

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME*
TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPS
PADA KELAS V SDN KARANGSONO 02**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

AMALIA MAWARDI

34301900011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

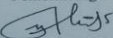
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF IPS PADA KELAS V
SDN KARANGSONO 02

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

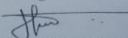
Oleh
Amalia Mawardi
343019000011

Menyetujui untuk diajukan pada ujian skripsi

Pembimbing I


Yulina Ismiyanti, S.Pd, M.Pd
NIK 211314022

Pembimbing II


Dr. Rida Fironika K, S.Pd, M.Pd
NIK 211312012

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Rida Fironika K, S.Pd, M.Pd
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA KELAS V SDN KARANGSONO 02

Disusun dan dipersiapkan oleh

Amalia Mawardi

34301900011

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 01 Maret 2022

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan

Untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, S.Pd, M.Pd.
NIK 211315026
Penguji 1 : Yunita Sari, S.Pd, M.Pd.
NIK 211315025
Penguji 2 : Dr. Rida Fironika K, S.Pd.M.Pd.
NIK 211312012
Penguji 3 : Yulina Ismiyanti, S.Pd, M.Pd.
NIK 211314022

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Semarang, 06 Maret 2023

Universitas Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekatur



Dr. Firdausy, S.Pd, M.Pd.
NIK 211312011



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amalia Mawardi

NIM : 34301900011

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Falkutas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Pada Kelas V SDN Karangsono 02

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar yang sudah diperoleh

Semarang 01 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,


Amalia Mawardi
34301900011



KATA PENGANTAR

Segala puja-puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala nikmat yang sudah dilimpahkan-Nya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Pada Kelas V SDN Karangsono 02” dengan baik dan maksimal. Penulisan proposal penelitian ini disusun bertujuan salah satunya untuk mencari tau pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Game Tournament terhadap hasil belajar kognitif IPS pada siswa kelas V SDN Karangsono 02.

Ungkapan terimakasih juga hendak peneliti sampaikan kepada pihak-pihak yang sudah mendukung peneliti baik berupa dukungan materil maupun dukungan moril sehingga penyusunan proposal penelitian ini dapat terselesaikan. Peneliti mengucapkan terima kasih yang ditujukan kepada:

1. Prof.Dr. Gunarto, SH.,M.Hum, selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Islam Sultan Agung.
2. Dr. Turahmat, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univertas Islam Sultan Agung yang telah memberi kesempatan dan fasilitas kepada peneliti.
3. Dr. Rida Fironika Kusumawardani, S.Pd., M.Pd, selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberi pengarahannya kepada peneliti.
4. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd, selaku dosen Pembimbing I yang telah memberi bimbingan, arahan, dan motivasi.
5. Dr. Rida Fironika Kusumawardani, S.Pd., M.Pd, selaku dose Pembimbing II yang telah bimbingan arahan dan nasihat.
6. Kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan arahan, ilmu, dan nasihat yang begitu besar dan berarti kepada peneliti.

7. Kepada kedua orang tua, kakak, dan adik tercinta yang selalu memberi dukungan semangat, waktu, dan do'a, serta selalu ada disaat dibutuhkan untuk setiap langkah dan keputusan yang peneliti ambil.
8. Teman-teman program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung angkatan 2019 yang telah memberi dukungan dalam penyusunan proposal penelitian ini.
9. Kepada semua pihak terkait yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini

Atas segala kebaikan dan bantuan yang sudah diberikatkan dalam menyusun proposal penelitian ini mendapat limpahan balasan dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Peneliti sudah berusaha maksimal dengan kemampuan yang dimiliki, namun proposal penelitian ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat dibutuhkan demi perbaikan proposal penelitian ini.

Semarang, Desember 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGATAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian dan hakikat model pembelajaran	9
2. Pengertian TGT	11
3. Sintak model pembelajaran TGT	14
4. Pengertian dan hakikat IPS	15
5. Hasil belajar kognitif	20
6. Indikator hasil belajar kognitif	21
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berfikir.....	28
D. Hipotesis	30

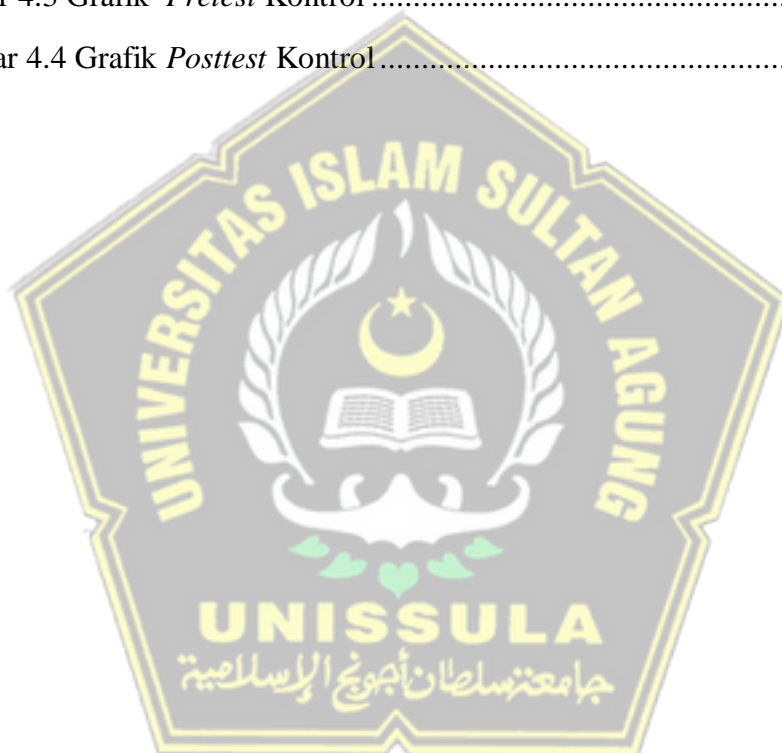
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN.....	31
A. Desain Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	32
C. Teknik Pengumpulan Data	33
D. Instrument Penelitian.....	34
E. Teknik Analisis Data	39
F. Jadwal Penelitian.....	46
BAB IV.....	48
A. Hasil dan Pembahasan.....	48
a. Hasil Penelitian	48
1. Hasil Uji Coba Instrument	48
2. Hasil Validitas Butir	48
3. Hasil Realibilitas	49
4. Tingkat Kesukaran.....	50
5. Daya Pembeda.....	50
A. Hasil Belajar Siswa	50
B. Uji Prasyarat.....	59
1. Uji Normalitas.....	59
2. Uji Homogenitas.....	61
3. Uji Hipotesis.....	62
C. Pembahasan	64
BAB V.....	68
Simpulan dan Saran	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak	14
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Populasi dan Sampel	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi.....	35
Tabel 3.4 Kategori Koefisien	37
Tabel 3.5 Jadwal Penelitian.....	47
Tabel 4.1 Hasil Uji Reliabilitas	48
Tabel 4.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.3 Hasil Pretest Kelas Eksperimen	52
Tabel 4.4 Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4.5 Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	41
Tabel 4.6 hasil Tingkat kesukaran soal.....	41
Tabel 4.7 kriteria daya pembeda.....	42
Tabel 4.8 hasil pembeda soal	42
Tabel 4.9 analisis daya pembeda yang diperoleh	43
Tabel 4.10 Uji Normalitas	60
Tabel 4.11 Hasil Homogenitas	61
Tabel 4.12 Uji T-Paired Sample Test	62
Tabel 4.13 Uji T-Independent Sample Test	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berfikir	29
Gambar 4.1 Grafik <i>Pretest</i> Eksperimen	53
Gambar 4.2 Grafik <i>Posttest</i> Eksperimen	53
Gambar 4.3 Grafik <i>Pretest</i> Kontrol	56
Gambar 4.4 Grafik <i>Posttest</i> Kontrol	57



DAFTAR LAMPIRAN

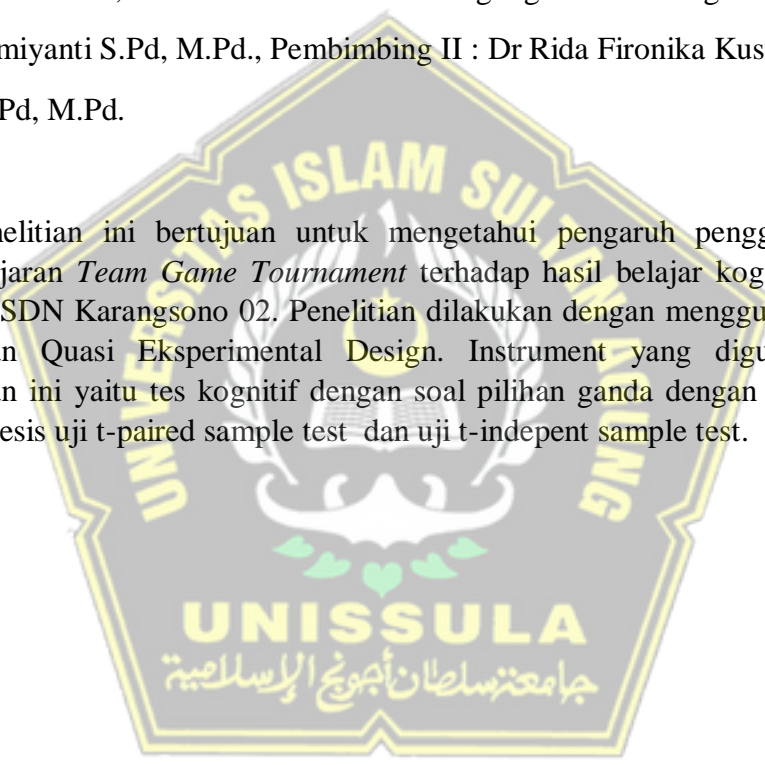
Lampiran 1 Kisi-Kisi	75
Lampiran 2 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	77
Lampiran 3 Rubrik Penilaian	82
Lampiran 4 Kunci Jawaban	83
Lampiran 5 RPP	84
Lampiran 6 RPP	88
Lampiran 7 Data Siswa Kelas Eksperimen	92
Lampiran 8 Data Siswa Kelas Kontrol	93
Lampiran 9 Hasil Validitas Instrument	94
Lampiran 10 Hasil Reliabilitas	96
Lampiran 11 Hasil Uji Kesukaran	97
Lampiran 12 Hasil Uji Daya Pembeda	98
Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas	99
Lampiran 14 Hasil Uji Homogenitas	100
Lampiran 15 Rekapitulasi jawaban siswa kelas eksperimen	101
Lampiran 16 Data Hasil Rekapitulasi	102
Lampiran 17 Hasil Uji T-Paired Sample Test	104
Lampiran 18 Hasil Uji T-Independent Sample Test	105
Lampiran 19 Dokumentasi Mengajar	106
Lampiran 20 Hasil jawaban Pretest siswa	107
Lampiran 21 Hasil Jawaban Posttest Siswa	108

ABSTRAK

Amalia Mawardi 2023. “ Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Kelas V SDN Karangsono 02. `

Skripsi, Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing 1: Yulina Ismiyanti S.Pd, M.Pd., Pembimbing II : Dr Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar kognitif IPS pada kelas V SDN Karangsono 02. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Quasi Eksperimental Design. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes kognitif dengan soal pilihan ganda dengan menggunakan uji hipotesis uji t-paired sample test dan uji t-indepent sample test.



