

NASKAH PUBLIKASI

**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**



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

Disusun oleh:

Evi Ramasari
121200063

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Naskah Publikasi

**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**

Disusun oleh:

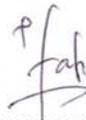
Evi Ramasari

121200063

Pembimbing

Ni'mah Afifah, S.Ag.,M.Pd.I

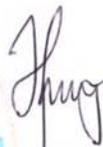
Tanggal 04 Maret 2016



Mengetahui,

Ketua Program Studi S1

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



(Laelatul Badriah, M. Pd)

PERNYATAAN

Dengan ini kami selaku pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Ilmu Agama Universitas Alma Ata:

Nama : Evi Ramasari

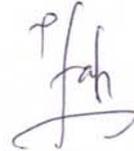
NIM : 121200063

Judul : 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

Setuju/ Tidak Setuju, naskah ringkasan penelitian yang disusun oleh mahasiswa yang bersangkutan dipublikasikan dengan/ tanpa mencantumkan nama pembimbing sebagai *co-author*. Demikian pernyataan ini dibuat untuk dijadikan koreksi bersama.

Yogyakarta, 04 Maret 2016

Pembimbing



(Ni'mah Afifah, S.Ag.,M.Pd.I)

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

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.⁴

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).⁵

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. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V A di SDN Gunungsaren.

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

⁵ Arina Windrarti, S.Pd, Wawancara pra penelitian wali kelas V A SDN Gunungsaren pada 11/09/2015

KAJIAN TEORI

A. Konsep Dasar Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajaran adalah dialog interaktif dan pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.⁶

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁷ Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik agar dapat berjalan dengan baik.⁸

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar

Sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Untuk itu guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Beberapa prinsip pembelajaran tersebut dapat diuraikan secara singkat, sebagai berikut:

- a. Prinsip motivasi adalah upaya guru untuk menumbuhkan dorongan belajar, baik dari dalam diri anak atau dari luar diri anak.
- b. Prinsip latar belakang adalah upaya guru dalam proses belajar memerhatikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dimiliki anak.
- c. Prinsip pemusatan perhatian adalah usaha untuk memusatkan perhatian anak dengan mengajukan masalah yang hendak dipecahkan lebih terarah untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.
- d. Prinsip keterpaduan, merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain.
- e. Prinsip pemecahan masalah adalah situasi belajar yang dihadapan pada masalah-masalah. Hal ini dimaksudkan agar anak peka dan juga mendorong mereka untuk mencari, memilih dan menentukan pemecahan masalah sesuai dengan kemampuannya.
- f. Prinsip menemukan adalah kegiatan menggali potensi yang dimiliki anak untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi.

⁶Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2009), hlm. 13

⁷Endang Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, (Bandung: PT Refika Aditama,2014), hlm.29

⁸*Ibid.*, hlm.29

- g. Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru.
- h. Prinsip belajar sambil bermain, merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam belajar karena dengan bermain pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak berkembang.
- i. Prinsip perbedaan individu, yakni upaya guru dalam proses belajar mengajar yang memerhatikan perbedaan individu dari tingkat kecerdasan, sifat dan kebiasaan atau latar belakang keluarga.
- j. Prinsip hubungan sosial adalah sosialisasi pada masa anak yang sedang tumbuh yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial.⁹

3. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya.¹⁰ Dari segi hasil pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang belajar dengan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dari siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.¹¹

B. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau di arahkan oleh guru.¹² Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.¹³

2. Unsur Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David Johnson dalam bukunya Anita Lie mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok dikatakan *Cooperative Learning*. Lima unsur pembelajaran gotong royong harus diterapkan.

a. Saling ketergantungan positif

Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm.86

¹⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar ...*, hlm.53

¹¹ *Ibid.*, hlm. 54

¹² Agus Suprijono, *Cooperative Learning...*, hlm.54

¹³ *Ibid.*, hlm. 54-55

harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka.

b. Tanggung jawab perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Jika tugas dan penilaian dibuat menurut prosedur pembelajaran *Cooperative Learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.

c. Tatap muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.

d. Komunikasi antar anggota

Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

e. Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.¹⁴

3. Tujuan pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim yaitu:

a. Hasil Belajar Akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberikeuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademiknya.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi.¹⁵

¹⁴ Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta:PT Grasindo,2008), hlm. 31-35

¹⁵ *Ibid.*, hlm.54-55

C. Metode *Team Game Tournament (TGT)*

1. Pengertian *Team Game Tournament (TGT)*

Team-Games-Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.¹⁶ Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dalam sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.¹⁷

2. Komponen *Team Game Tournament (TGT)*

Menurut Slavin komponen dalam pembelajaran dengan TGT menempuh lima tahap yaitu presentasi dikelas, *team*, *game*, turnamen dan rekognisi *team*.

a. Presentasi di Kelas

Materi pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh gurutetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

b. *Team*

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

c. *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

¹⁶ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 197

¹⁷ Robert E Slavin, *Cooperative Learning:Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hlm. 163

e. **Rekognisi Tim**

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.¹⁸

f. **Scoring**

Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin tim studi akan di total secara keseluruhan.¹⁹

3. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pendidik membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Setiap kelompok mendalami materi secara bersama yang dipersiapkan untuk *game*.
- b. *Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dan di beri nomor untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian materi di kelas dan hasil kerja kelompok.
- c. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab dengan benar akan mendapat skor.
- d. Skor peserta didik dikumpulkan untuk turnamen mingguan (biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kegiatan).
- e. Turnamen pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiap peserta didik berprestasi tinggi dikelompokkan pada meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya.
- f. Kemudian guru mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.
- g. Team mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata skor 40-45, dan "*Good Team*" apabila rata-rata skor 30-40.²⁰

4. Kelebihan dan Kelemahan *Team Game Tournament (TGT)*

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana dalam Istiqomah, yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 143-166

¹⁹ Miftahul Huda, *Model-model pengajaran...*, hlm 199

²⁰ Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama, 2013), hlm. 96-97

- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f. Motivasi belajar lebih tinggi.
- g. Hasil belajar lebih baik.
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.²¹

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

- a. Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

- b. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.²²

D. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.²³ Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.²⁴ Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.²⁵

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor, dan sikap siswa (aspek afektif):

1. Pemahaman konsep

Menurut Bloom dalam bukunya Ahmad Susanto, pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang di pelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar

²¹ Putri Ayu A. L, *Metode Team Games Tournament dan Contoh Penerapannya*, 2012, <http://www.scribd.com/doc/78923077/Metode-Team-Games-Tournament-dan-Contoh-Penerapannya>

²² *Ibid*

²³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, hlm.5

²⁴ *Ibid.*, hlm.5

²⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), hlm.30

siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa.

2. Keterampilan proses

Usman dan Setiawati dalam bukunya Ahmad Susanto mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan keterampilan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu termasuk kreativitasnya.

3. Sikap

Menurut Lange dalam bukunya Ahmad Susanto, sikap tidak hanya merupakan aspek mental saja, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.²⁶

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Walisman dalam bukunya Ahmad Susanto, mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.²⁷

d. Variabel Hasil Belajar

Variabel hasil pembelajaran dapat di klasifikasikan menjadi tiga yaitu:

1. Keefektifan Pembelajaran, diukur dari tingkat pencapaian siswa, dan terdapat empat indikator untuk mempreskripsinya, yaitu (1)

²⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, hlm.6-11

²⁷ *Ibid.*, hlm.12

- kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, (2) kecepatan unjuk kerja, (3) tingkat alih belajar, (4) tingkat retensi.
2. Efisiensi Pembelajaran, diukur dengan perbandingan antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai siswa dan atau jumlah biaya yang digunakan dalam pembelajaran.
 3. Daya tarik pembelajaran, diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap atau terus belajar.²⁸

E. Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/ SD

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting bukan hanya untuk membina keterampilan komunikasi melainkan juga untuk kepentingan penguasaan ilmu pengetahuan. Dalam konteks persekolahan, bahasa digunakan para siswa bukan hanya untuk kepentingan pembelajaran bahasa melainkan juga untuk mempelajari berbagai macam ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah²⁹

2. Asesmen Keterampilan Berbahasa

Dalam mengembangkan asesmen haruslah menekankan pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dan sastra sebagai salah satu bentuk seni yang dapat diapresiasi. Berikut ini beberapa asesmen yang dapat dikembangkan:

a. Asesmen Keterampilan Mendengarkan

Mendengarkan merupakan kemampuan yang memungkinkan seseorang pemakai bahasa untuk memahami bahasa secara lisan. Mendengarkan merupakan proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara.

b. Asesmen keterampilan berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi.

c. Asesmen keterampilan membaca

Membaca pada hakikatnya adalah suatu proses yang meliputi proses fisik dan psikologis. Sesuai dengan hakikat membaca sebagai suatu proses, pembelajaran membaca, baik pembelajaran membaca permulaan maupun pembelajaran membaca lanjut dilaksanakan agar anak menguasai proses membaca.

²⁸Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inofatif Kontemporer*,(Jakarta:Bumi Aksara,2009), hlm.6-7

²⁹Yunus Abidin, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Pendidikan Karakter*,(Bandung:Refika Aditama,2012), hlm.6

d. Asesmen keterampilan menulis

Menulis merupakan aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran, atau perasaan ke dalam lambing-lambang kebahasaan. Dalam menulis dilibatkan berbagai aspek kebahasaan yang meliputi: penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi, penataan kalimat, pengembangan paragraph, pengolahan gagasan, dan pengembangan model karangan.³⁰

F. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar

Dalam kontribusi terhadap efek pencapaian pembelajaran kooperatif adalah membandingkan hasil.³¹ metode pembelajaran TGT yang dilakukan dengan membentuk beberapa kelompok di dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan adanya kelompok semua siswa dapat membantu satu sama lain dan saling mendorong melakukan usaha yang maksimal, selain itu berhubungan dengan perolehan pencapaian nilai dilakukan siswa dengan saling memberikan penjelasan terperinci terhadap satu sama lain. Dengan bantuan dari teman dalam kelompok menjadikan siswa yang belum paham menjadi mengerti dan memahami sehingga untuk menjawab pertanyaan mereka sudah mengerti. Untuk itu kerjasama dengan kelompok dalam metode TGT ini juga berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa.

