****

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMEN* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**

**SISWA KELAS V SD NEGERI KAMPOENG IMPLEMENTASI**

**PROGRAM MACCINI MAKASSAR**

***THE INFLUNCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE ON IPS LEARNING RESULT OF CLASS V STUDENTS AT SDN KAMPOENG ON THE IMPLEMENTATION OF MACCINI MAKASSAR PROGRAM***

**NUUR FAISYAH YUSUF**

**ABSTRAK**

NUUR FAISYAH YUSUF. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini Makassar.* (Dibimbing oleh Syamsul Bachri Thalib dan Herman)

Penelitian ini bertujuan (i) Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa Kelas V di SDN KIP Maccini Makassar yang diajar dengan Model Ekspositori (ii) Untuk mengetahui Hasil belajar IPS siswa Kelas V di SDN KIP Maccini Makassar yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen;* (iii) Untuk mengetahui Perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN KIP Maccini Makassar.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimen* dengan desain *pretest-possttest control group design*. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes hasil belajar. Populasinya adalah seluruh siswa SD KIP Maccini yang berada di Kelas V Kecamatan Makassar Kota Makassar semester ganjil Tahun Ajaran 2016 yang berjumlah 64 orang siswa. Teknik penyampelan yang digunakan adalah *purposive sampling* sehingga Kelas VA dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 31 orang dan Kelas VB sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 31 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Interaksi dalam kegiatan belajar dengan model pembelajaran ekspositori pada permulaan siswa masih belum bisa sepenuhnya aktif dan masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Dengan diadakan perbaikan pada tindakan siswa mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan bimbingan guru seperlunya saja. Hasil belajar pretest sebelum diajar dengan model pembelajaran ekspositori dikategorikan rendah dengan nilai rata-rata (45,95) dibawah nilai KKM sedangkan setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori masih dikategorikan rendah dengan nilai rata-rata (60,8) dibawah nilai KKM. Hasil belajar pre tes kelompok eksperimen sebelum diajar dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournamen* dikategorikan rendah dengan nilai rata-rata (46,3) dibawah nilai KKM sedangkan setelah diberikan perlakuan dikategorikan tinggi dengan nilai rata-rata (78,25) yaitu berada di atas nilai KKM. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini Makassar yaitu dengan nilai (thitung  = 6,956 > ttabel = 2,0003).

*Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) dan Hasil Belajar*

**ABSTRACT**

**(NUUR FAISYAH YUSUF)**. 2017. *Effect of Cooperative Learning Model Tournamen Games Team (IGT) Against IPS Learning Outcomes Student Class V SD Negeri Makassar Kampoeng Maccini Program Implementation. (Guided by* Syamsul Bahri Thalib *dan* Herman*)*

This study aims to (i) To find out the results of IPS students learning Class V in SDN KIP Maccini Makassar taught with Expository Model (ii) To know the results of IPS students learning Class V in SDN KIP Maccini Makassar taught by Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament ; (iii) To know the difference of IPS learning outcomes between students taught by Expository Learning Model with Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament in Class IPS Subjects at SDN KIP Maccini Makassar.

The type of research used in this research is Quasi Eksperimen with pretest-possttest control group design design. Technique of collecting data through observation and test result of learning. The population is all students of KIP Maccini Elementary School located in Class V Makassar District Makassar City odd semester of Academic Year 2016 which amounted to 64 students. Sampling technique used is purposive sampling so that Class VA serve as experiment class with the number of students 31 people and Class VB as control class with student number 31 people. Data analysis techniques used are descriptive analysis and inferential analysis.

The results showed that the interaction in learning activities with expository learning model at the beginning of students still can not be fully active and there are still many students who pay less attention to teacher explanation. By making improvements in the actions of students began to be active in learning activities with teacher guidance as necessary only. The result of pretest learning before being taught by expository learning model is categorized as low with average value of 45,95 below KKM value, while after teaching using expository learning model is still categorized as low with average value 60,8 below KKM value. The result of pre experimental group study before being taught by cooperative model of Team Games Tournamen type is categorized low with average value 46,3 below KKM value while after given treatment categorized high with average value 78,25 that is above KKM value. There are differences in IPS learning outcomes between students taught by Expository Learning Model with Cooperative Learning Model Type Team Games Tournament in Class IPS Subjects in SD Negeri Kampoeng Implementation Maccini Makassar Program that is with tcount = 6.956> ttable = 2,0003.

