



Global Journal Teaching Professional

<https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp>

Volume 1, Nomor 3 Agustus 2022

e-ISSN: 2762-1436

DOI.10.35458

PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BUKU CERITA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA

Suarlin¹, Alfiyah Wahyudin², Andi Makkasau³

¹²³ PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: alfiyahwahyudin21@gmail.com

Artikel info

Received: xx-xx-2021

Revised: xx-xx-2021

Accepted: xx-xx-2021

Published, xx-xx-2021

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah yaitu, rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes, lembar observasi dan dokumentasi. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar IPS berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Penerapan model pembelajaran di kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berada pada kategori sangat efektif. Begitupun dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berada pada kategori baik dan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 50 Erebulu Kabupaten Sinjai.

Key words:

model pembelajaran
kooperatif tipe teams
games tournament,
hasil belajar IPS



artikel global teacher professioanl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu perlu adanya usaha untuk meningkatkan pendidikan yang ada di Indonesia. Salah satu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan membuat siswa aktif. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan khususnya di Sekolah Dasar disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, sehingga potensi yang dimiliki siswa dapat terasah dengan baik. Pelajaran IPS mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kepribadian siswa, sikap, perilaku mental, cara berpikir, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial agar menjadi warga negara yang baik, peka serta dapat mengatasi masalah-masalah sosial pada kehidupan sehari-hari (Septiyan, 2017). Karena mata pembelajaran dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial sangat berguna, maka dari itu guru harus mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan baik. Akan tetapi fakta yang terdapat di lapangan masih ada guru yang belum mampu menjalankan kewajibannya dalam menyajikan materi kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, permasalahan yang ditemu adalah guru kesulitan memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan apa yang disampaikan oleh guru kurang tersampaikan dengan baik. Hal tersebut akan berdampak besar pada siswa khususnya dalam hal pemahaman materi. Siswa yang kurang paham terhadap materi otomatis akan menyebabkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosialnya rendah. Perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Solusinya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher center*), diubah menjadi model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Salah satu model yang bisa diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Pembelajaran TGT melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Ariani & Agustini, 2018). Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran IPS memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks. Disamping itu juga menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama,

persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian dengan menerapkan model TGT ini diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa. Sebagaimana dengan penelitian telah dilakukan oleh Nugroho dan Rachman (2013) bahwa setelah menerapkan model pembelajaran TGT motivasi belajar siswa meningkat. Dengan meningkatnya motivasi belajar maka diharapkan memberikan hal yang positif terhadap hasil belajarnya. Kebaruan dari penelitian sebelumnya yaitu, dalam penelitian ini akan memaparkan pengaruh TGT terhadap hasil belajar siswa karena pada penelitian sebelumnya hanya meneliti terkait motivasi belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini yaitu, Untuk mengetahui gambaran penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas IV, untuk mengetahui gambaran hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 50 Erebulu setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 50 Erebulu.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental design*. peneliti memilih jenis penelitian ini karena ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran yang diterapkan. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pembanding dengan memberikan *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen akan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teamss games tournament* sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional seperti sebelumnya.

Tabel 1. Rancangan Desain Penelitian

<i>Pretest</i> Kel. Eksperimen	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i> Kel. Eksperimen
T _{1e}	X	T _{2e}
<i>Pretest</i> Kel. Kontrol		<i>Posttest</i> Kel. Kontrol
T _{1p}		T _{2p}

Sumber: Sugiyono (2018, h. 79)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9-14 Mei 2022 di SD Negeri 50 Erebu.

Populasi dan Sampel

Populasi merupakan seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam raung lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 50 Erebu. Teknik penarikan sampling adalah *non probability* dengan bentuk *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 50 Erebu, dengan jumlah 31 orang. Kelompok eksperimen berjumlah 16 orang dan kelompok kontrol berjumlah 15 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Tes

Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, *pre-test* dan *post-test*. Pemberian tes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Imu Pengetahuan Sosial. Tes yang diberikan adalah tes dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) pemilihan bentuk soal pilihan ganda dikarenakan untuk mengurangi tingkat subjektivitas dalam pemberian skor. Penskoran 1 (satu) untuk jawaban benar dan 0 (nol) untuk jawaban yang salah. Tes ini akan diberikan kepada siswa kelas IV sebelum dan setelah dilakukan *treatment*.

Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis dan logis menggunakan lembar observasi. Dalam penelitian ini, lembar observasi bertujuan untuk memperoleh data terkait dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran.