G. Kerangka Berfikir

Terkait dengan peran *Team Game Tournament (TGT)* dalam peningkatan hasil belajar siswa, berikut beberapa teori yang berhubungan yaitu:

Team-Games-Tournament (TGT) merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.³²

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas V A SDN Gunungsaren menjadi lebih baik setelah dilakukan tindakan. Indikator keberhasilan dan peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui ketika sebelum dilakukan tindakan dan sesudahnya.

Adapun kriteria yang diharapkan peneliti dalam menentukan keberhasilan sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas V A adalah sebagai berikut³³:

1. Terdapat peningkatan hasil nilai rata-rata di kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM minimal 70% dari jumlah siswa.³⁴

³⁰ Sri Wahyuni, Abd Syukur Ibrahim, *Asesmen Pembelajaran Bahasa*, (Bandung:PT Refika Aditama,2012), hlm.28-36

³¹ Robert E Slavin, *Cooperative Learning...*, hlm.80

³² Miftahul Huda, *Model-model pengajaran...*, hlm. 197

³³ Arina Windarti,S.Pd, Wawancara dengan wali kelas V A SDN Gunungsaren Bantul, 11 September 2015

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_o = Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada matapelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SD Gunungsaren Bantul.

H_a = Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SD Gunungsaren Bantul.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang terdapat perlakuan (*treatment*), dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.³⁵

B. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah Desain *Quasi Experimental Design* yang dapat memberikan kemungkinan sebanyak-banyaknya peneliti mengendalikan variabel dalam situasi yang ada. Salah satu dari desain yang tergolong quasi eksperimen ini ialah "*Pretest - Posttest control - Group Design*". Bagannya adalah sebagai berikut³⁶

Tabel 1
Pretest - Posttest control - Group Design

<i>Group/kelas</i>	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Pretest</i>
Eksperimen	T1	X	T2
Kontrol	T1		T2

C. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini 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.

D. Populasi Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V, yang terdiri dari kelas V A, dan kelas V B terdapat di SD N Gunungsaren, dengan jumlah siswa kelas V A ada 20 siswa dan kelas V B ada 20 siswa, jadi jumlah keseluruhan ada 40 siswa.

³⁴ Lihat Lampiran 16 Data nilai diperoleh dari wawancara dengan wali kelas V A SDN Gunungsaren Bantul, 11 September 2015

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 107

³⁶ Moh Kasiram, *Metodologi Penelitian*, (Malang: UIN Maliki Press, 2010), hlm. 223-224

E. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Oktober sampai dengan November 2015. Adapun jadwal penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 2
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Waktu pelaksanaan	Materi
Eksperimen	9 November 2015	<i>Pre test</i> Unsur cerita rakyat
	11 November 2015	Identifikasi unsur cerita rakyat dengan metode TGT
	13 November 2015	<i>Post test</i>
Kontrol	9 November 2015	<i>Pre test</i> Unsur cerita rakyat
	11 November 2015	Identifikasi unsur cerita rakyat
	13 November 2015	<i>Post test</i>

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V A SDN Gunungsaren Srandakan Bantul Yogyakarta.

F. Variabel Penelitian

Variabel peneliti dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu:

1. Variabel Independen
Sesuai dengan judul yang peneliti ambil maka yang menjadi variabel bebas adalah strategi *Team Game Tournament (TGT)*.
2. Variabel Dependen
Variabel terikat dalam judul yang di ambil adalah peningkatan hasil belajar siswa kelas V A SDN Gunungsaren Bantul.

G. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Penggunaan tes dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar secara kognitif pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa soal pilihan ganda. Soal tersebut dilaksanakan ketika *pre test* dan *post test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Observasi

Metode ini digunakan untuk memperoleh kesesuaian langkah-langkah proses pembelajaran dengan menggunakan TGT dan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung.

c. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai siswa seperti nilai, karakteristik, metode yang digunakan dalam penyampaian materi dan mengenai keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

d. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi profil sekolah, jurnal aktivitas pembelajaran serta informasi-informasi lain yang diperlukan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen dan kisi-kisi nya sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Tabel 3
Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru

No	Dimensi/Aspek	Nomor pertanyaan
1.	Prapembelajaran (kegiatan awal)	1,2,3,4
2.	Kegiatan inti pembelajaran	5,6,7,8
3.	Interaksi pembelajaran	9,10,11
4.	Keterampilan bertanya	12,13
5.	Kegiatan Akhir penutup	14,15
Jumlah		15