Amalia Mawardi 2023. "The Effect of the Team Game Tournament Learning Model on Cognitive Learning Outcomes in Class V SDN Karangsono 02." Thesis, Elementary School Teacher Study Program. Faculty of Teaching and Science Education, Sultan Agung Islamic University. Advisor 1: Yulina Ismiyanti S.Pd, M.Pd., Advisor II : Dr Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd, M.Pd.

This study aims to determine the effect of using the Team Game Tournament learning model on social science cognitive learning outcomes in class V SDN Karangsono 02. The research was conducted using a Quasi Experimental Design research method. The instrument used in this study was a cognitive test with multiple choice questions using a hypothesis test, paired sample t-test and independent sample t-test.



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada seseorang guna untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang (Ariyani & Kristin, 2021).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat mendorong siswa melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melakukan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Pembelajaran adalah proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya, peserta didik memproduksi secara lebih luas dalam dan lebih maju dengan modifikasi pemahaman terhadap konsep pengetahuan (Djalal, 2017). Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa di kelas dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah seperangkat kegiatan yang telah dirancang untuk mendukung belajar siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada kegiatan belajar mengajar guru dihadapkan dengan beragam kemampuan, minat, latar belakang

sosial siswa, sehingga berpengaruh pada tingkat penguasaan materi siswa. Oleh sebab itu, hasil pembelajaran tidak hanya tergantung pada informasi materi yang disampaikan oleh guru melainkan bagaimana siswa menerima informasi materi yang disampaikan dengan baik. Pada dasarnya peran seorang guru tidak hanya menyampaikan materi saja, melainkan harus bisa membimbing siswa-siswanya agar menjadi lebih aktif. Oleh sebab itu pemilahan dan penggunaan pendekatan dan model pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu siswa dalam tujuan yang ingin dicapai. Model pembelajaran juga diartikan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan Teknik pembelajaran. Model pembelajaran adalah pola konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk tujuan belajar. Fungsi dalam model pembelajaran yaitu sebagai acuan perancang pengajaran dan para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran '(Djalal, 2017). Banyak jenis model pembelajaran yang bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi ke siswa. Seperti contohnya yaitu model pembelajaran discovery, pembelajaran berbasis proyek, bermain peran, pembelajaran kooperatif dsb. Di penelitian ini kita akan membahas pembelajaran kooperatif, pembelajaran koooperatif terdiri dari enam jenis yaitu jigsaw, STAD, GI (*Group Investigation*), NHT (*Number Head Together*), TPS (*Think Pair Share*)

dan TGT (*Team Game Tournament*) dan di penelitian ini kitan akan meneliti jenis model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) terhadap hasil belajar IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu materi pembelajaran yang merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, politik, ekonomi, hukum, dan budaya. Pembelajaran IPS mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang terdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu, sosial, humaniora, sains bahkan isu dari berbagai masalah sosial kehidupan. Materi IPS di SD memuat materi tentang pembelajaran geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. (Wahidin, 2021)

Pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS perlu diberikan ke siswa dalam pembelajaran IPS mempelajari cara untuk melakukan interaksi sosial. Pengetahuan untuk berinteraksi perlu dibekalkan kepada siswa agar siswa nantinya dapat berbaur kepada masyarakat untuk kehidupan sehari-hari. Proses dalam pembelajaran itu disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan siswa akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas. Oleh sebab itu seorang guru di sekolah dasar harus mempunyai kemampuan khusus mengingat karakteristik siswa sekolah dasar. Pembelajaran di sekolah dasar harus mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya pembelajaran yang membutuhkan keaktifan siswa, pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran yang melibatkan kerja

kelompok antar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menciptakan proses pembelajaran yang bermakna.

Hasil dari observasi yang dilakukan di SDN Karangsono 02 menunjukkan siswa masih kesulitan dalam memahami kesulitan saat pembelajaran IPS, terlebih saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yang digunakan guru kelas V di SDN Karangsono 02 sama sekali tidak salah, tetapi akan membuat siswa mendapatkan hasil yang maksimal jika dikemas lebih baik dan menarik. Selain itu juga berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa di SDN Karangsono 02 diperoleh informasi bahwa kondisi hasil belajar IPS masih belum maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh saat ulangan harian dimana rata-rata nilai IPS 63,5. Nilai tersebut masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Nilai tersebut terbilang rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Menurut Ibu Retno Cahyati, S.Pd wali kelas V di SDN Karangsono 02 proses pembelajaran IPS kurang maksimal dikarenakan masih dijumpai adanya siswa yang cenderung mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang bicara dengan teman saat pembelajaran berlangsung. Selain itu tidak sedikit siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum memahami materi yang disampaikan. Hasil belajar IPS kelas V di SDN Karangsono 02 belum maksimal dikarenakan beberapa faktor diantaranya saat disekolah guru belum terlalu maksimal dalam menggunakan model pembelajaran

yang varaitif terutama dalam pembelajaran IPS sehingga guru belum pernah menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT).

TGT merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Astuti et al., 2022). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan bermain yang nantinya dibagi dalam kelompok dan akan bermain dengan kelompok lain. Sistem dalam permainan di model pembelajaran TGT adalah permainan babak rebutan point dengan menggunakan undian soal (Wijarnako, 2017). Kegiatan belajar dengan menggunakan TGT dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Slavin melaporkan beberapa hasil riset tentang pengaruh model pembelajaran TGT dan keunggulannya yaitu para siswa dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional, meningkatkan perasaan atau persepsi siswa bahwa hal mereka peroleh tergantung pada kinerja dan bukannya dari keberuntungan, TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa yang berbeda, TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain, dan keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih lama.

Penerapan pembelajaran menggunakan model TGT bisa dilakukan dengan cara yaitu siswa dikelompokkan menjadi 3-4 orang yang sifatnya heterogen akademiknya dan akan melakukan diskusi mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS), kelompok tersebut disebut kelompok diskusi. Selanjutnya setiap anggota dari kelompok tersebut dibentuk kelompok lagi menjadi kelompok turnamen yang bersifat homogen akademiknya. Langkah-langkah *Team Game Tournament* (TGT) yaitu penyajian materi, belajar kelompok, dan permainan turnamen. Pengelompokan siswa heterogen lebih mendorong interaksi lebih efektif antara siswa satu dengan siswa lainnya dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan kognitif.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka penelitian yang akan dilakukan adalah pengaruh model pembelajaran TGT untuk hasil belajar pada pembelajaran IPS. Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih memuaskan. Dengan demikian, berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti bermaksud akan meneliti tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas V SDN Karangsono 02”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Guru selalu menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu berupa ceramah setiap pembelajaran.

2. Guru masih kurang inovatif dalam menyampaikan materi IPS ke siswa.
3. Hasil belajar pada pelajaran IPS masih kurang memuaskan karena siswa sering tidak memperhatikan saat materi disampaikan guru di kelas.
4. Pembahasan pada mata pelajaran IPS yang banyak membuat siswa bosan saat dijelaskan materinya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut ini.

1. Hasil belajar dibatasi pada keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa pada pelajaran IPS kelas V.
2. Pembelajaran IPS dibatasi oleh pokok bahasan materi interaksi sosial.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan di atas maka penulis merumuskan masalahnya yaitu apakah ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kognitif IPS kelas V SDN Karangsono 02?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini yaitu: untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran

Team Game Tournament terhadap hasil belajar kognitif IPS pada tema 4 subtema 2 kelas V SDN Karangsono 02.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Sebagai landasan teoritis untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif yang aktif, efektif dan menyenangkan .

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi siswa khususnya kelas V, dengan pembelajaran dengan model TGT dapat membantu peluang siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri dan dimediasi oleh teman sebaya.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini bisa menjadi bahan masukan untuk kedepannya bisa menciptakan pembelajaran aktif, inovatif sehingga berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa pada setiap pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu Pendidikan di SDN Karangsono 02.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Pengertian dan Hakikat Model Pembelajaran

Hakikat model pembelajaran menurut Trianto (2010: 51), mengatakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang terbentuk dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan belajar. Model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar (ASLACH, 2020).

Model pembelajaran merupakan suatu pola, acuan, ragam, dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan (Nurlaelah & Sakkir, 2020). Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang terbentuk dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran juga diartikan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif (Nofrion, 2018). Joyce dalam trianto (2011) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran di kelas dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran di

dalamnya buku-buku, film, Komputer, kurikulum, dan lain-lain (Solihah, 2016).

Model pembelajaran juga didefinisikan sebagai suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka Panjang), merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran juga berpendapat bahwa model pembelajaran itu adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan digunakan sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan peran guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran di kelas (Wahana, 2019)

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang disiapkan guru untuk digunakan dalam awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, perangkat pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

a) Ciri-ciri dari model pembelajaran adalah:

1. Rasional teoritik yang disusun oleh para penciptanya atau pengembangannya.
2. Landasan pemikiran tentang apa bagaimana siswa belajar.

3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berhasil.
 4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b) Hal-hal yang dipertimbangkan guru saat memilih model pembelajaran adalah:
1. Pertimbangan terhadap tujuan yang ingin dicapai.
 2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran.
 3. Pertimbangan dari sudut peserta didik.
 4. Pertimbangan hasil belajar peserta didik.
 5. Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis (Nofrion, 2018).
2. Pengertian TGT

Model Pembelajaran TGT adalah salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku /ras yang berbeda. TGT adalah model pembelajaran dengan metode berkelompok yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus melihat perbedaan status (Solihah, 2016). Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan atau games serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan diberikan skor, klesmen, dan juara bagi individu

atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar (Astuti et al., 2022).