Tabel 2. Kategori Untuk Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran

Skor	Kategori
<20%	Sangat kurang efektif
21%-40%	Kurang Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
61% - 80%	Efektif
81% - 100%	Sangat Efektif

Sumber: Arikunto (2016, hal 195)

Instrumen Penelitian

Soal Pretest dan Posttest

Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* menggunakan instrumen evaluasi jenis tes tertulis berupa pilihan ganda (*multiple choice*). Tes ini ditujukan untuk siswa dan dilaksanakan di dalam kelas sebelum dan setelah *treatment*. Adapun kriteria hasil tes dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Pedoman kategori untuk mengukur hasil belajar IPS

Tingkat Penguasaan	Nilai	Keterangan
90%-100%	90-100	Sangat Tinggi
80%-89%	80-89	Tinggi
65%-79%	65-79	Sedang
55%-64%	55-64	Rendah
0%-54%	0-54	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2016, hal. 197)

Lembar Observasi

Lembar observasi sebagai instrumen untuk melihat dan mengamati guru dan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu melihat sejauh mana keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi

No	Indikator	Aspek yang diamati
1	Penyajian kelas (<i>class presentation</i>)	a. Penyampaian tujuan pembelajaran b. Kejelasan materi c. Penyampaian tugas dan kegiatan yang akan dilaksanakan
2	Belajar dalam kelompok (<i>team study</i>)	a. Pembagian peserta didik dalam kelompok b. Pengawasan belajar dalam kelompok c. Berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok
3	Permainan (<i>game</i>)	a. Keterlibatan siswa dalam permainan b. Pertanyaan yang dirancang oleh guru c. Ketertarikan siswa dalam permainan
4	Turnamen (<i>tournament</i>)	a. Penempatan siswa pada meja turnamen b. Skor yang dikumpulkan oleh siswa dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan c. Keantusiasan siswa dalam turnamen

5	Penghargaan kelompok (<i>team recognition</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengumuman kelompok yang memenangkan turnamen b. Pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang c. Pemberian motivasi kepada siswa yang kalah
---	--	---

Teknik Analisis data

Analisis data digunakan untuk menguji hipotesis dari penelitian, dan dari hasil analisis ditarik suatu kesimpulan. Analisis data dalam penelitian ini dengan dua analisis teknik analisis statistika. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan secara umum hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ketika diberikan perlakuan pembelajaran *Teams Games Tournament*, yang terdiri dari nilai rata-rata (Mean), medium, modus, standar deviasi, skor tertinggi, dan terendah. Statistik inferensial atau sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasil diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat statistik parametris dan nonparametris.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel telah berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal apabila $\text{sig (2-tailed)} > \alpha$ dengan taraf nyata (α) 0,05. Jika signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, begitupun sebaliknya.

Hipotesis statistik yang diuji pada pengujian normalitas ini adalah:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

H_a : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah siswa di kelas mempunyai variasi yang homogen atau tidak, dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 5% (0,05). Pengujian ini, dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25. Hipotesis Statistik yang akan diuji pada pengujian Homogenitas ini adalah:

H_0 : Ada perbedaan varian antara dua kelompok.

H_a : Tidak ada perbedaan varian diantara dua kelompok.

Kriteria pengujian hipotesis yaitu:

H_a diterima jika $p\text{-value} > \alpha$

H_0 ditolak jika $p\text{-value} < \alpha$

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 50 Erebulu. Pengujian ini dilakukan dengan metode *Independent Sample t-Test* atau uji t pada program SPSS versi 25.0. Adapun *Independent Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui perubahan suatu populasi sebelum dan menerima perlakuan. Adapun taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 0,05. Adapun kemungkinan hasil penelitian yaitu:

- Hipotesis nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 50 Erebulu
- Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 50 Erebulu

Dengan pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan t_{hitung} dengan t_{tabel} :

Jika nilai $t_{\text{hitung}} >$ nilai t_{tabel} maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima berarti terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data terkait keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi lembar observasi keterlaksanaan proses pembelajaran, Kelas penelitian yaitu kelas IV SD Negeri 50 Erebulu Kabupaten Sinjai. Data hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Deskripsi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

<i>Treatment</i>	Guru	Siswa
Pertemuan ke-1	73,33%	80%
Pertemuan ke-2	86,67%	86,67%
Rata-rata	80%	83,33%
Rata-rata Guru dan Siswa	81,66%	
Kategori	Sangat Efektif	

Sumber: Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada pertemuan ke-1 yaitu 73,33% termasuk pada kategori efektif. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-2 yaitu 86,67% termasuk pada kategori sangat efektif. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru yaitu 80% termasuk pada kategori efektif. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa pada pertemuan ke-1 yaitu 80% termasuk pada kategori efektif. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-2 yaitu 86,67% termasuk pada kategori sangat efektif. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru yaitu 83,33% termasuk pada kategori sangat efektif. Jadi rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa adalah 81,66% dan berapa pada kategori sangat efektif.

Analisis Deskriptif

Data yang telah dikumpulkan kemudian ditampilkan secara deskriptif dalam tabel 6

Tabel 4. 1 Deskripsi Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas

Statistik Deskriptif	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Jumlah Sampel (<i>n</i>)	16	16	15	15
Rata-rata (<i>Mean</i>)	59,69	80,63	55,33	72,00
Simpangan Baku (<i>Standar Deviasi</i>)	7,846	6,551	7,432	7,270
Nilai Rata Tengah (<i>Median</i>)	60	80,00	55	75,00
Modus (<i>mode</i>)	60 ^a	75	60	75

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Data tabel 7 tergambar bahwa secara deskriptif, hasil belajar tergolong baik, hal ini terlihat dari rata-rata yang mengalami peningkatan.