Tabel 4
Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang diamati	No Pernyataan
1	Kemauan siswa mengikuti pelajaran	1, 2
2	Keaktifan siswa mengikuti pelajaran	3, 4,5
3	Menghargai pendapat orang lain	6
4	Ketertiban dalam belajar	7,8
5	Tanggung jawab dalam belajar	9, 10
Jumlah		10

b. Lembar Tes

Adapun kisi-kisi soal *Pretest Posttest* adalah sebagai berikut:

Kisi-Kisi Lembar *Pretest* dan *Posttest*

Materi Pokok	Indikator	Indikator soal	Bentuk soal	Nmr soal	Jml
Mengidentifikasi unsur cerita rakyat	Menyimak cerita rakyat.	Mengenal tokoh cerita rakyat	PG	1,2	2
	Mengidentifikasi unsur cerita rakyat.	Mengidentifikasi unsur cerita rakyat	PG	3,4,5,6	4
		Memahami makna kata	PG	7,8	2
		Menanggapi suatu amanat atau pesan moral	PG	9,10	2
	JUMLAH				

H. Keabsahan Data (Validitas dan Reliabilitas)

1. Uji Validitas

Instrument soal dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi adalah validitas yang berkaitan dengan pertanyaan mengenai seberapa lengkap butir-butir yang digunakan telah memadai atau dapat mengungkap sebuah konsep³⁷. Keabsahan data atau validitas oleh peneliti telah diujikan kepada dosen yaitu Ibu Laelatul Badriah, M.Pd dan juga kepada wali kelas V SDN Gunungsaren Ibu Arina Windrarti, S.Pd. Validitas konstruk adalah pengujian validitas yang dilakukan dengan menggunakan analisis faktor. Hasil dari analisis faktor tersebut akan menjelaskan apakah butir-butir yang ada dalam sebuah kuesioner benar-benar merupakan pembentuk sebuah variabel (konsep) atau benar-benar mengkonfirmasi sebuah variabel³⁸. Pengujian instrument soal oleh

³⁷ Zainal Mustafa, *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), hlm. 165

³⁸ *Ibid.*, hlm. 169

peneliti diujikan di SD Jaban dan MI Ma'arif Kadipolo dengan jumlah instrumen soal 15 dan responden keseluruhan 40.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ini menggunakan rumus KR 20 (Kuder Richardson) Oleh karena $N=40$, maka derajat bebasnya adalah $N - 2 = 40-2 = 38$. Pada buku-buku statistik, nilai r tabel satu sisi pada $df = 38$ dan $p = 0,05$ adalah 1,697.

Oleh karena nilai Alpha Cronbach = 0,729 ternyata lebih besar dari r tabel = 0,320 maka instrumen soal yang diujikan terbukti reliabel.

I. Teknik Analisis Data

1. Deskripsi Data

Dalam deskripsi data ini peneliti menggunakan presentase untuk mengetahui angka kenaikan presentase nilai kelas V A dan V B.

a. Mencari presentase

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ket: f = Frekuensi yang dicari persentasenya
 N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)
 P = Angket persentase³⁹

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Penggunaan statistik mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data.⁴⁰ Untuk melakukan uji normalitas data dihitung menggunakan SPSS 16.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk memastikan apakah dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen pada masing-masing kategori sudah dapat dinyatakan homogen atau tidak. Perhitungan uji homogenitas menggunakan rumus uji F. Berdasarkan pada perhitungan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh nilai F hitung = 2,037. Rumus yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan rumus uji F sebagai berikut⁴¹:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

³⁹Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,1996), hlm. 40

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 172

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 140

Uji homogenitas menggunakan taraf signifikan 5 % atau 0,05. Varians dikatakan homogen atau tidak, apabila nilai F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel.

3. Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis, digunakan uji hipotesis menggunakan uji *t Independent Sampel T-test*, dengan bantuan SPSS 16. Penghitungan uji *t* atau *t* test menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan memberikan materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas V pada dua kelas yaitu kelas A dan kelas B sebanyak tiga kali pertemuan.

a. Pertemuan Pertama

Sebelum pelajaran dimulai pada masing-masing kelas di berikan soal *pre test* yang sama untuk mengukur hasil sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Team Game Tournament* dan yang tidak menggunakan *Team Game Tournament*. Pada pertemuan pertama ini dilaksanakan *Pre Test* pada tanggal 9 November 2015 dengan jumlah soal 10 pilihan ganda materi cerita rakyat yang diberikan di kelas A dan kelas B. Waktu yang diberikan adalah 35 menit. Sebelum siswa mengerjakan soal peneliti memberikan instruksi pengerjaan soal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* ini merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan membentuk kelompok team dan aturan-aturan dalam permainan turnamen. Kelompok dibagi dengan menggunakan nomor undian yang terdapat nomor, huruf, dan nama kelompok dengan menggunakan nama pahlawan. Aturan mainnya adalah pembaca mencoba mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan nomor tersebut, selanjutnya membaca pertanyaan tersebut dan mencoba menjawab. Dan para penantang mau menantang dengan memberikan jawaban jika mempunyai jawaban berbeda dengan pembaca, dan begitu seterusnya dilakukan oleh penantang yang lain. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika penantang yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke meja yang tersedia. Dengan dampingan guru siswa dapat menyelesaikan semua soal atau pertanyaan yang tersedia. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan TGT dalam pertemuan ini peneliti juga memberikan itruksi atau tata cara permainan TGT.