Menurut Slavin(2018) Pembelajaran TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik,kuis-kuis,dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim dari mereka dengan anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok heterogen yang akan memulai pembelajaran atau kuis atau turnamen yang tiap kelompok nantinya akan diberikan skor.

A. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Salah satunya model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yaitu :

- 1) Lebih meningkatkan waktu penerapan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
- 7) Hasil belajar lebih baik.

- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- 9) Siswa memiliki kesempatan dan kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 10) Perilaku mengganggu siswa lain menjadi kecil.
- 11) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 12) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi materi (Ibrahim & Susilo, 2019).

Adapun kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut :

- 1) Sering terjadi saat kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta dalam menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadi kegaduhan jika guru tidak bisa mengelola kelas.
- 4) Dalam kelebihan suatu model pembelajaran TGT.
- 5) Sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogeny dari segi akademisnya. Hal ini bisa diatasi dengan guru berperan sebagai pemegang kendali dapat lebih teliti dalam menentukan anggota kelompok.
- 6) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati batas waktu yang sudah ditentukan. Kesulitan ini dapat diatasi dengan guru menguasai kelas secara menyeluruh.
- 7) Masih ada siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya (Lisberliansi, 2018).

Tabel 2.1
Sintak Model Pembelajaran TGT

Langkah-Langkah pembelajaran dengan Model Pembelajaran TGT	Langkah-Langkah pembelajaran dengan model Pembelajaran TGT pada penelitian ini
<p>Fase 1: Penyajian Materi guru menyampaikan materi mengenai materi interaksi sosial.</p> <p>Fase 2 : Belajar dalam kelompok Guru membentuk siswa menjadi kelompok setiap kelompok berisi 4-5 siswa, selanjutnya meminta siswa untuk berdiskusi.</p> <p>Fase 3: Belajar dengan permainan. Setelah melakukan diskusi siswa dan guru melakukan permainan, guru memberikan soal yang harus dijawab setiap anggota kelompok.</p> <p>Fase 4: Pertandingan (Tournament) Guru menandingkan siswa perwakilan dari satu kelompok untuk turnamen.</p>	<p>Fase 1: Penyajian Materi Guru menyampaikan materi mengenai materi interaksi sosial.</p> <p>Fase 2: Belajar dalam kelompok Guru membagi membentuk siswa menjadi kelompok setiap kelompok berisi 4-5 siswa, selanjutnya guru meminta siswa untuk berdiskusi.</p> <p>Fase 3: Belajar dengan permainan quis tebak kartu. Setelah melakukan permainan siswa dan memberikan soal yang harus dijawab setiap anggota kelompok.</p> <p>Fase 4: Pertandingan (Tournament) Guru menandingkan siswa perwakilan dari satu kelompok untuk turnamen yang dibantu dengan semangat yel-yel setiap kelompoknya.</p> <p>Fase 5: Penghargaan Guru memberikan penghargaan dan penguatan siswa.</p>

<p>Fase 5: Penghargaan</p> <p>Guru memberikan penghargaan dan penguatan ke siswa.</p>	
---	--

3. Pengertian dan Hakikat Pembelajaran IPS

Dalam konteks sosial Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diartikan sebagai gabungan antara ilmu humaniora dan ilmu sosial dan ilmu yang diintegrasikan sedemikian rupa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) didesain atas dasar masalah dan realita sosial dengan pendekatan interdisipliner. Istilah IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar, menengah, atau nama program studi di perguruan tinggi. Mata Pelajaran IPS adalah wahana pencapaian tujuan pendidikan, yang tercantum pada Undang-undang Nomor 20, Tahun 2003, pasal 3 yakni menyatakan pendidikan nasional tidak sekedar bertujuan menjadikan warga negara yang cerdas tetapi diimbangi dengan imbas serta sikap sosial yang berbudi luhur (Ismiyanti, 2018). Istilah IPS di Sekolah Dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah ilmu sosial, humaniora, sains dan bahkan berbagai isu dan masalah sosial dalam kehidupan. Materi IPS untuk di sekolah dasar tidak terlihat disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogic dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir siswa yang bersifat holistic (Saharuddin, 2020).

Adanya mata pelajaran IPS di sekolah dasar peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungan, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah sosial (Jamalia, 2018). IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian masyarakat dan dihadapkan berbagai permasalahan di masyarakat (Hidayat et al., 2017). Kajian humanities dalam IPS mengacu pada konsep filsafat, seni, sastra, dan lain-lain. Pendidikan IPS adalah suatu penyerderhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi, negara, dan disiplin ilmu lainnya serta masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan Pendidikan tingkat dasar dan menengah (Ariyani & Kristin, 2021).

Pada hakikatnya IPS adalah tentang manusia dan lingkungannya. Dalam hidup manusia selalu hidup Bersama dengan manusia lain sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Melalui pelajaran IPS peserta didik diperkenalkan pada lingkungan serta rasa tanggung jawab sosial. IPS merupakan perpaduan dari berbagai cabang ilmu diantaranya yaitu sejarah, sosiologi, ekonomi, geografi, sosiologi, psikologi, antropologi dan sebagainya (Novitayati, 2013). Berdasarkan tingkat Pendidikan jumlah bidang keilmuan yang dirangkum dalam mata pelajaran IPS berbeda-beda. Pada tingkat sekolah dasar bidang keilmuan

IPS yang diajarkan ke siswa yaitu geografi dan sejarah. Geografis adalah cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang hal-hal yang berkaitan dengan fenomena yang terjadi pada suatu tempat, letak garis lintang dan bujur, dan letak suatu tempat dibandingkan dengan letak daerah disekitarnya. Sedangkan sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan sosial dimana fokus kajiannya yaitu manusia (individu atau kelompok masyarakat) yang hidup di suatu tempat tertentu dan waktu tertentu juga. Hakikatnya bidang-bidang ilmu sosial yang dirangkum dalam pembelajaran di sekolah dasar sama-sama mempelajari gejala dan masalah sosial yang terjadi di kehidupan bermasyarakat.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan yang diperoleh dari bangku Pendidikan agar dapat mempunyai jiwa patriotisme, mampu menghadapi dan menyelesaikan permasalahan sosial yang ada di kehidupan masyarakat.

1) Tujuan, Ruang Lingkup IPS

Tujuan dari mata pelajaran IPS di SD yaitu untuk menguasai konsep dan manfaat IPS dalam kehidupan sehari-hari serta untuk melanjutkan Pendidikan ke Sekolah Mengengah Pertama atau Madrasah Tsanawiyah. Fungsi dan tujuan mata pelajaran IPS yang tercantum dalam Permendikbud No.68 Tahun 2013 yaitu menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau space

wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Tujuan dari mata pelajaran IPS untuk pendidik yaitu untuk mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan dalam kehidupan di masyarakat (Ratri, 2018). Tujuan mata pelajaran IPS menurut Plato yaitu untuk menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik dalam artian taat hukum, mengetahui dan memahami aturan yang ada (Hilmi, 2017).

Ruang Lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek yaitu:

- a) Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- b) Waktu berkelanjutan dan perubahan
- c) Sistem sosial, dan budaya
- d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan yang didapat di bangku pendidikan agar dapat mempunyai jiwa patriotism dan mampu menghadapi permasalahan-permasalahan sosial yang ada di lingkungan masyarakat. Ruang lingkup dari mata pelajaran IPS ada empat yaitu manusia, tempat dan lingkungan, waktu keberlanjutan, sistem sosial dan budaya, dan yang terakhir perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

2) Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama

mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi. Pengertian IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai masalah dan isu sosial (Hubley, 2020)

Pembelajaran IPS di SD diharapkan dapat menjadi wahana atau sarana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan sekitar. Sehingga siswa dapat memiliki pengetahuan tentang konsep-konsep dasar dan kepekaan terhadap masalah-masalah sosial di sekitarnya. Pada pembelajaran IPS di SD pokok bahasannya mengarah pada bidang geografi yang harus disampaikan dengan mengungkapkan objek pembelajaran secara konkret yang ada di lingkungan sekitar misalnya sungai dan fungsinya, pegunungan, dan sebagainya serta mempelajari cara untuk merawat lingkungan di sekitarnya. Pengajaran IPS di SD juga mengajarkan agar peserta didik dapat menjadi warga masyarakat yang mampu menghadapi masalah yang terjadi dalam masyarakat (Saharuddin, 2020). Pembelajaran IPS di SD yang lebih menekankan kepada aspek pendidikan diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman tentang beberapa konsep sosial dan melatih sikap, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimiliki dan dipahami tersebut

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah suatu proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial agar siswa mampu memahami masalah sosial dan

bersikap sesuai konsep yang telah dimiliki.

4. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar” dimana kata tersebut memiliki arti masing-masing. Hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, sedangkan belajar adalah suatu terminologi yang menggambarkan suatu proses yang dilalui dengan pengalaman (Novitayati, 2013). Slametto (2014:17) mengatakan hasil belajar adalah tolok ukur utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang disebabkan karena peserta didik telah mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar (Christina & Kristin, 2016). Hasil belajar merupakan hasil belajar siswa yang menunjukkan pada penguasaan materi atau bahan pelajaran di sekolah setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam suatu periode tertentu sebagaimana diwujudkan dalam bentuk nilai-nilai yang ada pada hasil tes formatif siswa (rahmadayanti dewi, 2021). Evaluasi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor menurut Bloom (Shalahuddin, 2002). Aspek ranah kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang dibagi dalam enam aspek yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, analisis, evaluasi, dan membuat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah

tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar suatu materi yang diwujudkan dengan nilai.

5. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Pendapat yang paling termuka adalah pendapat dari Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar menjadi enam bagian atau kategori (Oktaviana & Prihatin, 2018).

1) Mengingat

Proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka Panjang. Kategori mengingat pada proses kognitif mengenali dan mengingat Kembali.

2) Memahami

Memahami merupakan proses mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan atau grafik yang disampaikan melalui pengajaran buku, dan sumber-sumber belajar lainnya.

3) Menganalisis

Menganalisis merupakan menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya untuk suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antar satu dengan yang lainnya.

4) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan merupakan menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk hal baru atau hal yang belum dipelajari.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi merupakan membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.

6) Mencipta

Mencipta merupakan membuat yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya.

