

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD

THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE LEARNING MODEL TO THE PARTICIPATION IN LEARNING SOCIAL SCIENCES OF GRADE III STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL

Oleh: Nurul Nufitasari, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, nurul.nufitasari2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas III SD. Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Eksperimental*, jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Subyek penelitian adalah siswa Kelas IIIA sebagai kelas kontrol (20 siswa) dan kelas III B sebagai kelas eksperimen (22 siswa). Obyek penelitian yaitu keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pengumpulan data melalui observasi serta lembar angket keaktifan belajar. Validitas instrumen dilakukan melalui expert judgement dan validitas isi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan pengujian hipotesis menggunakan *t-test sample independent*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan Kabupaten Purworejo. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t $t_{hitung} = -2,197 < t_{hitung} = 2,021$ nilai signifikansi sebesar 0,034 lebih kecil dari taraf signifikansi 5% ($0,034 < 0,05$).

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), keaktifan belajar

Abstract

This study aims to investigate the effect of Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the participation in learning social sciences of grade III students of elementary school. This study is a Quasi Experimental. Using Nonequivalent Control Group Design, this study examines 20 students in class IIIA of SD Muhammadiyah Bayan as the subjects of control and 22 students in class IIIB as the main experiment subjects. The object of this study is the students' participation in social sciences learning process. The data is collected through observations and questionnaires on students' learning participation. The instrument is validated through content validation and expert judgment. The data is analyzed using descriptive analysis and independent sample t-test. The finding of the study shows that there is an effect of Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model to the participation in learning social sciences of grade III students at SD Muhammadiyah Bayan Purworejo. This is shown by the result of t_{count} test = $-2,197 < t_{table} = 2,021$ and the significance value is 0,034 which was lower than 5% significance standard ($0,034 < 0,05$).

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), learning participation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang utama dapat diperoleh dari lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah. Menurut UU pasal 17 No. 20 tahun 2003, pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang, melandasi jenjang pendidikan menengah. Dengan demikian maka, mutu pendidikan di SD harus mendapatkan perhatian yang serius karena merupakan peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, IPS merupakan mata pelajaran yang menggunakan pendekatan terpadu, memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi (Sapriya, 2009: 194). Sependapat dengan Hidayati (2002: 8) Ilmu Pengetahuan Sosial pada pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi.

Mata pelajaran IPS merupakan suatu mata pelajaran yang berorientasi pada persoalan mengenai manusia dan lingkungannya yang mana tidak dapat difokuskan pada aspek hafalan semata, namun lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk melakukan

pengamatan serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya masih banyak guru yang berperan lebih dominan dalam pembelajaran di kelas, selain itu juga masih banyak siswa yang menghafalkan materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Siswa meyakini bahwa keberhasilan belajar dapat diraih dengan menghafal materi yang diberikan oleh guru, padahal pada mata pelajaran IPS siswa akan lebih mengingat materi apabila siswa memahami materi tersebut sehingga materi dapat tersimpan lebih lama di memori siswa.

Efektivitas tatap muka antara guru dan siswa menjadi hal yang penting, karena terbatas dengan banyaknya materi yang akan disampaikan oleh guru dalam Pembelajaran IPS. Efektivitas tidak hanya berkaitan dengan materi yang telah selesai disampaikan guru, tetapi bagaimana siswa mampu memahami materi dan tujuan dari pembelajaran tercapai. Untuk dapat melakukannya, guru memerlukan strategi dan model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan

aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki lima komponen yaitu presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen dan penghargaan (Slavin, 2008:166-167).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara wali kelas IIIA dan IIIB SD Muhammadiyah Bayan terdapat permasalahan yang terjadi terkait dengan proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS. Permasalahan pertama yaitu saat proses pembelajaran guru menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan yang berdampak pada kegiatan siswa yang asyik bermain sendiri di belakang kelas. Guru sudah sering mengingatkan siswa, namun siswa akan kembali tidak memperhatikan.

Permasalahan kedua yaitu pada saat guru memberikan latihan soal, siswa tidak langsung menjawab tetapi harus ditunjuk terlebih dahulu agar mau menjawab soal. Siswa perempuan bergegas mengerjakan soal yang diberikan oleh guru namun siswa laki-laki justru malah asyik bermain bola dan memukul meja saat pelajaran. Hal ini membuat siswa yang lain terganggu konsentrasinya. Permasalahan ketiga yaitu kurangnya penggunaan media

pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam belajar IPS, sebab guru kelas IIIA dan IIIB hanya berkonsentrasi pada materi yang disampaikan dan kurangnya fasilitas media untuk mengajar siswa terkait pelajaran IPS.