*Keywords: Cooperative Learning Model Tournamen Games Team (IGT), Learning outcomes*

**PENDAHULUAN**

Kegiatan belajar dan mengajar di sekolah sangat berorintesi pada buku panduan saja yang lebih cenderung sangat teoritik dan tidak sesuai dengan keadaan dan situasi lingkungan siswa berada, sehingga siswa tidak mengembangkan kreativitas dan kecerdasan yang dimiliki yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekitarnya untuk memecahkan suatu masalah kehidupan di dalam masyarakat. Salah satu cara untuk memenuhi tuntutan dan tujuan pembelajaran selain menjadi tugas seorang pendiidik di dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah berusaha melibatkan siswanya secara penuh di dalam kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, pendidik juga harus melaksanakan starategi pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga pelaksanaan proses pembelajaran berjalan secara optimal dan efektif.

Salah satu alternatif yang dianggap mampu dan sesuai yang dingunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah penerapan model dan strategi pembelajaran kooperatif karena beberapa peneliti sebelumnya meyakini bahwa model kooperatif yang testruktur yang dilengkapi sintaks yang jelas mempermudah guru dalam penerapannya. Pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk semua jenjang tugas dalam berbagai jenis kurikulum untuk segala jenis umur siswa. Pembelajaran kooperatif memberikan sebuah cara untuk siswa dalam menguasai bahan pelajaran, membuat setiap individu di dalam kelompok menjadi lebih kuat dengan mengajarkan keterampilan- keterampilan dalam konteks sosial (Ahmad, 2008).

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournamen* (TGT) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Model ini mengasumsikan bahwa cara yang efektif untuk membuat suatu variasi suasana pola diskusi kelas dengan semua diskusi membutuhkan peraturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan.

Alasan mengapa peneliti mengadakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri KIP Maccini karena sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang berada pada wilayah strategis di Kota Makassar, dimana proses pembelajaran sudah dapat dikatakan sangat maju, namun perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah ini masih tergolong rendah, hal ini diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas yang ada pada sekolah tersebut. Perilaku siswa dalam pembelajaran menunjukkan kekurang aktifan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka peneliti mengambil kesimpulan untuk menetapkan penelitiannya di sekolah tersebut.

Berdasarkan apa yang dijelaskan di atas, penulis tertarik mengkaji secara ilmiah tentang. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini”.

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah hasil belajar IPS siswa Kelas V di SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini Makassar yang diajar dengan Model Ekspositori?; (2) bagaimanakah hasil belajar IPS siswa Kelas V di SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini Makassar yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT)?; (3) apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini?

Pada prinsipnya tujuan yang ingin dicapai di dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Hasil belajar IPS siswa Kelas V di SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini Makassar yang diajar dengan Model Ekspositori; (2) hasil belajar IPS siswa Kelas V di SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini Makassar yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT); (3) perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini Makassar.

Pada hakekatnya, belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu (Hosnan, 2014:7).

Pembelajaran kooperatif dikenal adanya beberapa tipe, salah satu diantaranya tipe TGT. Menurut Saco (Rusman, 2012: 224) meyatakan bahwa:

dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertnyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Adapun tahap-tahap (skenario) yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, menurut Suryadi (2006:9) adalah sebagai berikut: (1) Pembentukan kelompok, (2) Pemberian materi, (3) Belajar kelompok, (4) Turnamen, (5) Skor individu, (6) Skor kelompok, (6) Penghargaan.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu *(quasi eksperiment design)*. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design.* seluruh siswa SD KIP Maccini yang berada di Kelas V Kecamatan Makassar Kota Makassar semester genap Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 62 orang siswa. dengan jumlah sampel yaitu siswa kelas kontrol sebanyak 31 orang dan jumlah siswa kelas uji coba sebanyak 31 orang. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes hasil belajar IPS. Pemberian tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi meliputi Validasi rasional dan Validasi Empiris. Teknik Analisa Data meliputi analisis statistik desktiptif dan analisis inferensial. Analisis ini diawali dengan uji syarat analisis yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, dan wilayah uji hipotesis (uji t).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

1. **Gambaran hasil belajar IPS siswa Kelas V di SDN KIP Maccini Makassar yang diajar dengan Model Ekspositori**