Setelah selesai dengan mengerjakan soal *pre test* dilanjutkan dengan mengulang kembali materi mengenai unsur-unsur cerita rakyat sebelum pada pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran dengan TGT

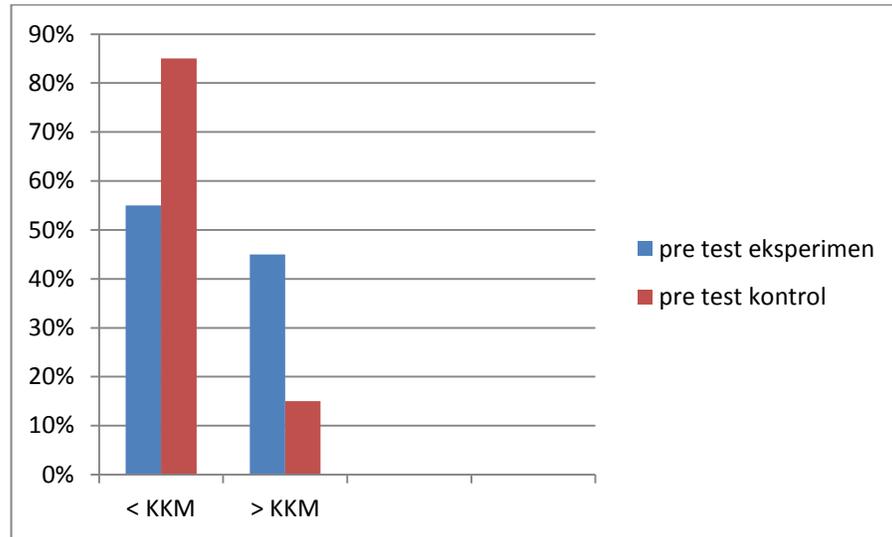
dikelas eksperimen maupun yang tidak menggunakan TGT dikelas kontrol. Dari hasil *pre test* diperoleh nilai untuk kelas eksperimen sebesar 7,35 dan untuk kelas kontrol sebesar 6,25 dalam tabel dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 12
Hasil *Pre Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Res	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	10	8
2	8	7
3	8	6
4	6	7
5	7	7
6	8	7
7	6	3
8	7	7
9	7	8
10	8	6
11	6	7
12	9	8
13	6	4
14	9	6
15	5	6
16	7	6
17	7	7
18	7	3
19	8	6
20	8	6
Rata-rata	7,35	6,25

Tabel 13
Presentase Nilai *Pre Test*

Kriteria KKM	Kelas	Frekuensi	Presentase
KKM < 75	Eksperimen	11	55 %
KKM > 75		9	45 %
KKM < 75	Kontrol	17	85 %
KKM > 75		3	15 %



Gambar 4
Diagram Pre Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *pre test* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 7,35 dengan kriteria KKM < 75 sebesar 55 % dengan jumlah 11 siswa dan kriteria KKM > 75 sebesar 45 % dengan jumlah 9 siswa. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 6,25 dengan kriteria KKM < 75 sebesar 85 % dengan jumlah 17 siswa dan kriteria KKM > 75 sebesar 15 % dengan jumlah 3 siswa.

b. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pembelajaran dengan mneggunkakan metode TGT untuk kelas eksperimen dan konvensional untuk kelas kontrol. Pertemuan kedua ini dilaksanakan pada tanggal 11 November 2015. Pada pertemuan ini di kelas eksperimen, siswa sudah mulai mengerti aturan main dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* tersebut yang pada pertemuan pertama telah disampaikan langkah-langkahnya. Tetapi pada pertemuan kedua ini untuk lebih membangkitkan semangat siswa, maka masing-masing kelompok membuat yel-yel untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran akan semakin merasa lebih menyenangkan. Pada pertemuan kedua ini siswa sudah begitu faham jalannya permainan, akan tetapi guru tetap mengawasi dan melakukan pendampingan terhadap semua siswa dan seluruh pertanyaan dapat terselesaikan dengan baik, dengan kekompakan masing-masing kelompok dan antusias semua siswa. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Pada tahap awal ini, peneliti sebelum melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu mengucapkan salam dan memimpin doa bersama. Setelah itu peneliti melakukan apersepsi dan motivasi penyemangat siswa sebelum pembelajaran dimulai dan mengulang materi sebelumnya untuk mengingat kembali materi yang sudah disampaikan.