Permasalahan keempat yaitu pada saat kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran kooperatif, sebab guru menganggap model pembelajaran yang lain belum bisa membuat siswa mudah untuk menerima pelajaran dan mengkondisikan siswa di kelas agar memperhatikan penjelasan dari guru. Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti membatasi permasalahan pada kurangnya keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang membutuhkan peran langsung siswa, mulai dari siswa melakukan diskusi kelompok hingga siswa melakukan turnamen antar kelompok. Setiap siswa memiliki peran masing-masing dalam kelompoknya sehingga tidak ada siswa yang pasif. Proses pembelajaran yang berlangsung mengacu pada siswa (*student centered*) dan peran guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Bayan yang terletak di Desa Jono, Kecamatan Bayan, Kabupaten Purworejo. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester genap bulan Januari tahun ajaran 2018/2019.

Subyek Penelitian

Pada penelitian ini subyek yang digunakan adalah siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan yang terdiri dari dua kelas yang berjumlah 42 siswa, dengan masing-masing kelas IIIA sebanyak 20 siswa dan kelas IIIB sebanyak 22 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan lembar angket yang berisi pernyataan positif dan negatif dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Proses uji validitas instrumen dilakukan dengan *expert judgement* dan uji coba kepada responden. Penilaian oleh *expert judgement* dimaksudkan untuk menilai kelayakan dan kesesuaian isi item

dengan kisi-kisi yang telah dibuat dengan memberikan saran perbaikan-perbaikan kalimat. Uji coba instrumen bertujuan untuk mengetahui daya beda instrumen.

Setelah instrumen diujicobakan dan memperoleh data, kemudian dilakukan analisis butir instrumen. Analisis butir instrumen untuk memilih kualitas dari masing-masing butir instrumen yang berkualitas maupun yang harus disingkirkan atau direvisi terlebih dahulu sebelum dijadikan bagian dari tes. Sebagai kriteria pemilihan koefisien butir soal menurut Azwar (2012:86) digunakan batasan $r_{xy} \geq 0,30$. Hasil perhitungan validitas instrument menggunakan rumus Korelasi Pearson dengan bantuan SPSS v.23 *for Windows* diperoleh validitas instrumen untuk angket keaktifan belajar butir yang gugur sejumlah 7 dari 32 butir.

Uji reliabilitas instrumen keaktifan belajar siswa menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS v.23 *for windows*. Rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut.

$$r_i = 1 - \left\{ \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

k = banyak butir

$\sum S_i^2$ = jumlah varian butir

S_t^2 = varian total (Sugiyono, 2017: 365)

Pedoman untuk Memberikan Interpretasi koefisien *Cronbach's Alpha*.

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,119	Sangat rendah

0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2012: 257)

Instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliabilitas lebih dari 0,60. Jika r alpha kurang dari 0,60 maka instrument tersebut tidak valid. Dalam penelitian ini hasil uji reliabilitas keaktifan diperoleh koefisien α sebesar 0,867. Sehingga reliabilitas dalam penelitian ini dapat dikategorikan memiliki reliabilitas sangat kuat.

Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mendefinisikan atau mendiskripsikan variabel-variabel penelitian berdasarkan data penelitian yang diambil meliputi perhitungan rerata (*mean*), median (*medium*), modus (*mode*), standar deviasi (*std.deviation*), rentang (*range*), skor minimal (*minimum*), skor maksimum (*maximum*) serta penyajian data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan diagram. Untuk mengetahui kecenderungan skor *post-test* keaktifan belajar siswa kelas eksperimen maka diperlukan penggolongan berdasarkan data yang telah diperoleh. Jumlah butir yang dipakai sebesar 25, dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Penyekoran setiap butir 1-4, sehingga skor minimal yang diperoleh yaitu 25 dan skor maksimal

sebesar 100. Mean (M_i) atau rerata idealnya $(100+25) : 2 = 62,5$. Standar Deviasi Ideal (S_{di}) yaitu $(100-25) : 6 = 12,5$. Dari data perhitungan tersebut maka dapat dikategorikan sebagai berikut:

No	Kecenderungan	Kategori
1.	$X < M_i - S_{di}$	Rendah
2.	$M_i - S_{di} \leq X < M_i + S_{di}$	Sedang
3.	$X \geq M_i + S_{di}$	Tinggi

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang dilakukan terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik pengujian normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji homogenitas menggunakan rumus *levene statistic*. Adapun untuk mengetahui varian kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan dengan menggunakan program *SPSS for windows 23*.

3. Uji Hipotesis

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis dengan *independent t-test*. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas sebaran data, dan uji homogenitas varian.

Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSSv23 for windows*. Jika diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dengan $df = n - 2$, maka dapat disimpulkan

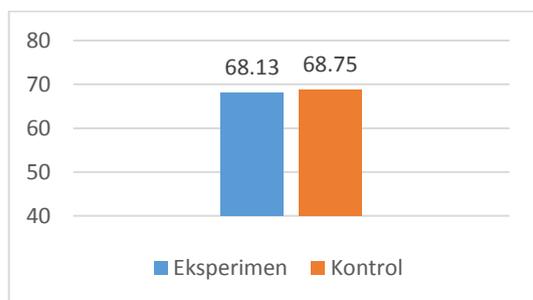
bahwa keaktifan belajar IPS kelas eksperimen yang menggunakan model TGT lebih tinggi daripada keaktifan belajar IPS kelas kontrol.

HASIL PENELITIAN

Penelitian diawali dengan mengadakan *pre-test* untuk kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dari kelas kedua kelas tersebut. Berikut rangkuman hasil *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas	Rata-rata
Eksperimen	68,13
Kontrol	68,75

Berdasarkan hasil *pre-test* di atas dapat disajikan diagram batang sebagai berikut.

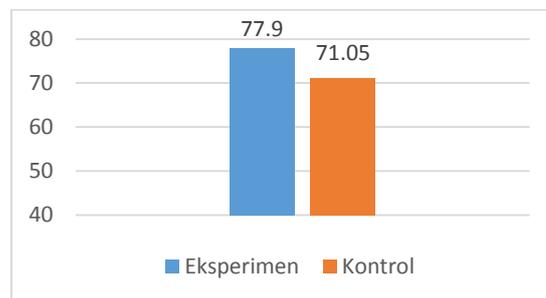


Setelah dilakukan *pre-test* langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah dengan menggunakan model TGT. Sedangkan untuk kelas kontrol tetap dilakukan pembelajaran seperti biasa tanpa yaitu metode ceramah bervariasi.

Prosedur terakhir yakni dengan melakukan *post-test*. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui perubahan keaktifan belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan skor keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen. Berikut perbandingan hasil *post-test* antara kedua kelas tersebut.

Kelas	Rata-rata
Eksperimen	77,90
Kontrol	71,05

Berdasarkan hasil *post-test* di atas dapat disajikan diagram batang sebagai berikut.



Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui rerata skor hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen selisih rerata sebesar $77,90 - 68,13 = 9,77$, sedangkan pada kelas kontrol sebesar $71,05 - 68,75 = 2,3$. Peningkatan rerata atau mean pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Untuk memperkuat hasil penelitian bahwa penggunaan model TGT berpengaruh pada keaktifan belajar siswa, maka dibuktikan dengan uji t. Sebelum

dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS v23 for Windows.

Data	Kolmog-Smirnov	Sig	Kriteria
Pre-test kontrol	0,731	0,659	Normal
Pre-test eksperimen	0,402	0,997	Normal
Post-test kontrol	0,663	0,772	Normal
Post-test eksperimen	0,658	0,780	Normal

Data	Lavene Statistic	Sig.	Keterangan
Pre-test Keaktifan belajar	2,529	0,120	Varian homogen
Post-test Keaktifan belajar	1,011	0,321	Varian homogen

Berdasarkan tabel hasil uji prasyarat di atas, diketahui bahwa hasil pre-test maupun post-test pada kedua kelompok memiliki data yang normal dan juga homogen. Dengan demikian, data kedua kelompok tersebut memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji-t.

Kelompok	Mean	t _{tabel}	t _{hitung}	Sig	Ket.
Kontrol	71,05	2,021	-2,197	0,034	Terdapat pengaruh signifikan
Eksperimen	77,90				

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} sebesar -2,197 dan

nilai signifikansi sebesar 0,034. Nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada df 40 sebesar 2,021 dan signifikansi yakni 0,034 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, yakni terdapat perbedaan yang signifikan hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil post-test keaktifan belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah berlakuan, kedua kelompok mengalami peningkatan meskipun peningkatan kelompok kontrol tidak setinggi kelompok eksperimen. Rata-rata skor post-test kelas eksperimen adalah 77,90 sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata post-test yaitu sebesar 71,05. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan keaktifan belajar IPS antara kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan kelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan menggunakan software SPSS versi 23 for windows. Hasil uji-t menunjukkan t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} pada df 40 sebesar 2,021 dan signifikansi yakni 0,034 lebih kecil dari 0,05. Hal

tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan keaktifan belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi dalam pembelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Bayan Kabupaten Purworejo.