Data hasil perolehan nilai hasil belajar IPS siswa yang membuktikan adanya peningkatan nilai hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN KIP Maccini Kota Makassar, sebelum dan sesudah pelaksanaan model pembelajaran ekspositori, dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Deksriptif tes hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah pelaksanaan Model Pembelajaran Ekspositori

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Statistik** | **Model Pembelajaran Ekspositori** | | |
| **Sebelum** | **Sesudah** | |
| Subjek | 31 | | 31 |
| Rata-rata | 9,19 | | 12,16 |
| Median | 9,00 | | 12,00 |
| Standar Deviasi | 2,509 | | 1,899 |
| Varians | 6,295 | | 3,606 |
| Rentang | 10,00 | | 6,00 |
| Nilai Terendah | 3,00 | | 9,00 |
| Nilai Tertinggi | 13,00 | | 15,00 |

Sumber : Nilai tes hasil belajar siswa kelas V

Data tes hasil belajar pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan model ekspositori mengalami peningkatan dari 9,19 menjadi 12,16. Nilai terendah sebelum perlakuan yaitu 3 sedangkan nilai tertinggi 13. Sedangkan nilai terendah sesudah perlakuan yaitu 9 dan nilai tertinggi 15. Standar deviasi menunjukkan sebelum perlakuan yaitu 2,509 menjadi 1,899. Hasil data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Distribusi nilai tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi, Persentase dan Kategori tes hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model ekspositori

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nilai** | **Kategori** | **Frekuensi** | | **Persentase (%)** | |
| **Sebelum** | **Sesudah** | **Sebelum** | **Sesudah** |
| 86 – 100 | Sangat Tinggi | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 71 – 85 | Tinggi | 0 | 4 | 0 | 12,90 |
| 56 – 70 | Sedang | 6 | 15 | 19,35 | 48,39 |
| 41 – 55 | Rendah | 13 | 12 | 41,94 | 38,71 |
| < 40 | Sangat Rendah | 12 | 0 | 38,71 | 0 |
| Jumlah | | 31 | 31 | 100,00 | 100,00 |

Sumber : Nilai tes hasil belajar siswa kelas V

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa distribusi nilai tes hasil belajar siswa kelas V IPShanya terpusat pada kategori sedang, rendah, dan sangat rendah. Sebelum pemberian perlakuan dari 31 siswa, persentase siswa yang berada pada kategori sedang adalah 19,35% atau frekuensinya 6 orang, kategori rendah adalah 41,94% atau frekuensinya 13 orang, dan kategori sangat rendah adalah 38,71% atau frekuensinya 12 orang. Sedangkan setelah perlakuan, persentase jumlah siswa yang berada pada kategori sangat rendah sudah tidak ada, kategori rendah adalah 38,71% atau 12 orang, kategori sedang adalah 48,39% atau frekuensinya 15 orang, dan kategori tinggi adalah 12,90% atau frekuensinya 4 orang. Hal ini dikelompokkan berdasarkan pengkategorian kecenderungan yang telah diadaptasi peneliti dari Depdiknas (2008). Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN KIP Maccini Kota Makassar setelah pemberian perlakuan penerapan model pembelajaran Ekspositori.

1. **Gambaran hasil belajar IPS siswa Kelas V di SDN KIP Maccini Makassar yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen***

Langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* dapat dilihat sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan jadwal penelitian dan instrumen-instrumen yang dibutuhkan dalam rangka mengumpulkan data-data untuk melengkapi penelitian. Guru menentukan jadwal pemberian tindakan, mengecek kembali instrument yang telah disediakan serta menggandakan naskah kuesioner dan soal yang akan di bagikan kepada siswa untuk diisi. Selanjutnya merencanakan pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan yaitu selama 4 kali pertemuan. Sebelum memberikan perlakuan berupa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* terlebih dahulu siswa diberi soal pretest untuk mengukur kemampuan awalnya. Selanjutnya akan dijabarkan kegiatan proses belajar mengajar yang terdiri dari:

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal termasuk pada tahap orientasi siswa yaitu guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran dengan mengucapkan salam dan memimpin doa serta mengabsen kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran apersepsi serta memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Selanjutnya guru mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran IPS, dan saling bercurah pendapat dengan murid.