2) Kegiatan inti

Dalam kegiatan inti ini, peneliti sebelum memulai dengan metode TGT terlebih dahulu peneliti menjelaskan mengenai salah satu cerita rakyat, setelah itu bertanya jawab antara guru dengan siswa. Untuk masuk dalam pembelajaran TGT peneliti membagi kelas menjadi 5 kelompok, dengan cara mengambil nomor undian nomor 1-4 secara bergantian. Setelah siswa memperoleh nomor undian kemudian peneliti memberikan intruksi kembali cara belajar dengan game tournament. Setelah kelompok sudah tersusun kemudian setiap kelompok mengenalkan yel-yel masing-masing sebagai penyemangat. Pembelajaran dengan TGT dimulai dengan pengambilan nomor undian kemudian mengambil soal kedepan kelas untuk dibacakan oleh siswa yang mendapat nomor undian kemudian ditantang menjawab oleh dua orang siswa yang mempunyai nomor sama. Pembelajaran berlangsung selama 2 jam pembelajaran, setelah melaksanakan pembelajaran dengan Team Game Tournament selesai langkah terakhir adalah mencatat skor masing-masing kelompok di papan tulis.

Pembelajaran di kelas kontrol didominasi oleh kegiatan guru dalam mengajar. Pembelajaran di kelas ini berjalan tetap seperti biasa, guru menggunakan metode klasik seperti ceramah. Siswa hanya terpacu pada buku dan mendengarkan penjelasan dari guru dan sudah terlihat kemampuan siswa yang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru secara langsung.

3) Kegiatan akhir

Dalam kegiatan akhir atau penutup peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya dan menyimpulkan hasil belajar yang sudah berlangsung. Selanjutnya memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar dan terakhir menutup pelajaran dengan salam.

c. Pertemuan Ketiga

Dalam pertemuan ketiga ini, diberikan post test pada tanggal 13 November 2015 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah soal 10. Setelah pelajaran sudah berjalan dua kali masing-masing kelas kembali diberikan *post test* yang sama juga guna mengukur kemampuan dan pengetahuan siswa setelah dilakukan tindakan

pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* dan yang tidak menggunakan metode tersebut. Hasil *post test* lebih digunakan untuk mengukur dan mengetahui kemampuan kognitif siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan tindakan belajar dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* di kelas V A ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

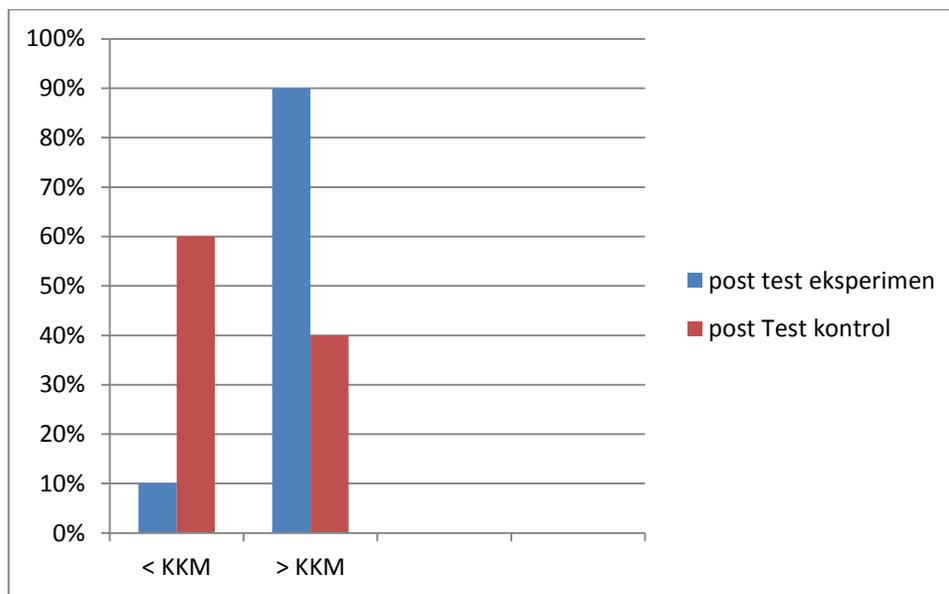
Selain itu terlihat perbedaan nilai yang dihasilkan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dari *pre test* dan *post test* yang sebelumnya telah dilakukan di dua kelas tersebut. Hasil perolehan nilai *post test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut:

Tabel 14
Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Res	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	10	7
2	9	8
3	9	3
4	8	7
5	9	9
6	7	8
7	9	7
8	8	8
9	9	7
10	7	8
11	9	9
12	8	7
13	9	8
14	8	7
15	8	6
16	8	8
17	9	6
18	8	7
19	8	6
20	9	7
Rata-rata	8,45	7,15

Tabel 15
Presentase Nilai *Post Test*

Kriteria KKM	Kelas	Frekuensi	Presentase
KKM < 75	Eksperimen	2	10 %
KKM > 75		18	90 %
KKM < 75	Kontrol	12	60 %
KKM > 75		8	40 %



Gambar 5
Diagram *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *post test* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 8,45 dengan kriteria KKM < 75 sebesar 10 % dengan jumlah 2 siswa dan kriteria KKM > 75 sebesar 90 % dengan jumlah 18 siswa. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 7,15 dengan kriteria KKM < 75 sebesar 60 % dengan jumlah 12 siswa dan kriteria KKM > 75 sebesar 40 % dengan jumlah 8 siswa.