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Keberhasilan suatu kegiatan belajar ditentukan oleh beberapa faktor-faktor yang mempengaruhinya (Simamora et al., 2020) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif sebagai berikut:

a. Faktor Internal

1) Kesehatan Fisik

Kesehatan fisik yang sehat dan prima akan mendukung siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga siswa akan dapat meraih hasil belajar yang memuaskan. Sebaliknya, siswa yang kondisi

fisiknya sedang tidak sehat dan prima tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan fokus.

2) Psikologis

a) Intelegensi

Taraf intelegensi yang tinggi (*high average, superior, genius*) pada siswa akan memudahkannya dalam memecahkan masalah-masalah akademis di sekolah. Sebaliknya, jika siswa memiliki taraf intelegensi rendah, ditandai dengan ketidakmampuan dalam memahami masalah-masalah pelajaran akademis, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah.

b) Bakat siswa

Bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan seseorang pada waktu yang akan datang. Dengan demikian, setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai ketentuan masing-masing. Jadi secara menyeluruh hampir sama dengan intelegensi. Itulah sebabnya seorang anak yang berintelegensi sangat cerdas atau cerdas luar biasa.

c) Minat

Minat adalah ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Sifat bisa temporer, tetapi menetap dalam jangka Panjang. Minat temporer hanya bisa bertahan dalam jangka waktu pendek, dalam hal ini dikatakan minat yang rendah. Minat yang kuat biasanya bisa bertahan lama karena seseorang benar-benar memiliki gairah, semangat, dan keseriusan yang tinggi dalam melakukan sesuatu hal yang baik. Maka seseorang akan bisa memperoleh hasil belajar yang baik jika seseorang tersebut mempunyai minat pada suatu pelajaran.

d) Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir alternatif dalam menghadapi suatu masalah sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara baru dan unik. Kreativitas dalam belajar memberi pengaruh positif bagi individu untuk mencari cara-cara baru dalam menghadapi masalah akademis. Siswa tidak akan terpacu dengan cara-cara klasik berupaya mencari cara yang baru.

3) Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang memberikan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar adalah dorongan menggerakkan seorang pelajar untuk sungguh-sungguh dalam belajar.

4) Kondisi Psikoemosional Stabil

Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami seseorang. Kondisi emosi seringkali dipengaruhi oleh pengalaman hidupnya.

b. Faktor Eksternal

1) Lingkungan Fisik Sekolah

Lingkungan fisik sekolah adalah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan.. sarana dan prasarana di sekolah yang memadai seperti ruang kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang cukup baik, adanya AC, Overhead Projector atau LCD, papan tulis, spidol, perpustakaan lengkap, laboratorium, dan sarana belajar lainnya.

2) Lingkungan Sosial Kelas

Lingkungan sosial kelas adalah suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas. Suasana kelas yang kondusif memacu siswa untuk belajar dan mempelajari pelajaran dengan baik.

3) Lingkungan Sosial Keluarga

Lingkungan sosial keluarga adalah suasana interaksi sosial antara orangtua dengan anak-anak dalam keluarga. Orang tua yang tidak mampu dalam mengasuh anak-anak dengan baik dikarenakan orang tua cenderung otoriter sehingga anak-anak bersikap patuh semu dan

memberontak bila di belakang orang tua. Pengasuhan permisif yang serba membolehkan seorang anak untuk berperilaku apa saja, tanpa ada kendali dari orang tua berakibat anak tidak tahu akan tuntunan dan tanggung jawab dalam hidupnya dalam belajar atau sebagai seorang pelajar. Orang tua dengan pengasuhan demokratis yang ditandai dengan komunikasi aktif antara orang tua dan anak, menetapkan tanggung jawab yang jelas, dan orang tua yang memperhatikan belajar anaknya akan berpengaruh positif dalam hasil belajar anak di sekolah.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk menunjang kajian dalam penelitian ini sekiranya diperlukan beberapa acuan sebagai perbandingan terhadap masalah-masalah yang akan di teliti nanti. Oleh karenanya peneti mencoba menelaah beberapa penelitian terdahulu dengan permasalahan yang terkait dengan permasalahan dengan permasalahan peneliti. Adapun masalah peneliti terdahulu yang menjadi bahan perbandingan antara lain :

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh R Rizka Masayu pada tahun 2017 penelitian ini membahas mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bermain Bola Basket Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh menggunakan Uji T Sampel Berpasangan (*Paired T test*) adalah t hitung 2,58 dan t tabel 2,16, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan

hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bermain bola basket siswi yang mengikuti ekstrakurikuler permainan bola basket di SMAN 9 Bandung dengan rata-rata peningkatan 2,20. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, berbeda dari mata pelajaran yang akan diteliti, mata pelajaran yang akan diteliti.

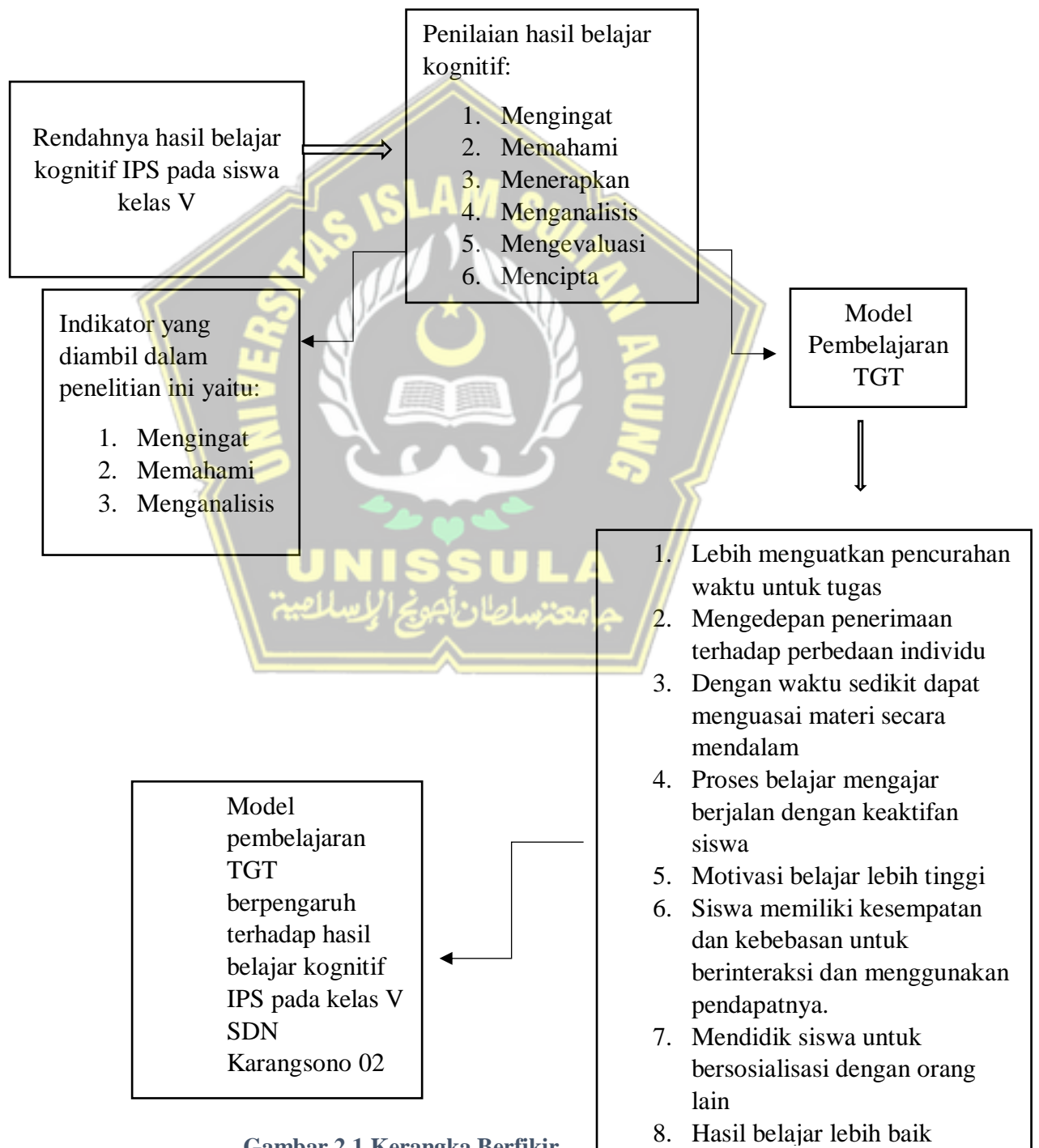
Penelitian yang kedua dilakukan oleh Cahyaningsih Ujyanti pada tahun 2017. Hasil yang diperoleh yaitu (1) Aspek kognitif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 diperoleh juga nilai signifikansi sebesar 0,004. (2) Aspek afektif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,85 < 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula signifikansi 0,118. (3) Aspek Psikomotor dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,226 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan juga nilai signifikansi sebesar 0,000. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotorik pada siswa dan tidak ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif siswa.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Maharani Rika Dea pada tahun 2020 penelitian ini membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 01 Gendengan Temanggung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model TGT berbantuan

media lumer dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal tersebut dapat dilihat rata-rata siswa mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 21,53 dari rata-rata 56,49 menjadi 78,47. Berdasarkan hasil tersebut juga dapat dilihat dari *Uji Wilcoxon* yang menunjukkan bahwa nilai z yang didapat sebesar -3,923 dengan *Asymp. Sig 2 failed* sebesar 0,000 ($0,000 < 0,005$) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* model pembelajaran TGT berbantuan media lumer terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV di SDN 01 Gendengan. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti ini dilihat dari kelas yang diteliti.

C. Kerangka Berfikir

Seperti yang sudah dijelaskan di latar belakang hasil belajar IPS siswa di SDN Karangsono 02 belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal. Kondisi awal yang memperlihatkan hasil belajar IPS masih rendah, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu kurang keterlibatan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, selain itu guru belum menemukan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Setelah melihat kondisi awal dimana hasil belajar IPS masih rendah, maka diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Penerapan model TGT akan mempengaruhi hasil belajar kognitif.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir yang dipaparkan di atas maka hipotesis penelitian yaitu adanya pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar kognitif IPS Siswa Kelas V SDN Karangsono 02 Dan tidak adanya pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Siswa Kelas V SDN Karangsono 02.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013)

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimental Design* yaitu desain yang menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). *Nonequivalen Control Group* adalah penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum dilakukan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah diberikan tes akhir (*posttest*) atau desain yang hampir sama dengan desain *Pretest-Posttest Control Group* (Sugiyono, 2013)

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
Eksprimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	X	O4

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2013:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang berjumlah 40 siswa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono (2013:81). Sampel pada penelitian ini yaitu terdiri dari semua populasi kelas V SDN Karangsono 02 yang merupakan kelas eksperimen dan semua populasi di kelas V SDIP Muhajirin.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teknik Sampling, terdapat berbagai Teknik sampling. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan Teknik sampling *Nonprobability sampling*. “*Nonprobability Sampling*”. “*Nonprobability Sampling* adalah jenis sampel jenuh. Sampel jenuh adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative

kecil kurang dari 30, atau penelitian ini ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono 2017:85).