1. Kegiatan inti

Kegiatan inti ini sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, sesuai dengan langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen*. Kegiatan yang dilakukan guru pada pembelajaran ini, yaitu menjelaskan materi pembelajaran sebagai pengantar, mengelola pengetahuan awal yang dimiliki siswa, mengembangkan pemikiran siswa dalam mengkonstruksi, menghubungakan dan membandingkan antara materi dengan konteks keseharian siswa dengan materi. Selanjutnya menerapkan langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) yaitu pembentukan kelompok, pemberian materi, belajar kelompok, turnamen, skor individu, skor kelompok, penghargaan

1. Tahap penutup

Kegiatan ini dilakukan selama 10 menit setiap pertemuannya dan berlangsung pada hari selasa dan kamis. Pada kagiatan ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada konsep yang belum dimengerti, dan memberikan pemantapan konsep agar tidak terjadi kesalahan konsep pada siswa. Pada akhir pembelajaran guru memberikan tes kepada siswa untuk mengevalusi pemahaman siswa sehubungan dengan materi yang telah diajarkan.

Penilaian hasil belajar siswa yang digunakan sebelum dan sesudah perlakuan, diukur dengan menggunakan tes hasil belajar. Setiap tes hasil belajar terdiri atas 20 butir pertanyaan, yang kemudian siswa diminta memberikan jawaban dan setiap jawaban diberikan skor.

Data hasil perolehan nilai hasil belajar IPS siswa yang membuktikan adanya peningkatan nilai hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN KIP Maccini Kota Makassar, sebelum dan sesudah pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* dan model ekspositori, dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Analisis Deksriptif tes hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Statistik** | Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* | |
| **Sebelum** | **Sesudah** |
| Subjek | 31 | 31 |
| Rata-rata | 9,26 | 15,65 |
| Median | 9,00 | 16,00 |
| Standar Deviasi | 2,816 | 2,042 |
| Varians | 7,931 | 4,170 |
| Rentang | 10,00 | 8,00 |
| Nilai Terendah | 4,00 | 12,00 |
| Nilai Tertinggi | 14,00 | 20,00 |

Sumber : Nilai tes hasil belajar siswa kelas V

Data tes hasil belajar pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* mengalami peningkatan dari 9,26 menjadi 15,65. Nilai terendah sebelum perlakuan yaitu 4 dan nilai tertinggi 14. Sedangkan nilai terendah sesudah perlakuan yaitu 12 dan nilai tertinggi 20. Standar deviasi menunjukkan sebelum perlakuan yaitu 2,816 menjadi 2,042. Distribusi nilai tes hasil belajar IPS siswa dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi, Persentase & Kategori Nilai hasil belajar Sebelum & Sesudah pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nilai** | **Kategori** | **Frekuensi** | | **Persentase (%)** | |
| **Sebelum** | **Sesudah** | **Sebelum** | **Sesudah** |
| 86 – 100 | Sangat Tinggi | 0 | 5 | 0 | 15,63 |
| 71 – 85 | Tinggi | 0 | 17 | 0 | 54,84 |
| 56 – 70 | Sedang | 7 | 9 | 22,58 | 29,03 |
| 41 – 55 | Rendah | 13 | 0 | 41,94 | 0 |
| < 40 | Sangat Rendah | 11 | 0 | 35,48 | 0 |
| Jumlah | | 31 | 31 | 100,00 | 100,00 |

Sumber : Nilai tes hasil belajar siswa kelas V

Indikator pencapaian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* hasil belajar siswa pada maata pelajaran IPS diukur dari hasil post test yang dikerjakan oleh siswa sebesar 70,47% siswa mendapat nilai diatas 70. Sedangkan 29,53% siswa masih mendapat nilai kurang dari 70. Hal ini disebabkan semua siswa sudah melakukan tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* yang berupa pembentukan kelompok, pemberian materi, belajar kelompok, turnamen, skor individu, skor kelompok, penghargaan.

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa distribusi nilai tes hasil belajar siswa kelas Vterpusat pada semua kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Sebelum pemberian perlakuan dari 31 siswa, dengan persentase siswa yang berada pada kategori sedang adalah 22,58% atau frekuensinya 7 orang, kategori rendah adalah 41,94% atau frekuensinya 13 orang, dan kategori sangat rendah adalah 35,48% atau frekuensinya 11 orang. Sedangkan setelah perlakuan, persentase jumlah siswa yang berada pada kategori sedang 29,03% atau frekuensinya 9, kategori tinggi adalah 54,84% atau frekuensinya 17 orang , dan kategori sangat tinggi adalah 15,63% atau frekuensinya 5 orang. Hal ini dikelompokkan berdasarkan pengkategorian kecenderungan yang telah diadaptasi peneliti dari Depdiknas (2008). Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN KIP Maccini Kota Makassar, setelah pemberian perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen*.