2. **Analisis Data Hasil Penelitian**
 - a. **Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas**
 - 1) **Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk menguji instrument penelitian berupa instrument test. Instrument test yang diujikan oleh peneliti

berjumlah 15 butir soal pilihan ganda yang terdiri dari. Instrument test tersebut diujikan ke para ahli. Para ahli yang di pilih sesuai dengan lingkup yang diteliti yakni Laelatul Badriyah, M. Pd dan Arina Windarti, S.Pd. Pengujian validitas Instrument dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2015. Hasil uji validitas instrument yang dilakukan oleh validator, sebagai berikut:

- a) Menurut hasil uji validitas yang dilakukan oleh Laelatul Badriyah, M. Pd instrumen soal dinyatakan valid semua dengan perbaikan penyesuaian soal *pretest* dan *post test*.
- b) Menurut hasil uji validitas yang dilakukan oleh Arina Windarti, S.Pd instrument soal dinyatakan valid dengan perbaikan pada butir soal nomor 1,2,3,4,dan 8.

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa instrument test yang digunakan oleh peneliti dinyatakan valid dengan perbaikan pada butir soal nomor 1,2,3,4,dan 8.

Setelah melakukan perbaikan, peneliti melanjutkan uji validitas konstruk, yakni peneliti melakukan uji coba instrumen soal di SD N Jaban dan MI Ma'arif Kadipolo dengan jumlah responden keseluruhan sebanyak 40 siswa, setelah diperoleh data hasil uji coba instrumen, langkah selanjutnya peneliti menghitung data tersebut menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan program *SPSS 16*. Berdasarkan uji validitas *konstruk* yang dilakukan oleh peneliti menggunakan program *SPSS 16* dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 16
Hasil Uji Validitas Konstruk

No Butir	Koefisien Korelasi	r Tabel	Keterangan
1	0,582	0,312	Valid
2	0,287	0,312	Tidak Valid
3	0,551	0,312	Valid
4	0,255	0,312	Tidak Valid
5	0,468	0,312	Valid
6	0,245	0,312	Tidak Valid
7	0,786	0,312	Valid
8	0,237	0,312	Tidak Valid
9	0,217	0,312	Tidak Valid
10	0,573	0,312	Valid
11	0,656	0,312	Valid
12	0,452	0,312	Valid
13	0,480	0,312	Valid

No Butir	Koefisien Korelasi	r Tabel	Keterangan
14	0,568	0,312	Valid
15	0,403	0,312	Valid

Data di atas dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel atau r hitung > 0,312 dengan taraf signifikan 5%.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas yang dilakukan oleh peneliti menggunakan rumus KR 20 (Kuder Richardson), dengan bantuan program SPSS 16. Berdasarkan uji reliabel yang dilakukan oleh peneliti menggunakan program SPSS 16 dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 17
Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.729	15

Dari tabel 15 dapat diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbach* adalah 0,729 dengan jumlah soal 15 item. Nilai r tabel untuk uji dua sisi pada taraf kepercayaan 95% atau signifikansi 5% ($p=0,05$) dapat dicari berdasarkan jumlah responden atau N. Oleh karena $N=40$, maka derajat bebasnya adalah $N - 2 = 40-2 = 38$. Pada buku-buku statistik, nilai r tabel satu sisi pada $df = 38$ dan $p = 0,05$ adalah 1,697.

Oleh karena nilai *Alpha Cronbach* = 0,729 ternyata lebih besar dari r tabel = 0,320 maka instrumen soal yang diujikan terbukti reliabel.

b. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data dari tiap-tiap variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan bantuan SPSS 16 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 18
Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>nilai_kelas_kontrol</i>	<i>nilai_kelas_eksperimen</i>
<i>Normal</i>	<i>N</i>	20	20
	<i>Mean</i>	6.25	7.35

<i>Parameters^a</i>	<i>Std. Deviation</i>	1.446	1.226
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.281	.162
	<i>Positive</i>	.152	.162
	<i>Negative</i>	-.281	-.152
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		1.258	.726
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.084	.667
<i>a. Test distribution is Normal.</i>			

Nilai N dari data diatas adalah 20. Pada kolom nilai kelas kontrol terdapat nilai Kolmogorov-Smirnov = 1,258 dengan probabilitas 0,084 (Asymp. Sig. (2-tailed) dan kelas eksperimen terdapat nilai Kolmogorov-Smirnov = 0,726 dengan probabilitas 0,667 (Asymp. Sig. (2-tailed). Persyaratan data disebut normal jika probabilitas atau $p > 0,05$ pada uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov. Oleh karena nilai p kontrol = 0,084 dan p eksperimen = 0,677 atau $p > 0,05$ maka diketahui bahwa data variabel nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada 20 responden adalah normal atau memenuhi persyaratan uji normalitas.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk memastikan apakah dari kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen pada masing-masing kategori sudah dapat dinyatakan homogen atau tidak. Perhitungan uji homogenitas menggunakan rumus uji F. Berdasarkan pada perhitungan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh nilai F hitung = 2,037. Rumus yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan rumus uji F sebagai berikut⁴²:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Uji homogenitas menggunakan taraf signifikan 5 % atau 0,05. Varians dikatakan homogen atau tidak, apabila nilai F hitung lebih kecil atau sama dengan F tabel.

