likert*. Riduwan (2012: 87) menyatakan bahwa, "skala *Likert*

digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial".

Hasil observasi akan dianalisis menggunakan rumus persentase. Observasi dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk skala *Guttman* Riduwan (2011: 91). Berpendapat bahwa "Penelitian menggunakan skala *Guttman* apabila ingin mendapatkan jawaban jelas (tegas) dan konsisten terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan". Skala *Guttman* pada penelitian ini akan dibuat dalam bentuk *checklist* dengan kriteria penskoran, jika YA maka diberi skor 1 dan TIDAK diberi skor 0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *Chi-Square Test* dengan bantuan komputer program *SPSS Statistics 17.0*. Hasil uji normalitas data dapat dilihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Jenis Tes	X^2 Hitung	f	Tabel	Hasil
Eksperimen	<i>Pretest</i>	6,571	1	2,671	Normal
	<i>Posttest</i>	7,429	5	4,996	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	16,571	5	4,996	Normal
	<i>Posttest</i>	3,500	0	1,410	Normal

Pengujian homogenitas data *pretest* dan data *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan *One Way ANOVA* menggunakan bantuan komputer program *SPSS Statistics 17.0*. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Jenis Tes	A	Sig.	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,05	0,547	Homogen
<i>Posttest</i>	0,05	0,562	Homogen

Sumber: Lampiran Data Olahan, 2013

Hasil tes siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol secara garis besar dapat dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4. Hasil Tes

Nilai	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tertinggi	81	91	79	80
Terendah	23	50	30	33
Rerata	58	78,32	59,14	60,32
%	14,29%	75%	17,86%	21,43%

Sumber: Lampiran Data Olahan, 2013

Perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol pada pengukuran awal (*pretest*) dapat dilihat dalam tabel 5. berikut ini:

Tabel 5. Perbedaan Hasil Belajar antara Siswa Kelas Eksperimen dan Siswa Kelas Kontrol Pada *Pretest*

Kelas	N	Max	Min	Mean
Eksperimen	28	81	23	52
Kontrol	28	79	30	54,50

Posttest

Kelas	N	Max	Minimum	Mean
Eksperimen	28	91	50	70,50
Kontrol	28	80	33	56,50

Sumber: Lampiran Data Olahan, 2013

KESIMPULAN DAN SARAN

Terdapat pengaruh yang signifikan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu materi pelaku utama dalam perekonomian Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Kalis. Setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), hasil belajar siswa mengalami perbedaan yang signifikan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung $<$ nilai t tabel ($-0,16/+0,16 < 2,056$). Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa, antara hasil *pretetst* dan *posttest* siswa kelas kontrol (kelas yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*) tidak mengalami perbedaan yang signifikan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung $>$ nilai t tabel ($-6,08/+6,08 > 2,056$). Dapat disimpulkan bahwa antara hasil *pretetst* dan *posttest* siswa kelas eksperimen (kelas yang diberikan perlakuan model *Teams Games Tournaments*) mengalami perbedaan yang signifikan. Hasil respon siswa kelas eksperimen terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) secara keseluruhan dengan persentase mencapai 85,31%, termasuk dalam kriteria respon yang sangat kuat.

Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen setuju dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games tournaments* (TGT) juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya apabila materinya relevan dengan model pembelajaran tersebut. Memperhatikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan mempertimbangkan alokasi waktunya jam pelajaran, sehingga penerapannya bisa memberikan dampak positif. Perlu adanya penelitian lanjutan untuk menganalisis lebih jauh tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Abasiyah, N. (2012). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe A Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Tindakan Motif dan Prinsip*

- Ekonomi: Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang: Tidak Diterbitkan.*
- Adji, W.E.P, dkk. (2007). *IPS Terpadu Untuk SMP/MTS Kelas VIII*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Apriyani, K. (2012). *Pengaruh Metode Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Kebutuhan Manusia (Studi Eksperimen Di SMA Negeri 3 Sintang Tahun Pelajaran 2011/2012)*. Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang: Tidak Diterbitkan.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmara, H.U. (2011). *Penulisan Karya Ilmiah*. Pontianak: Fahrana Bahagia.
- Feryanto, A, dkk. (2011). *PR IPS TERPADU Untuk SMP/Mts Kelas VIII Semester 1*. Klaten: Intan Pariwara.
- Hasan, I. (2010). *Analisis Penelitian Dengan Data Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanafiah, M dan Suhana, C. M. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad, A. dan Haris, A. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Octavia. (2013). *Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. (Online). Tersedia: <http://dillaoctavia.blogspot.com/2013/04/metode-pembelajaran-kooperatif-tipe.html> (Diakses: 1 Juni 2013).
- Priyatno, D. (2012). *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Riduwan. (2011). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2011). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Sutikno, S. M. (2009) *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia BuanaPustaka.
- Satori, D. dan Komariah, A. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- _____.(2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Taniredja, dkk. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A.A. (2009). *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.