1. **Perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN KIP Maccini Makassar**

Berdasarkan hasil perhitungan uji perbedaan dua rata-rata (uji-t) dapat diketahui bahwa nilai hasil pengujian hipotesis yang disajikan bahwa secara keseluruhan thitung = 6,956. Dapat dilihat pada Tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4.5. Rangkuman hasil perhitungan uji-t

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok yang dibandingkan** | **thitung** | **ttabel 0,05** | **Keterangan** |
| 1 | *Posttest* Eksperimen dan Kontrol | 6,956 | 2.0003 | Signifikan |

Sumber : Data Primer Hasil Penelitian, 2017 (lampiran)

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan hasil perhitungan tentang perbandingan sebelum dan sesudah model kooperatif tipe *Team Games Tournamen* secara keseluruhan bahwa thitung = 6,956 > ttabel = 2.0003 pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Maka hasil belajar siswa sesudah diberikan model kooperatif tipe *Team Games Tournamen* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa sesudah penerapan model espositori.

Perbedaan hasil belajar dari kedua model tersebut disebabkan oleh tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* yang lebih mengaktifkan siswa pada proses pembelajarannya karena meliputi tahapan pembentukan kelompok, pemberian materi, belajar kelompok, turnamen, skor individu, skor kelompok, dan penghargaan. Sedangkan model ekspositori lebih kepada siswa meneriman materi dari penjelasan guru karena meliputi tahapan persiapan, penyajian, menghubungkan, menyimpulkan, dan mengaplikasikan.

Hasil Perhitungan uji-t dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan sebelum dan setelah penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournamen*. Oleh karena itu, hasil belajar siswa sesudah penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournamen* lebih baik secara nyata dibandingkan hasil belajar siswa sesudah penerapan model ekspositori. Hal ini berarti hipotesis penelitian secara keseluruhan adalah hasil belajar siswa sesudah penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournamen* lebih tinggi dibandingkan hasil siswa sesudah penerapan model ekspositori.

**Pembahasan**

1. **Gambaran hasil belajar IPS siswa Kelas V di SDN KIP Maccini Makassar yang diajar dengan Model Ekspositori**

Pelaksanaan model pembelajaran ekspositori ini siswa dituntut berperan aktif dalam setiap tindakan yang dilakukan. Keaktifan siswa merupakan salah satu penunjang keberhasilan belajar siswa sehingga dapat meningkatkan kopetensi siswa.

Menurut Suharyono (1994), Model Pembelajaran ekspositori mempunyai kelebihan dan kekurangannya, kelebihan Model Pembelajaran ekspositori adalah sebagai berikut: (a) dapat menampung kelas besar, tiap siswa mempunyai kesempatan aktif yang sama; (b) bahan pelajaran diberikan secara urut oleh guru; (c) Guru dapat menentukan terhadap hal-hal yang dianggap penting; (d) guru dapat memberikan penjelasan secara individual maupun klasikal. Kekurangan model Ekspositori adalah sebagai berikut: (a) pada model ini tidak menekankan penonjolan aktifitas fisik seperti aktivitas mental siswa; (b) interaksi berlangsung satu arah saja; (c) pengetahuan yang didapat dengan model ekspositori cepat hilang; (d) kepadatan konsep-konsep dan aturan-aturan yang di berikan dapat berakibat siswa tidak menguasai bahan pelajaran yang diberikan.

1. **Gambaran hasil belajar IPS siswa Kelas V di SDN KIP Maccini Makassar yang diajar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT)**

Untuk menunjang suatu keberhasilan hasil belajar IPS Kelas V di SD KIP Maccini Makassar, Model TGT sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran yang merupakan sebagai model pembelajaraan yang dapat menunjang keberhasilan anak. Untuk mendapatkan kemampuan hasil belajar IPS yang baik diperlukan model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar.

Pelaksanaan model pembelajaran ini menerapkan model TGT. Model TGT lebih mengutamakan keaktifan siswa sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik sehingga siswa lebih percaya diri untuk   untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain, menumbuhkan sikap respon terhadap orang lain, membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi nyata.

Sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT yang dikemukakan oleh Menurut Slavin (2005) yaitu guru mengajar seperti biasa. Siswa belajar dalam kelompok heterogen, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerjasama dengan baik. Siswa pergi ke meja pertandingan masing-masing untuk bertanding. Setelah dikelompokkan lalu guru mengadakan games yang terdiri dari pertanyaan bernomor dan siswa menjawab pertanyaan tersebut, setiap meja pertandingan terdiri dari seorang siswa dari setiap kelompok yang sama tahap pencapaiannya. Setelah selesai pertandingan, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing. Skor setiap siswa dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok. Guru mengumumkan skor-skor kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

1. **Perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN KIP Maccini Makassar**

Model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebab pembelajaran TGT mampu memotivasi siswa secara baik sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa adapun siswa yang tidak mampu mengiuti tahapan pembelajran TGT yaitu siswa yang kurang motivasi dalam pembelajaran tersebut karena tidak semua siswa mampu mengikuti pembelajaran TGT secara baik yaitu mereka yang kurang motivasi dalam belajar.

Model pembelajaran TGT dapat memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori. Adapun beberapa alasan yang dapat dijadikan dasar penentuan bahwa model pembelajaran TGT lebih baik dalam peningkatan hasil belajar yang lebih maksimal dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori adalah sebagai berikut.

Pertama, dilihat dari segi landasan teoretis, model pembelajaran TGT didasarkan pada pandangan konstruktivisme yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya berdasarkan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Pembelajaran dengan model TGT dapat membangun suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, menantang dan menyenangkan. Siswa secara aktif menggali sendiri pengetahuannya berdasarkan pengetahuan awal yang telah dimiliki dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Permasalahan yang diberikan juga terkait dengan keadaan kontekstual siswa sehingga siswa akan merasa lebih tertantang dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (1989:57), belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Siswa harus menemukan sendiri dan mentsranformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru sesuai dengan pengetahuan awal dan merevisinya apabila pengetahuan awal itu tidak sesuai.

Kedua, dilihat dari operasional empiris dalam penyajian pembelajaran, kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran TGT difasilitasi dengan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sifatnya mengembangkan daya kreativitas siswa. LKS yang disajikan dalam model pembelajaran TGT menekankan pada aktivitas siswa (*student centered*) melalui langkah-langkah pembelajaran: presentasi dikelas. Materi dalam Teams Games Tournament pertama-tama dikenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung, seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran hanyalah bahwa presentasi tersebut harus benar-benar berfokus pada unit Teams Games Tournament. Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin dan ras. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar. Game ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Turnament biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Berbeda dengan model pembelajaran ekspositori yang didasarkan pada psikologi behavioristik, dimana pembelajaran lebih menekankan pada hasil yang dicapai siswa, tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali sendiri pengetahuannya. Model pembelajaran ekspositori lebih menekankan pada aktivitas guru (teacher centered). Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional ini, yaitu (1) penyajian materi pelajaran oleh guru secara jelas dan terperinci, (2) siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik itu menjawab latihan soal yang ada di buku paket maupu menjawab latihan soal yang dituliskan oleh guru pada papan tulis, (3) kegiatan diskusi dipimpin oleh guru dengan membahas latihan soal yang telah dijawab oleh siswa. Berdasarkan hal ini, proses belajar sebagian besar masih didominasi oleh guru. Meskipun dalam pembelajaran ekspositori digunakan metode selain ceramah seperti tanya jawab, diskusi, dan dilengkapi atau didukung dengan penggunaan media, penekanannya tetap pada proses penerimaan pengetahuan (materi pelajaran) bukan pada proses pencarian dan konstruksi pengetahuan. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model ekspositori lebih rendah dibandingkan siswa yang dibelajarkan menggunakan model TGT.

Tinjauan ini didasarkan pada perolehan rata-rata skor hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran TGT dan kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran ekspositori. Rata-rata skor hasil belajar IPS kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT adalah 15,65 berada pada kategori tinggi.