Perolehan nilai F hitung dicari menggunakan rumus uji F, yaitu:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{2,092}{1,503} = 1,39$$

Dari hasil tersebut bahwa kedua kelas yang digunakan oleh peneliti homogen, dikarenakan nilai F hitung lebih kecil dari pada F tabel yaitu $2,037 < 1,39$. Karena nilai F hitung $<$ F tabel maka varian homogen.

⁴²Sugiyono, *Statistik Untuk*, hlm. 140

c. Uji hipotesis

Tabel 19
Uji T Data Nilai *Post Test*
Group Statistics

group_kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	kelas_kontrol	20	7.15	1.309	.293
	kelas_eksperimen	20	8.45	.759	.170

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	1.028	.317	-3.842	38	.000	-1.300	.338	-1.985	-.615
Equal variances not assumed			-3.842	30.484	.001	-1.300	.338	-1.991	-.609

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada kolom *group statistics* di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *post test* kelas kontrol sebesar 7,15 dengan standar deviasi sebesar 1,309 dan rata-rata *standard error* sebesar 0,293. Sedangkan, nilai rata-rata *post test* pada kelas eksperimen sebesar 8,45 standar deviasi sebesar 0,759 dan rata-rata standar eror sebesar 0,170. Selanjutnya, pada kolom *Independent Samples Test* dapat diketahui bahwa nilai *t* hitung *post test* sebesar 3,842.

Dari perhitungan *uji t* pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *uji t post test* atau nilai *t* hitung *post test* = 3,842. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima atau H_o ditolak, karena nilai *t* hitung *post test* lebih besar dari nilai *t* tabel atau $3,842 > 1,697$.

B. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian menunjukkan bahwa *pre test* kelas eksperimen lebih tinggi nilai rata-rata nya daripada kelas kontrol. Yaitu nilai *pre test* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 7,35 dengan kriteria

KKM < 75 sebesar 55 % dengan jumlah 11 siswa dan kriteria KKM > 75 sebesar 45 % dengan jumlah 9 siswa. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 6,25 dengan kriteria KKM < 75 sebesar 85 % dengan jumlah 17 siswa dan kriteria KKM > 75 sebesar 15 % dengan jumlah 3 siswa. Sedangkan nilai *post test* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 8,45 dengan kriteria KKM < 75 sebesar 10 % dengan jumlah 2 siswa dan kriteria KKM > 75 sebesar 90 % dengan jumlah 18 siswa. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 7,15 dengan kriteria KKM < 75 sebesar 60 % dengan jumlah 12 siswa dan kriteria KKM > 75 sebesar 40 % dengan jumlah 8 siswa.

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 $1,635 < 1,88$.

Sedangkan berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan teknik uji t yang dilakukan peneliti dengan bantuan program *SPSS 16* dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif di kelas eksperimen dengan TGT yaitu dengan nilai $t_{hitung\ post\ test} = 3,842$. Sedangkan nilai $t_{hitung\ post\ test}$ kelas kontrol diperoleh nilai hitung yang sama yaitu sebesar $= 3,842$. Setelah itu peneliti membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} , sehingga diperoleh $3,842 > 1,697$, karena nilai $t_{hitung\ post\ test}$ lebih besar dari nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima atau H_o ditolak. Kesimpulannya bahwa Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SD Gunungsaren Bantul.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan uji hipotesis yang telah diuraikan pada bab IV maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif yang dilakukan di kelas V A SD Gunungsaren Bantul berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. 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 %.

Dari perhitungan uji prasyarat uji t dapat disimpulkan bahwa nilai uji $t\ post\ test$ 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_o ditolak dan H_a diterima. Artinya Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V A SD Gunungsaren Bantul.

DAFTAR PUSTAKA

- 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
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,1996), hlm. 40
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta:PT Grasindo
- Arina Windrarti. 2015. Wawancara pra penelitian wali kelas V A SDN Gunungsaren
- Endang Komara. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama
- Hasil dari data observasi pra-penelitian pada 11/09/2015
- Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta:Bumi Aksara
- Miftahul Huda. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moh Kasiram. 2010. *Metodologi Penelitian*. Malang:UIN Maliki Press
- Nana Sudjana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Oemar Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Putri Ayu A. L, *Metode Team Games Tournament dan Contoh Penerapannya*, 2012, <http://www.scribd.com/doc/78923077/Metode-Team-Games-Tournament-dan-Contoh-Penerapannya>
- Robert E Slavin. 2005. *Cooperative Learning:Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Saur Tampubolon. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sri Wahyuni, Abd Syukur Ibrahim. 2012. *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung:PT Refika Aditama
- Suyono, Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. 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