3.2 Tabel Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	SDN Karangsono 2	20
2.	SDIP Muhajirin	20
	Jumlah	40

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan :

Tes Kognitif

Tes adalah suatu metode atau alat untuk melakukan penyelidikan yang menggunakan soal-soal, pertanyaan-pertanyaan atau tugas-tugas yang telah dipilih dengan seksama dan telah distandarisasikan (Sari, 2015). Tes ini dilakukan untuk memperoleh hasil belajar kognitif IPS peserta didik atau siswa di kelas.

Dalam hal ini, tes yang digunakan berbentuk soal pilihan ganda. Peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* sebagai alat pengumpulan data dari responden atau peserta didik. Tes pertama (*Pretest*) bertujuan untuk melihat hasil belajar awal yang dimiliki peserta didik, Sedangkan tes yang

terakhir (*Posttest*) bertujuan untuk melihat hasil belajar melalui model pembelajaran TGT.

D. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono,2015:147). Instrument yang digunakan dalam untuk mengetahui hasil belajar kognitif IPS peserta didik menggunakan model pembelajaran TGT adalah berbentuk tes. Tes yang diberikan ke peserta didik berbentuk soal pilihan ganda.

Lembar Soal Tes Kognitif

penelitian ini, menggunakan soal yang berbentuk pilihan ganda berjumlah 25 butir soal, soal ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS peserta didik terhadap materi IPS pada tema 4 subtema (interaksi sosial). Soal tes (*pretest*) diberikan saat pertama pertemuan atau sebelum diberikan model pembelajaran TGT (*Treatment*) dan soal tes *posttest* diberikan saat terakhir pertemuan atau sesudah diberikan model pembelajaran TGT (*Treatment*).

Tabel 3.3 Kisi-Kisi
Instrument

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Indikator Penilaian	No Soal	Jumlah
1.	3.2 menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia	2.2.1 menyebutkan contoh pengertian interaksi sosial	C1	8,14,17, 21,22, 24	6
2.		2.2.2 Menyebutkan bentuk-bentuk interaksi sosial	C1	3,4,5,7, 9,10,17	7
3.		2.2.3	C1	1,23	2

		Menyebutkan interaksi manusia dengan alam			
4.		2.2.4 menjelaskan manfaat dari interaksi sosial	C2	11,12,19	3
5.		2.2.5 Menyebutkan faktor pendorong keberhasilan pembangunan atau perkembangan masyarakat	C1	6,20	2
6.		2.2.6 menganalisis bentuk-bentuk interaksi sosial yang ada di masyarakat	C4	15,16	2

Tes dinyatakan valid jika tes tersebut bisa mengukur yang hendak diukur. Soal pretest dan posttest yang akan diujikan pada siswa, terlebih dahulu tes tersebut divalidkan.

a) Validitas Butir Soal

Uji validitas adalah uji kesanggupan alat penilaian dalam

mengukur isi yang sebenarnya. Validitas untuk setiap tes di uji dengan rumus kolerasi produk moment dengan cara mengkolerasikan skor butir dengan skor total. Pengujian dilakukan dengan taraf signifikan 5%.

Untuk menjelaskan validitas tiap item pertanyaan tes, maka r tersebut dibandingkan dengan harga kritik produk moment dengan perhitungan $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ untuk taraf signifikan 5% dan $\alpha=0,05$. Pada output SPSS16.0, jika *Corroted Item-Total Correlation* maka instrument dinyatakan valid, dan juga $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka instrument dianggap tidak valid.(Sundayana, 2015)

b) Reliabilitas Tes

Reliabilitas suatu instrument menunjukkan beberapa kali data itu diambil tetap sama. Untuk reliabilitas tes, pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dengan Teknik *Alfa Cronbach* dengan bantuan SPSS 16.00. Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai alpha lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan cronbach alpha namun dengan bantuan program SPSS versi 16.00. Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956).

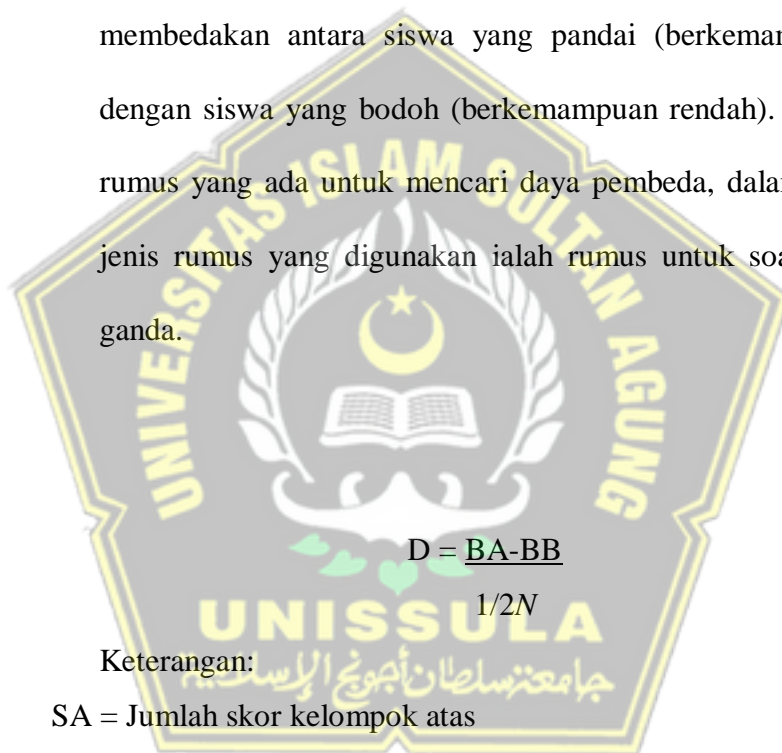
Table 3.4 Kategori Koefisien Realiabilitas

Koefisien Realiabilitas (r)	Interprestasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah

$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 100$	Samgat Tinggi

C) Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Dari berbagai rumus yang ada untuk mencari daya pembeda, dalam bahasan ini jenis rumus yang digunakan ialah rumus untuk soal tipe pilihan ganda.



$$D = \frac{BA - BB}{1/2N}$$

$$1/2N$$

Keterangan:

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Dengan klasifikasi sebagai berikut:

$DP \leq 0,00$ sangat jelek

$0,00 < DP \leq 0,20$ jelek

$0,20 < DP \leq 0,40$ cukup

$0,40 < DP \leq 0,70$ baik

$0,70 < DP \leq 1,00$ sangat baik

c) Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal merupakan keberadaan suatu butir soal apakah dipandang sukar, sedang atau mudah mengerjakannya.

$$TK = \frac{SA-SB}{1A=1B}$$

Keterangan :

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Dengan klasifikasi sebagai berikut:

TK = 0,00 terlalu sukar

$0,00 < TK \leq 0,30$ sukar

$0,30 < TK \leq 0,70$ sedang/cukup

$0,70 < TK \leq 1,00$ mudah

TK = 1,00 terlalu mudah

E. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis yang digunakan yaitu uji pra syarat analisis, dan analisis akhir atau pengujian hipotesis.

a. Analisis Data Awal

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji data apakah data kontinu berdistribusi normal sehingga dengan validitas, realibilitas, uji t, korelasi, regresi dapat dilakukan. Hal tersebut berdasarkan

asumsi statistik parametrik digunakan jika variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 16.0 untuk menguji normalitas data. Langkah-langkah uji normalitas secara umum sebagai berikut ini:

- a) Klik menu analyze, kemudian masuk ke descriptive statistics, lalu explore
- b) Pada jendela explore, terdapat kolom dependent list, pindahkan variable yang ingin diuji tersebut.
- c) Pilih both pada display. Centang bagian descriptive, lalu isi confidence interval for mean dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan. Kemudian klik continue.
- d) Klik plots, lalu beri centang pada normality plots with tests. Jika sudah, klik continue kemudian klik ok
- d) Hasil uji normalitas sudah bisa dibaca untuk kemudian diolah lebih lanjut (Drs. H. Rostina Sundayana, 2015)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji untuk mengetahui apakah data memiliki variansi atau keragaman nilai yang secara statistik. Uji homogenitas adalah salah satu uji prasyarat analisis data statistik parametrik pada teknik komparasional (membandingkan). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data dari

sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Pengujian homogenitas menggunakan uji f dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut ini:

- a) Klik menu 'Variable View' pada SPSS.
- b) Ketik 'Variable View' pada kolom 'Name' yang akan diuji dan kelompok yang akan diuji.
- c) Klik 'View Data' dan masukkan nilai dari variable yang diuji.
- d) Pilih 'Analyze-Compare Means-Independent Sample T Test' dan masukkan variable yang akan diteliti dan kelompok yang akan diukur.
- e) Pada opsi 'Independent Sample T Test' dan masukkan variable yang akan diteliti dan kelompok yang akan diatur.
- f) Pada kolom 'Grouping Variable' klik 'Define Groups', selanjutnya ketik group 1 untuk kelompok 1 dan groups 2 untuk kelompok 2.
- g) Selanjutnya klik 'Continue' dan pilih 'OK' untuk mengakhiri perintah.

Pengujian homogenitas varians dengan uji F menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$F = \frac{S_2^2}{S^2}$$

Keterangan:

F = Homogenitas varians

S_2 = Varians terbesar

S_2 = Varians terkecil

c. Uji Kesamaan Rata-Rata atau Uji t

Teknik analisis akhir (pengujian hipotesis) menggunakan uji-t (Independent Sample t Tes) dengan bantuan software SPSS 16.0, dengan kriteria pengujian jika nilai sig > 0,05 maka H_0 diterima, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak (Rostina, 2015)

7. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah data kontinu berdistribusi normal sehingga dengan validitas, realibilitas, uji t, korelasi, regresi dapat dilakukan. Hal tersebut didasarkan asumsi bahwa statistik parametrik digunakan jika variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji Kolmogrov Smirnov dengan bantuan SPSS 16.0 guna menguji normalitas data. Langkah-langkahnya yaitu melalui menu Analyze-Non Parametrik test-Legacy Dialogs-1-Sample K-S (Rostina, n.d.) langkah-langkah pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS adalah:

- 1) Klik menu analyze, kemudian masuk ke descriptive statistics, lalu explore
- 2) Pada jendela explore, terdapat kolom dependent list, pindahkan

variable yang ingin diuji tersebut.