Sedangkan rata-rata skor hasil belajar IPS siswa kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan model pembelajaran ekspositori adalah 12,16 berada pada kategori sedang. Jika skor hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen digambarkan dalam histogram tampak bahwa kurve sebaran data merupakan juling negatif yang artinya sebagian besar skor hasil belajar IPS siswa cenderung tinggi. Hal ini berbanding terbalik dengan kelompok kontrol, jika skor hasil belajar IPS siswa digambarkan dalam histogram tampak bahwa kurve sebaran data merupakan juling positif yang artinya sebagian besar skor hasil belajar IPS siswa cenderung rendah. Hal ini senada dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya, yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT efektif digunakan dalam pembelajaran. Beberapa keunggulan model pembelajaran TGT tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Ariyani (2016) yang menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur. Hasil analisis uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi adalah 0,021. 0,021 < 0,05 maka artinya H0 ditolak dan H1 diterima yang berarti pembelajaran dengan menggunakan model TGT lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan model ekspositori.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka terbukti secara teoretik dan empiris bahwa model pembelajaran TGT lebih unggul dibandingkan model pembelajaran ekspositori. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif diterapkan pada daripada model pembelajaran ekspositori dalam pembelajaran di sekolah dasar (SD) untuk menciptakan pembelajaran yang realistis dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN KIP Maccini Makassar semester genap dibandingkan dengan pembelajaran dengan model ekspositori.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil yang diperoleh sebagaimana yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka pada bagian ini disajikan kesimpulan sebagai implikasi dari hasil yang diperoleh. Adapun kesimpulan sebagai berikut:

Interaksi dalam kegiatan belajar dengan model pembelajaran ekspositori pada permulaan siswa masih belum bisa sepenuhnya aktif dan masih banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Dengan diadakan perbaikan pada tindakan siswa mulai aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan bimbingan guru seperlunya saja. Hasil belajar pretest sebelum diajar dengan model pembelajaran ekspositori dikategorikan rendah dengan nilai rata-rata (45,95) dibawah nilai KKM sedangkan setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori masih dikategorikan rendah dengan nilai rata-rata (60,8) dibawah nilai KKM.

Hasil belajar pre tes kelompok eksperimen sebelum diajar dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dikategorikan rendah dengan nilai rata-rata (46,3) dibawah nilai KKM sedangkan setelah diberikan perlakuan dikategorikan tinggi dengan nilai rata-rata (78,25) yaitu berada di atas nilai KKM.

90

Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Ekspositori dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini Makassar yaitu dengan nilai (thitung  = 6,956 > ttabel = 2,0003).

**Saran**

Sesuai dengan kesimpulan tersebut, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Penggunaan model pembelajaran ekspositori hendaknya dibarengi dengan strategi-strategi mengajar yang variatif sehingga tidak terjadi proses pembelajaran yang bersifat satu arah, serta dapat melibatkan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran yang aktif. (2) Perlu adanya penguasaan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* saat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dalam pelaksanaannya berjalan efektif dan dapat mencapai standar nilai KKM. (3) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* dalam peningkatan hasil belajar diperlukan kedisiplinan agar gangguan-gangguan yang terdapat dalam lingkungan sekolah tidak mempengaruhi terlaksananya proses pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad. 2008. *Cooperative Learning*. Mahasiwa program doktor pasca sarjana Universitas Negeri Malang *Jurnal,* (*online*), Vol. 24, No.2 (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jgmm/article/view/252>, Diakses 13 November 2013). Pukul 22.15 WITA

Ariyani, D. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur.* Lampung: Unila

Gagne, R. M. 1989. *Conditions Of Learning*. Tersdia: <http://www.psy.wdu/> Psicafe KeyTheorist/Gagne.htm.

Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia

Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice (N. Yusron. Terjemahan).* London: Allymand Bacon.

Suharyono dan Amien, M. 1994. *Pengantar Filsafat Geografi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Suryadi (2006). *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak.* Jakarta. Edsa Mahkota

**PERNYATAAN KEORISINALAN ARTIKEL**

Saya : Nuur Faisyah Yusuf

Nomor Pokok : 15B02134

Menyatakan bahwa artikel yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Kampoeng Implementasi Program Maccini” merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Universitas Negeri Makassar.

Tanda tangan.................................................., Tanggal, April 2017

**ARTIKEL**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMEN* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS**

**SISWA KELAS V SD NEGERI KAMPOENG IMPLEMENTASI**

**PROGRAM MACCINI MAKASSAR**

***THE INFLUNCE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE ON IPS LEARNING RESULT OF CLASS V STUDENTS AT SDN KAMPOENG ON THE IMPLEMENTATION OF MACCINI MAKASSAR PROGRAM***

**NUUR FAISYAH YUSUF**



**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2017**