

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V A SDN GUNUNGSAREN BANTUL
TAHUN AJARAN 2015/2016**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Universitas Alma Ata Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun oleh :

**EVI RAMASARI
NIM 121200063**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA
UNIVERSITAS ALMA ATA YOGYAKARTA
2016**

ABSTRAK

Evi Ramasari.2016 “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V A SDN Gunungsaren Bantul Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah Sekolah Tinggi Ilmu Agama Universitas Alma Ata Yogyakarta, 2016.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Gunungsaren. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) kelas V SDN Gunungsaren.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Kuantitatif Eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Desain *Quasi Experimental*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober sampai November 2015 dengan subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas V A dan B SDN Gunungsaren Bantul yang keseluruhan berjumlah 40 siswa dari kelas A 20 siswa dan kelas B 20 siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji prasyarat yang mengkaji uji normalitas, uji homogenitas serta uji hipotesis. Tujuan dari penelitian ini menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terhadap hasil belajar dari penggunaan metode *Team Game Tournament* di dalam kelas V A SDN Gunungsaren dan hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan metode tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas V A SD Gunungsaren dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan kelas V B yang tidak menggunakan strategi tersebut. Terbukti dengan nilai *post test* kelas eksperimen jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari KKM 75 yaitu sebanyak 18 siswa jika dipresentasikan sebesar 90 % dan di kelas kontrol sebanyak 8 siswa jika dipresentasikan sebesar 40 %. Berdasarkan hasil uji prasyarat dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti kelas V A dan VB dinyatakan berdistribusi normal karena nilai $p > 0,05$ atau $0,084 > 0,05$ (kelas V B) dan $0,677 > 0,05$ (kelas V A). Sedangkan, hasil uji homogenitas menyatakan bahwa kedua kelas homogen karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,635 < 1,88$ dan dari hasil uji hipotesis dalam perhitungan *uji t* dapat diketahui nilai *post test* atau nilai $t_{hitung post test} = 3,842$. karena nilai $t_{hitung post test}$ lebih besar dari nilai t_{tabel} atau $3,842 > 1,697$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SD Gunungsaren Bantul.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, tipe *Team Game Tournament* (TGT), Hasil Belajar, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan.¹ Metode pembelajaran dapat dianggap sebagai sesuatu prosedur atau proses yang teratur, suatu jalan atau cara yang teratur untuk melakukan pembelajaran.² Oleh karena itu, peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru.³

Hamzah mengungkapkan bahwa keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran dipengaruhi oleh sejumlah aspek, salah satunya adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi rendah.⁴

¹ Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 19

² *Ibid.*, hlm. 19

³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), hlm. 76

⁴ Hamzah, Nurdin Mohamad., *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm. 75

Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.⁵ Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Pembelajaran aktif melibatkan siswa untuk melakukan untuk melakukan sesuatu dan berpikir tentang sesuatu yang sedang dilakukannya.⁶

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang peneliti lakukan di kelas V A SDN Gunungsaren Bantul, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum menggunakan metode yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa aktif dan lebih banyak berpusat pada guru meskipun terkadang guru juga menerapkan metode yang berbeda dan menyesuaikannya dengan materi pembelajaran yang disampaikan.⁷

Lebih lanjut, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V A SDN Gunungsaren diperoleh simpulan bahwa rata-rata hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, hal tersebut ditunjukkan dengan capaian hasil belajar sejumlah siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).⁸

⁵ Warsono, Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.12

⁶ *Ibid.*, hlm 12

⁷ Hasil dari data observasi pra-penelitian pada 11/09/2015

⁸ Arina Windrarti, S.Pd, Wawancara pra penelitian wali kelas V A SDN Gunungsaren pada 11/09/2015

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V A SD Gunungsaren tersebut, maka perlu adanya proses pembelajaran yang lebih optimal dan dapat membangkitkan keaktifan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik lagi, selain hanya dengan penyampaian materi perlu juga metode-metode pelajaran yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas sehingga bukan hanya hasil yang akan diperoleh siswa tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan. Metode yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah *Team Game Tournament* (TGT) yang akan melibatkan semua siswa aktif dan menguasai materi pelajaran termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SD Gunungsaren.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, muncul beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang diberikan oleh guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab.
2. Siswa yang mempunyai tugas saja yang aktif berbicara, menjawab dan mengemukakan pendapat
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SDN Gunungsaren Bantul masih banyak di bawah KKM.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas maka dirumuskan masalah : Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V A di SDN Gunungsaren?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tipe belajar *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar di kelas V A SDN Gunungsaren.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang mengajar dan mendidik siswa dengan menggunakan berbagai strategi aktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan sebagai syarat bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu di Sekolah Tinggi Ilmu Agama Universitas Alma Ata Yogyakarta.
2. Bagi guru, semoga hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan tentang metode belajar yang aktif dengan menggunakan tipe *Team Game Tournament* dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SDN Gunungsaren.

3. Bagi para pembaca, semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi dan wawasan serta tambahan pengetahuan.
4. Bagi siswa, semoga siswa senang, tidak jenuh, aktif, menarik pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena belajar dengan cara yang menyenangkan.
5. Bagi sekolah, semoga selalu terjalin hubungan baik antara SDN Gunungsaren Bantul dengan Sekolah Tinggi Ilmu Agama Universitas Alma Ata Yogyakarta. Dan sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kembali semangat belajar siswa.
6. Bagi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Universitas Alma Ata Yogyakarta, semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi untuk perpustakaan dan mahasiswa.
7. Bagi Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk tambahan pengetahuan dan wawasan mengenai praktik pembelajaran kelas dengan menggunakan metode *Team Game Tournament (TGT)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Prenada Media Group
- Ahmad Tanzeh. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras
- Anas Sudijono. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta:PT Grasindo
- Arief Furchan. 1982. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- Arina Windrarti. 2015. *Wawancara pra penelitian wali kelas V A SDN Gunungsaren*
- Endang Komara. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama
- Hamzah. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah, Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasil dari data observasi pra-penelitian. 2015. SD Gunungsaren Bantul
- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta:Bumi Aksara
- Miftahul Huda. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- . 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mohammad Jauhar. 2011. *Implementasi Paikem Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya

- Moh Kasiram. 2010. *Metodologi Penelitian*. Malang:UIN Maliki Press
- Muhammad Arynggatama. 2011. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bantul Tahun Pelajaran 2010/2011*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Mulyono Abdurrahman. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Nana Sudjana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Oemar Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Putri Ayu A. L. 2012. *Metode Team Games Tournament dan Contoh Penerapannya*. <http://www.scribd.com/doc/78923077/Metode-Team-Games-Tournament-dan-Contoh-Penerapannya>. Diunduh pada 06 Februari 2016
- Prasetyo Irawan,dkk. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Robert E Slavin. 2005. *Cooperative Learning:Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Saur Tampubolon. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Selviana Jufri. 2009. *Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia Kelas X Semester 2 MAN Wonokromo Bantul Tahun Ajaran 2008/2009*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Sri Wahyuni, Abd Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung:PT Refika Aditama

- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV Alfabeta
- . 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- . 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikuto. 2010. *Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Susilo Mansurudin. 2010. *Mozaik Bahasa Indonesia*. Malang:UIN-Maliki Press
- Suyono, Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Warsono,Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Yunus Abidin. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Pendidikan Karakter*. Bandung:Refika Aditama
- Zainal Mustafa. 2009. *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta:Graha Ilmu