Kelas kontrol menggunakan metode ceramah bervariasi dikarenakan guru tidak hanya menggunakan metode ceramah, tetapi juga melakukan Tanya jawab dan penugasan dan menggunakan LKS dan media yang sama dengan kelas kontrol. Siswa duduk ditempat duduk masing-masing sambil mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dan mengamati video yang diputar di depan kelas. Akan tetapi, terlihat beberapa siswa masih berbincang-bincang atau bermain dengan teman sebangkunya. Bahkan ada siswa juga yang berjalan-jalan mengganggu teman lain yang sedang mengerjakan LKS dari guru. Saat guru bertanya siswa yang berani menjawab dan mengungkapkan pendapat hanya siswa tertentu sedangkan sebagian besar lain ragu-ragu untuk menjawab bahkan lebih sering diam. Hal ini dikarenakan kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berbeda dengan kelas kontrol, pembelajaran di kelas eksperimen

menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Kegiatan pembelajaran pada kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGT menuntut keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan menguasai materi yang telah dipelajari. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin. Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran ini meliputi presentasi di kelas, tim, game, turnamen dan rekognisi (penghargaan). Penghargaan dalam hal ini yakni penghargaan individu dan penghargaan kelompok.

Adanya aktivitas siswa merupakan prinsip penting dalam proses pembelajaran. Pada kelompok eksperimen siswa diberikan kesempatan untuk lebih aktif melalui *game*. Fathurrohman (2015: 55) menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT dapat menggairahkan semangat belajar, memungkinkan siswa dalam belajar lebih rileks, dan menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, serta keterlibatan belajar aktif. Para siswa lebih semangat dan antusias dibandingkan tahap presentasi. Diskusi aktif lebih sering muncul pada saat siswa berusaha mengerjakan soal-soal permainan.

Pada tahap turnamen terjadi kompetisi dimana siswa berusaha untuk menjadikan timnya sebagai tim pemenang. Oleh karena itu, untuk menjadi pemenang siswa harus aktif dan menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru agar dapat menjawab *game* dan turnamen dengan tepat. Siswa terlihat antusias untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru secara cepat. Sependapat dengan Sardiman (2011: 97) bahwa tanpa adanya aktivitas dalam pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan efektif karena pembelajaran hanya berjalan searah tanpa keterlibatan siswa secara langsung.

Pada pembelajaran kooperatif TGT terdapat rekognisi atau pemberian penghargaan kepada tim pemenang. Pemberian hadiah bagi tim pemenang memotivasi setiap kelompok untuk menang dalam pertandingan. Menurut Sanjaya (2011: 24) pengakuan atau pemberian penghargaan diharapkan dapat memotivasi tim lain untuk lebih meningkatkan prestasi para siswa. Motivasi untuk memenangkan kompetisi berpengaruh terhadap keaktifan belajar pada penelitian ini. Penghargaan yang menarik memotivasi siswa untuk menjadikan kelompoknya sebagai tim pemenang. Hasibuan (2012: 58) menyatakan bahwa beberapa fungsi dari pemberian *reward* antara lain melancarkan atau memudahkan proses belajar,

meningkatkan perhatian peserta didik, dan mengontrol atau mengubah sikap yang mengganggu ke arah tingkah laku belajar yang produktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dapat berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar IPS Siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran di kelas siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS yang ditunjukkan melalui berani mengajukan pertanyaan pada guru maupun teman, menyampaikan pendapat saat berdiskusi serta menanggapi pendapat teman. Selain itu dengan adanya *game* dan turnamen dalam pembelajaran semua siswa berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan skor yang tertinggi sehingga menjadi pemenang. Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams-Games-Tournament*) juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan Purworejo. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Isjoni (2010: 16) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi, dapat

memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Pada pembelajaran kooperatif siswa lebih berperan aktif serta berkomunikasi dengan guru dan siswa lain secara positif. Hal tersebut membuat siswa lebih memahami materi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Dalam kegiatan pembelajaran seperti ini menciptakan suasana baru yang membuat siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran meningkat dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan keaktifan belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan model TGT dengan yang tanpa menggunakan model TGT pada pembelajaran IPS. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal tersebut diperkuat dengan uji-t pada *post-test* keaktifan belajar yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = -2,197 < t_{tabel} = 2,021$ yang pengujiannya dilakukan melalui pihak kiri.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan, maka peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya bagi guru. Guru dapat menerapkan model TGT untuk memancing siswa agar aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman AM. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media : Bumi Aksara
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Ar Ruz Media
- Hasibuan, J.J. & Moedjiono. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.