- 3) Pilih both pada display. Centang bagian descriptive, lalu isi confidence interval for mean dengan angka tertentu yang sesuai kebutuhan. Kemudian klik continue.
- 4) Klik plots, lalu beri centang pada normality plots with tests. Jika sudah, klik continue kemudian klik ok
- 5) Hasil uji normalitas sudah bisa dibaca untuk kemudian diolah lebih lanjut. (Drs. H. Rostina Sundayana, 2015)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji untuk mengetahui apakah data memiliki variansi atau keragaman nilai yang secara statistik. Uji homogenitas adalah salah satu uji prasyarat analisis data statistik parametrik pada teknik komparasional (membandingkan). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Pengujian homogenitas menggunakan uji f dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS, langkah-langkahnya sebagai berikut ini:

- 1) Klik menu 'Variable View' pada SPSS.
- 2) Ketik 'Variable View' pada kolom 'Name' yang akan diuji dan kelompok yang akan diuji.
- 3) Klik 'View Data' dan masukkan nilai dari variable yang diuji.
- 4) Pilih 'Analyze-Compare Means-Independent Sample T Test' dan masukkan variable yang akan diteliti dan kelompok yang

akan diukur.

- 5) Pada opsi 'Independent Sample T Test' dan masukkan variable yang akan diteliti dan kelompok yang akan diatur.
- 6) Pada kolom 'Grouping Variable' klik 'Define Groups', selanjutnya ketik group 1 untuk kelompok 1 dan groups 2 untuk kelompok 2.
- 7) Selanjutnya klik 'Continue' dan pilih 'OK' untuk mengakhiri perintah. (Drs. H. Rostina Sundayana, 2015)

Pengujian homogenitas varians dengan uji F menggunakan rumus sebagai berikut ini:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians kecil}}$$

$$F = \frac{S_2}{S_2}$$

Keterangan :

F = Homogenitas varians

S₂ = Varians terbesar

S₂ = Varians terkecil

c. Uji Kesamaan Rata-Rata atau Uji t

Teknik analisis akhir (pengujian hipotesis) menggunakan uji-t (*Independent Sample t Tes*) dengan bantuan software *SPSS 16.0*, dengan kriteria pengujian jika nilai sig > 0,05 maka Ho diterima, sedangkan jika nilai sig < 0,05 maka Ho ditolak.

Uji hipotesis ini digunakan untuk menghitung perbedaan

antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) dengan kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran biasa dengan rumus t-tes sebagai berikut ini:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan } S = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{(n_1+n_2-2)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen

\bar{x}_2 = Nilai rata-rata kelompok kontrol

S_1^2 = Varians data kelompok eksperimen

S_2^2 = Varians data kelompok kontrol

n_1 = Jumlah peserta didik kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah peserta didik kelompok kontrol

S = Simpang baku kedua kelompok (Rostina, n.d.)

Hasil dari perhitungan statistik tersebut untuk menguji kebenaran hipotesis statistik. Apabila $P > 0,05$ maka H_0 diterima sehingga dapat dikatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar kognitif IPS pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Apabila $P < 0,05$ maka H_a diterima sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada perubahan atau berpengaruh setelah menggunakan model pembelajaran TGT pada hasil belajar kognitif kelas V SDN Karangsono 02 (Drs. H. Rostina Sundayana, 2015)

d. Uji T Paired

paired sample t-test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

Rumus T Paired:

$$\frac{\bar{D}}{\frac{SD}{(\sqrt{N})}}$$

Keterangan :

t = Nilai t hitung

\bar{D} = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2

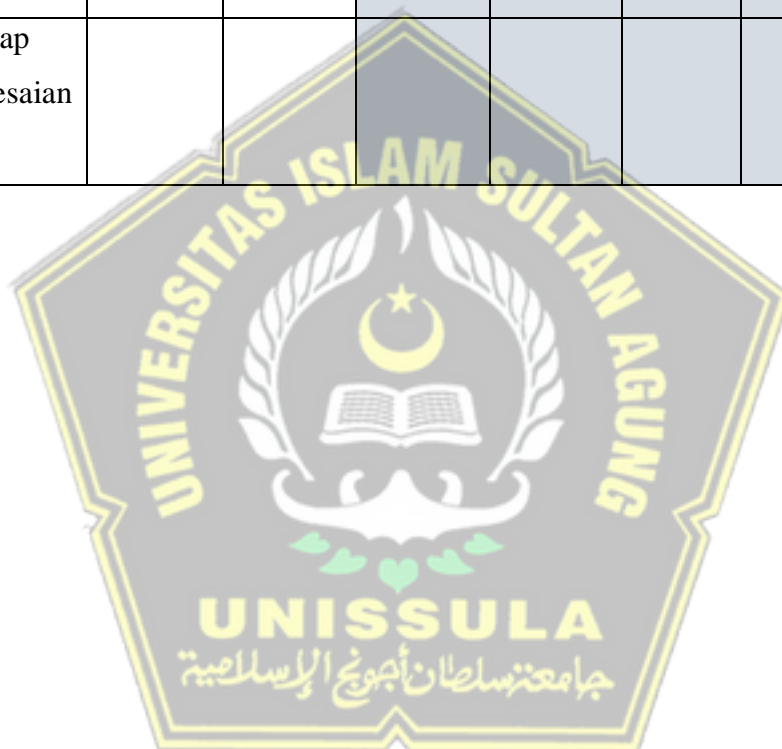
N = Jumlah sampel

F. JADWAL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama delapan bulan, yakni mulai dari September 2022 sampai dengan bulan April 2023 dengan rincian lebih lengkapnya tertera pada table berikut.

Tabel 3.4
Jadwal Penelitian

Keterangan	Bulan						
	Sept	Okt	Nov	Jan	Feb	Mar	Apr
Tahap persiapan							
Tahap pelaksanaan							
Tahap penyelesaian							



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Coba Instrumen

Penelitian ini dilakukan di SDN Karangsono 02 yang terletak di Desa Karangsono Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas V dengan jumlah siswa 20 siswa sebagai kelas eksperimen dan 20 siswa kelas V di SD Islam Plus Muhajirin sebagai kelas kontrol. Soal uji coba tes hasil belajar yang digunakan berjumlah 30 soal pilihan ganda pada populasi diluar sampel penelitian. Uji coba tes dilakukan terhadap 26 siswa di kelas VI SDN Karangsono 02. Hasil dari uji coba tersebut digunakan untuk mengukur validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal tersebut layak digunakan sebagai instrument untuk mengukur hasil belajar kognitif IPS siswa.

a. Hasil Uji Coba Instrument

1) Validitas

Tes yang digunakan dalam penelitian harus memenuhi kriteria baik, untuk mendapatkan data yang baik dan akurat. Tes yang peneliti gunakan untuk diujikan pada populasi sampel sebelumnya harus diujikan coba terlebih dahulu diluar populasi yaitu kelas VI. Uji coba ini bertujuan

untuk mengukur hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji coba tes hasil belajar diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid dari jumlah awal 30 butir soal. 25 yang dinyatakan valid karena nilai r hitung $>$ r tabel yang dapat dilihat di daftar nilai kritis r product moment. Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ $N = 0,364$. 25 butir soal yang valid yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30 dan 5 butir soal yang tidak valid yaitu nomor 4, 8, 18, 22, 26. Berdasarkan validasi tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa terdapat 25 butir soal pilihan ganda yang bisa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

2) Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Berdasarkan uji reliabilitas yang sudah dilakukan terhadap 25 soal pilihan ganda yang dinyatakan valid adalah 0,860. Selanjutnya hasil uji reliabilitas dibandingkan dengan nilai r table = 0,364. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa bahwa hasil uji reliabilitas $>$ nilai r tabel, artinya butir-butir soal pilihan ganda tersebut dinyatakan sangat reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 4.1 Reliabilitas Tes

Cronbach's Alpha	N Of Items
860	25

3) Uji Tingkat Kesukaran

Uji perhitungan tingkat kesukaran ini menggunakan SPSS 16.0 terdapat 25 soal yang sudah divalidkan. Soal yang dianggap baik yaitu soal yang memiliki kesukaran 0,300 sampai 0,699. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap 25 soal pilihan ganda yang valid menunjukkan terdapat 5 soal yang dinyatakan mudah ($TK > 0,70$ yaitu soal nomor 9, 13, 19, 23, 29). Terdapat 14 yang dinyatakan sedang ($0,30 < TK < 0,70$ yaitu nomor 1, 2, 4, 7, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 24, 25). Terdapat 6 soal yang dinyatakan sukar ($TK < 0,30$ yaitu nomor 5, 6, 12, 21, 28, 30). Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji tingkat kesukaran soal-soal pilihan ganda tersebut memiliki tingkat kesukaran berbeda-beda yaitu mudah, sedang, dan sukar.

4) Uji Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 16.0. Berdasarkan perhitungan daya pembeda butir soal yang valid terdapat 2 kriteria saja yaitu cukup dan baik. Terdapat 13 soal yang tergolong cukup yang berada di rentang ($0,20 < DP < 0,40$) yaitu soal nomor 4, 5, 6, 9, 11, 13, 14, 16, 19, 21, 23, 25, 30. Kemudian terdapat 12 soal yang tergolong baik yang berada di rentang ($0,40 < DP < 0,70$), yaitu nomor 1, 2, 7, 10, 12, 15, 17, 18, 20, 24, 28, 29. Berdasarkan kriteria dan perhitungan daya pembeda, maka soal yang bisa digunakan berjumlah 25. Soal-soal tersebut yaitu soal-soal yang tergolong valid dan masing-masing memiliki daya pembeda cukup dan baik. Jadi bisa disimpulkan

bahwa , semua soal telah valid dapat digunakan untuk instrument mengukur kemampuan kognitif siswa.

b. Hasil Belajar Siswa

1) Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Pengujian tes hasil belajar siswa dalam penelitian ini, sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT siswa terlebih dahulu diberikan soal pretest sebanyak 25 butir soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya siswa diajarkan mata pelajaran IPS dengan materi interaksi sosial dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) agar siswa lebih bisa memahaami materi yang diajarkan. Selanjutnya siswa diberikan soal postest dengan jumlah 25 soal untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa srtelah diberikanperlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Penilaian pada hasil belajar siswa menggunakan skala 100.

Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

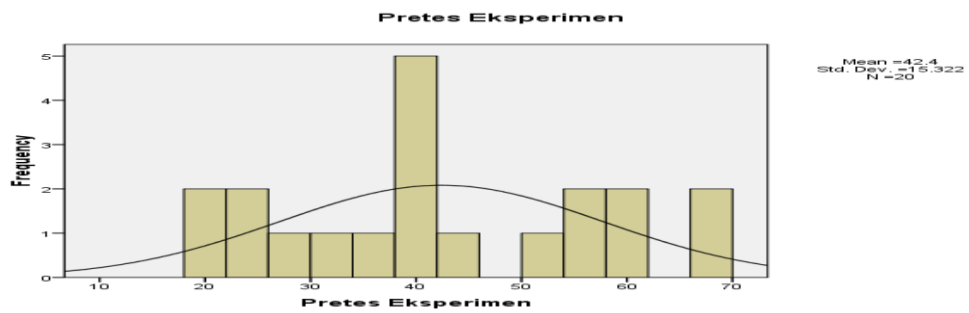
No	Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	NjumlahSiswa	20	20
2	Jumlah Nilai	848	1.664
3	Rata-rata	42.40	83.20
4	Std. Devation	15.322	8.859
5	Maksimum	68	96
6	Minimum	20	72

Dengan demikian bisa disimpulkan berdasarkan kemampuan siswa dalam menjawab soal tes yang diberikan memperoleh nilai rata-rata 83,20 diatas KKM yaitu 70 pada mata pelajaran IPS. Hasil tersebut diperoleh dengan menggunakan bantuan *SPSS* versi 16.00

Tabel 4.3

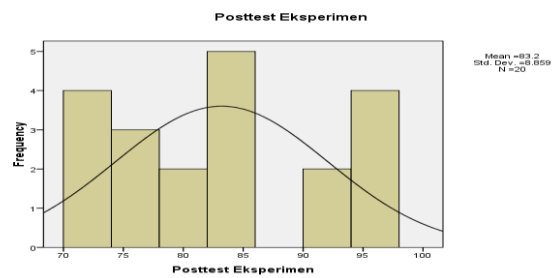
Nilai Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Persen
1	20	2	10.0
2	24	2	20.0
3	28	1	5.0
4	32	1	5.0
5	36	1	5.0
6	40	5	25.0
7	44	1	5.0
8	52	1	5.0
9	56	2	10.0
10	60	2	20.0
11	68	2	10.0
Total		20	100.0

Gambar 4.1 Grafik *Pretest* Eksperimen

Nilai Hasil *Posttest* Eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Persen
1	72	4	20.0
2	76	3	15.0
3	80	2	10.0
4	84	5	25.0
5	92	2	10.0
6	96	4	20.0
Total		20	100.0

Gambar 4.2 Grafik *Posttest* Eksperimen

2) Hasil Belajar Kelas Kontrol

Pengujian hasil belajar siswa dalam penelitian ini, sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan soal pretest sebanyak 25 butir soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya siswa diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Konvensional agar siswa lebih dapat memahami materi yang disampaikan guru. Setelah diberikan perlakuan siswa akan diberikan soal posttest sebanyak 25 butir soal untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Penilaian pada hasil belajar siswa menggunakan skala 100

Tabel 4.5

Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	NjumlahSiswa	20	20
2	Jumlah Nilai	1.066	1.570
3	Rata-rata	53,30	78,50
4	Std. Devation	12.385	7.592
5	Maksimum	24	68
6	Minimum	60	62

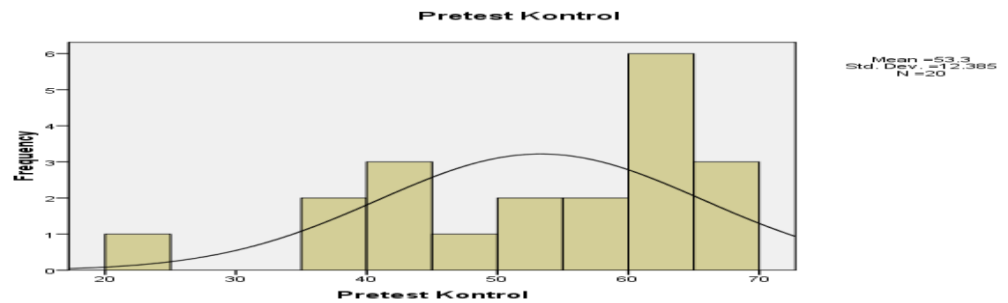
Hasil belajar siswa kelas control sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional memperoleh jumlah nilai sebesar 1.066 dengan rata-rata nilai 53,30. Skor nilai terendah yaitu 24 dan nilai tertinggi yaitu 68. Sedangkan hasil belajar setelah diberikan perlakuan

dengan menggunakan model pembelajaran konvensional memperoleh jumlah nilai sebesar 1.570 dengan rata-rata nilai 78,50. Nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 92

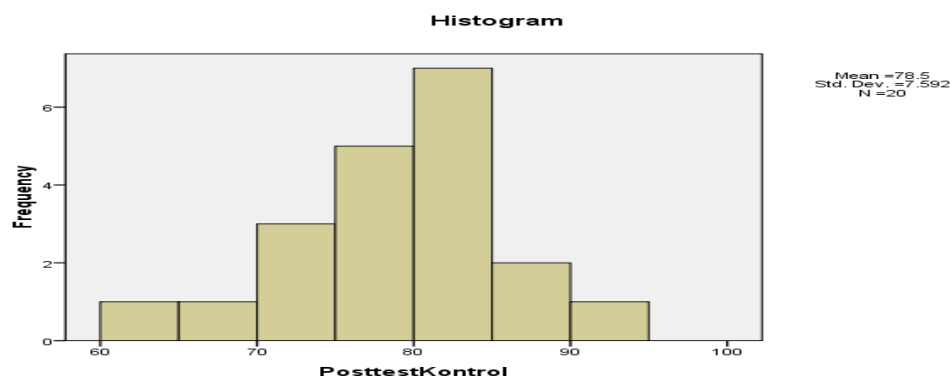
Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan kemampuan siswa dalam menjawab soal yang diberikan mendapatkan rata-rata diatas KKM 70 pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial. Hasil tersebut diperoleh dengan bantuan SPSS versi 16.0

Tabel 4.6
Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Persen
1	24	1	5.0
2	36	2	10.0
3	44	3	15.0
4	46	1	5.0
5	52	2	10.0
6	56	2	10.0
7	60	3	15.0
8	64	3	15.0
9	68	3	15.0
Total		20	100.0

Gambar 4.3 Grafik *Pretest* KontrolTabel 4.7
Nilai *Posttest* Kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Persen
1	60	1	5.0
2	68	1	5.0
3	72	3	15.0
4	76	5	25.0
5	80	2	10.0
6	84	5	25.0
7	86	1	5.0
8	88	1	5.0
9	92	1	5.0
Jumlah		20	100.0



Gambar 4.4 Grafik Posttest Kontrol

c. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data dengan menggunakan *Kolmogrov-Smirnov*, dengan berbantuan *SPSS* versi 16.0 dengan tingkat signifikansi 0,05 yang bertujuan untuk mengetahui data hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Sampel berdistribusi normal apabila $\text{Sig. (2-tailed)} > \alpha = 0,05$ tetapi jika $\text{Sig. (2-Tailed)} < \alpha = 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari kelas control dengan menggunakan Model Pembelajaran Konvensional masih ada nilai yang belum memenuhi Kreteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu berjumlah dua anak. Sedangkan data dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) mengalami kenaikan yang sangat signifikan pada nilai *posttest*, semua siswa dikelas V yang berjumlah 20 mendapat nilai yang sesuai KKM

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smimov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig	Statistic	Df	Sig
Hasil Belajar Siswa						
Pre-Test Eksperimen (TGT)	.162	20	.177	.939	20	.225
Pos-Test Eksperimen (TGT)	.164	20	.164	.885	20	.021
Pre-Test Kontrol (Konvesional)	.156	20	.200*	.922	20	.110
Pos-Test Kontrol (Konvesional)	.166	20	.153	.956	20	.475

Pengujian normalitas setiap data di kelas Eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan Model Pembelajaran Konvesional mendapat nilai sig yang sangat signifikan $> 0,05$. Hasil *pretest* eksperimen 177, hasil *posttest* eksperimen 164 dengan Model Pembelajaran TGT dan hasil *pretest* kontrol 200, hasil *posttest* kontrol 153 yang berarti lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa taraf signifikan dari data sudah berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui variansi kedua populasi yang diteliti sama besar atau tidak. Uji homogenitas sama halnya dengan uji normalitas pengujian homogenitas juga dapat dilihat dari nilai signifikansi yang sudah ditetapkan yaitu 0,05

Dalam pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan

SPSS versi 16.0 untuk menguji apakah variansi kedua populasi yang diteliti sama besar atau tidak.

Tabel 4.11

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.234	3	76	.008

Dari hasil uji homogenitas dengan berbantuan *SPSS* versi 16.00 dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,08 hal ini berarti signifikansinya $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa dua kelompok data mempunyai tingkat varian yang sama. Sesudah dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada kedua kelas, maka data tersebut sudah memenuhi syarat untuk uji hipotesis.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji t- Paired sample test dan uji t-Independent sample test dengan tingkat dan taraf signifikan 0,05 dan tingkat kepercayaan 95% . Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan *SPSS* versi 16.0. uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dirumuskan diterima atau tidak. Hipotesis yang diujikan yaitu :

H_0 :Hipotesis nol, tidak ada pengaruh pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar kognitif IPS Kelas V SDN Karangsono 02

H_1 : Hipotesis alternatif, adanya pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar IPS Kelas V SDN Karangsono 02

Tabel 4.12
Uji T-*Paired Sample Test*

	Mean	Std Deviation	Std Error Mean	Lower	Upper	t tabel	df	Sig (2 tailed)
Pair 1 Pretest Posttest	-4.08000E1	11.50561	2.57273	-46.18479	-35.41521	15.859	19	0.008

Pada kriteria pengujian Uji *T-*Paired Sample Test** ini yaitu jika H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ harga t_{hitung} dilihat dari daftar distribusi t, sebaliknya H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15.859 > 2.093$ jika dilihat dari t_{hitung} maka, hipotesis 0 (H_0) ditolak, dan hipotesis 1 (H_1) diterima. Serta dapat juga dilihat dari nilai signifikasinya yang diperoleh pada uji *t-paired sample test* tersebut yaitu $0.008 > 0.005$. jadi bisa disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS Kelas V SDN Karangsono 02

Tabel 4.13
Uji T-*Indipendent Sample Test*

	Levene's Test for Equality of Variances						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	5.782	.021	10.309	38	.000	-40.80000	3.95767
Equal variances not assumed			10.309	30.426	.000	-40.80000	3.95767

Pada kriteria pengujian Uji T-*Indipendent Sample Test* sama dengan kriteria Uji *t-paired sample test* yaitu jika H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ harga t_{hitung} dilihat dari daftar distribusi t, sebaliknya H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai t tabelnya yaitu 10.309 yang berarti $10.309 > 2.093$ jika dilihat dari t_{hitung} maka, hipotesis 0 (H_0) ditolak, dan hipotesis 1 (H_1) diterima. Serta dapat juga dilihat dari nilai signifikasinya yang diperoleh dari uji *t independent sample test* ini yaitu $0.21 > 0.05$. jadi bisa disimpulkan juga bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS Kelas V SDN Karangsono 02 dibandingkan dengan di SDIP muhajirin yang tidak menggunakan model pembelajaran *team game tournament*

c. Pembahasan

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk lebih terlibat

dalam pembelajaran. Dimulai dari proses berfikir, bekerjasama dalam kelompok sampai memberikan kontribusi untuk dapat memenangkan turnamen. Dalam pembelajaran menggunakan model TGT siswa bertanggungjawab atas materi dan tugas yang diberikan dan harus diselesaikan secara Bersama-sama atau berkelompok. Slavin (2015:163) berpendapat TGT adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa belomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang kinerja akademiknya sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti, dapat dijelaskan bahwa saat proses pembelajaran IPS di kelas V SDN Karangsono 02 dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar kognitif IPS dan dapat merangsang siswa untuk lebih giat dan aktif belajar.

Sebagai contoh pada saat kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, sebelum membagi bahan pelajaran atau materi, guru memperkenalkan materi dan memberi informasi sedikit bahwa nanti akan belajar dengan permainan turnamen. Hal ini dilakukan untuk merangsang respon siswa untuk lebih siap dalam kegiatan belajar yang akan dimulai dan menarik minat siswa dalam kegiatan belajar pada saat itu.

Kemudian guru memabagi siswa menjadi beberapa kelompok. Dalam setiap sekelompok guru memilih masing-masing siswa tersebut, yang di setiap kelompoknya terdiri dari siswa yang memiliki tingkat akademik yang tinggi,

siswa yang sedang dalam akademik, dan siswa yang rendah dalam akademik. Selanjutnya guru membagi lembar materi ke setiap kelompok untuk dipelajarinya dan didiskusikan dengan kelompoknya masing-masing. Dari sinilah bisa terlihat peranan siswa saat pembelajaran serta penerimaan dengan anggota atau temannya dalam satu kelompok yang mungkin bukan dari teman dekatnya di kelas.

Setelah berdiskusi dilanjutkan dengan turnamen, yang setiap kelompok wajib mengirim satu perwakilan untuk mengambil pertanyaan di depan yang akan diundi menggunakan bantuan gelas plastik terlebih dahulu selanjutnya jawabannya bisa didiskusikan lagi dengan kelompoknya dengan waktu 2 menit setelah mendapatkan jawaban perwakilan dari kelompok maju ke depan untuk menjawab jawabannya di papan tulis dan mencentang gambar yang sesuai dengan pertanyaan yang didapatkannya.

Setelah turnamen selesai, jawaban yang ada di papan tulis dan centangan gambar pada setiap kelompok dicocokkan apakah benar atau salah. Tim dengan jumlah benar banyak, maka tim tersebut yang mendapat penghargaan.

Dengan menggunakan model pembelajaran TGT siswa dapat belajar lebih semangat dan lebih antusias saat menerima pelajaran. Selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman-temannya saat berkelompok dan siswa dapat menerima perbedaan, bertukar pikiran terhadap temannya saat berkelompok.

Keunggulan model pembelajaran TGT yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian secara langsung sebagai berikut ini:

1. Siswa menjadi lebih antusias dan mudah menerima materi yang disampaikan.
2. Siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Siswa juga lebih bertanggungjawab
4. Siswa menjadi lebih bisa menerima perbedaan pendapat
5. Pengaruh hasil belajar kognitif siswa lebih meningkat setelah menggunakan model pembelajaran TGT

Berdasarkan uji *t-paired sample test* dengan berbantuan SPSS versi 16.00 jika H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ harga t_{hitung} dilihat dari daftar distribusi t, sebaliknya H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada tabel yang diperoleh dari pengujian dapat dilihat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15.859 > 2.093$ jika dilihat dari t_{hitung} maka, hipotesis 0 (H_0) ditolak, dan hipotesis 1 (H_1) diterima. Serta dapat juga dilihat dari nilai signifikasinya yang diperoleh pada uji *t-paired sample test* tersebut yaitu $0.008 > 0.005$. dan berdasarkan uji *t-independent sample test* jika H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ harga t_{hitung} dilihat dari daftar distribusi t, sebaliknya H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada tabel hasil uji *t independent* dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} yaitu 10.309 yang berarti $10.309 > 2.093$ jika dilihat dari t_{hitung} maka, hipotesis 0 (H_0) ditolak, dan hipotesis 1 (H_1) diterima. Serta dapat juga dilihat dari nilai signifikasinya yang diperoleh dari uji *t independent* ini yaitu $0.21 > 0.05$.

dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif IPS Kelas V SDN Karangsono 02 dan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan nilai belajar kognitif IPS pada kelas V SDN Karangsono 02 yang sebelumnya dengan rata-rata 42,40 setelah diberikan perlakuan rata-ratanya menjadi 83,20.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang sudah dilakukan oleh Rabiatul Khairah yang menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran

Demikian juga penelitian yang sudah dilakukan Fairuzzabadi Arif Billah yang menyimpulkan dengan penggunaan model pembelajaran *team game tournament* siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan nilai siswa menjadi lebih baik dari sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament*

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Masayu Rizka yang menyimpulkan dengan penggunaan model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sama halnya juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyanti yang menyimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Begitu juga dengan penelitian yang sudah dilakukan Dea Rika Maharani yang menyimpulkan bahwa

dengan menggunakan model pembelajaran team game tournament dapat meningkatkan hasil belajar kognitif IPS pada siswa kelas IV SDN 01 Gendengan Temanggung.





BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada kelas V SDN Karangsono 02, menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap hasil belajar kognitif IPS siswa. Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini memberikan kesempatan terhadap siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Dimulai dari proses berpikir, berkerjasama, sampai bermain game yang berkontribusi untuk memenangkan pertandingan turnamen. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* siswa lebih antusias dan semangat dalam menerima pelajaran. Siswa juga lebih banyak berinteraksi dengan teman di kelompoknya. Siswa lebih bisa menerima perbedaan pendapat dan siswa dapat bertukar pikiran dengan teman kelompok. Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Nilai rata-rata dari hasil belajar siswa yang diperoleh setelah memberi perlakuan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah 83,20 dengan standar deviasi 15.322 sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional adalah 78,50 dengan standar deviasi 12.385. Dari uji t paired dan uji t independent yang sudah dilakukan dengan pedoman t hitung dan t tabel, maka dihasilkan dari uji t *paired sample test* adalah nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15.859 > 2.093$ jika dilihat dari t_{hitung} maka, hipotesis 0 (H_0) ditolak, dan

hipotesis 1 (H_1) diterima. Serta dapat juga dilihat dari nilai signifikasinya yang diperoleh pada uji *t- paired sample test* tersebut yaitu $0.008 > 0.005$. dan hasil dari uji *t-independent sample test* adalah $0.21 > 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Team Game Tournament berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif IPS Kelas V SDN Karangsono 02. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran team game tournament dapat meningkatkan hasil belajar kognitif IPS pada kelas V SDN Karangsono 02

Saran

1. Diharapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat diterapkan di SDN Karangsono 02. Karena tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa namun juga bisa membuat siswa lebih berminat untuk belajar.
2. Meningkatkan kinerja guru agar dapat menerapkan model-model pembelajaran yang lebih bervariasi tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang monoton .
3. Setiap guru sebaiknya lebih ditingkatkan dalam penggunaan model, metode, media dalam penyampaian materi ke siswa, agar siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi yang sudah disampaikan.

4. Sekolah lebih memerhatikan kebutuhan yang diperlukan untuk menunjang pembelajaran dengan menggunakan Model *Team Game Tournament*



DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), 31–52. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/115/10>
- Drs. H. Rostina Sundayana, M. P. (2015). *statistika pendidikan* (C. Alfabeta (ed.); 2015th ed.).
- Hidayat, R., Huda, C., & Mushafanah, Q. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Ips Sd Negeri Kutosari 02 Batang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 179. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11839>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Biarti Yesi*, 3(2), 164–172.

<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>

Hubley, S. (2020). The Impact of Entertainment Education for Social and Emotional Learning in Elementary Schools. *American Journal of Health Education*, 51(5), 299–309. <https://doi.org/10.1080/19325037.2020.1795751>

Ibrahim, A. R., & Susilo, S. V. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1397–1406.

Ismiyanti, Y. (2018). Pengaruh Minat Dan Kedisiplinan Terhadap nilai UAS IPS di SDN 02 Temulus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(1), 34–43. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/2726>

Jamalia, J. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 100–105. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.100-105>

Lisberliansi. (2018). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Media Number Head Together Dengan Media Gambar Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 5 Murung. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(10), 1063–1077.

Nofrion, N. (2018). *Hakikat Model Dan Strategi Pembelajaran Geografi*. 1–9.

Novitayati, R. (2013). Pengaruh Metode Blended Learning dan Self Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1, 48–57.

- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113–122. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.230>
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1732.81-88
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rostina, S. (n.d.). *Statistika peneletian pendidikan*.
- Saharuddin, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi. In *Pendidikan*. [http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI_2020-IPS-100_X\(1\).pdf](http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI_2020-IPS-100_X(1).pdf)
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian* (19th ed.). Alfabeta, Bandung.

Sundayana. (2015). *Statistika Pendidikan*. Alfabeta.

Wahana, R. (2019). Penerapan Model CPS untuk Meningkatkan Kemampuan HOTS dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kompetensi Teks Deskripsi Kelas VII. *Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 298–305.

Wahidin, dkk. (2021). Identifikasi Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VI di Sekolah Dasar. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(1), 40–46.