Tabel 8 Distribusi Frekuensi Skor Nilai Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nilai Angka	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	-	-	-	-
2	80-89	Baik	-	-	-	-
3	65-79	Cukup	6	37,6	3	20%
4	55-64	Kurang	7	43,8	6	40%

5	0-54	Sangat kurang	3	18,8	6	40%
	Jumlah		16	100%	15	100%

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Tabel 9 Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Posttest* Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Siswa Kelas IV Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Nilai Angka	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat Baik	2	12,6%	-	-
2	80-89	Baik	8	50%	3	20%
3	65-79	Cukup	6	37,6%	10	66,6%
4	55-64	Kurang	-	-	2	13,3%
5	0-54	Sangat kurang	-	-	-	-
			16	100%	15	100%

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada kelas eksperimen berada pada kategori kurang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 59,69 Sedangkan di kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada kelas kontrol berada pada kategori kurang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas kontrol secara keseluruhan berjumlah 55,33. Sedangkan hasil *posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas eksperimen secara keseluruhan berjumlah 80,63. Sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori cukup, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas kontrol secara keseluruhan berjumlah 72,00.

Uji Prasyarat Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada *output Kolmogorov-Smirnov* tes lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,200	$0,200 > 0,05$ = Normal
<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,177	$0,177 > 0,05$ = Normal
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,102	$0,102 > 0,05$ = Normal
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,136	$0,136 > 0,05$ = Normal

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Pengolahan uji homogenitas menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada *output Levene Statistic* lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,823	$0,823 > 0,05$ = Normal
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,616	$0,616 > 0,05$ = Normal

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol maupun *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05. Sebelum melakukan uji parametrik atau uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol harus diuji homogenitas terlebih dahulu. Karena syarat untuk melakukan uji parametrik atau uji-t kedua kelompok yang diuji harus homogen. Terlihat pada tabel diatas kedua kelas dikatakan homogen maka selanjutnya dapat dilakukan uji-t.

Uji Hipotesis

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol Analisis ini dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 25*. Syarat data dikatakan ada perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sample t-Test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. 8 *Independent Sample t-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol*

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	dan	3,474	29	0,002 < 0,05 =
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol			0,002	Ada Perbedaan

Sumber :Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan kooperatif tipe *teams games tournament*. Jika nilai t_{hitung} sebesar 3,474 dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan= 5% dan df= 29, diperoleh t_{Tabel} sebesar 2,045. Maka t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari t_{tabel} ($3,474 > 2,045$). Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan dapat disimpulkan bahwa persentase keterlaksanaan pembelajaran pada observasi guru dan siswa terjadi peningkatan. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada pertemuan ke-1 yaitu 73,33% termasuk pada kategori efektif. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-2 yaitu 86,67% termasuk pada kategori sangat efektif. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru yaitu 80% termasuk pada

kategori efektif. Sedangkan keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa pada pertemuan ke-1 yaitu 80% termasuk pada kategori efektif. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan ke-2 yaitu 86,67% termasuk pada kategori sangat efektif. Rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru yaitu 83,33% termasuk pada kategori sangat efektif. Jadi rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa adalah 81,66% dan berapa pada kategori sangat efektif. Selanjutnya model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan hasil signifikan dan menunjukkan adanya pengaruh, terlihat dari signifikan yang lebih kecil dari 0,05 ($0,002 < 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV SD Negeri 50 Erebulu Kabupaten Sinjai. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Zulfira, Anggereini dan Sadikin (2019) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rosdiana, S.Pd., SD. selaku Kepala UPT Satuan Pendidikan SD Negeri 50 Erebulu yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Juga kepada Marhamah, Putrid an Ikram Yahya selaku teman sejawat yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan masukan sehingga penelitian ini selesai dengan baik.

SIMPULAN

Gambaran pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada kelas eksperimen terlaksana dengan baik ditandai dengan adanya hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa dengan rata-rata berada pada kategori sangat efektif. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih meningkat dibandingkan dengan pembelajaran di kelas kontrol. Karena rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding nilai *posttest* kelas kontrol. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV SD Negeri 50 Erebulu Kabupaten Sinjai. Karena adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dan kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Hal ini terlihat pada hasil analisis statistik inferensial yang nilai probabilitasnya lebih kecil dari nilai *alpha*.

SARAN

1. Bagi guru, diharapkan merancang model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa salah-satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

2. Bagi siswa, agar lebih aktif dan bersemangat dalam setiap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model pembelajaran student team achievement division (stad) dan model pembelajaran teams games tournament (tgt): dampak terhadap hasilbelajar fisika. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*, 1(2), 65–77.
- Nugroho, D. R. & Rachman A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165
- Septiyan, G. D. (2017). Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 106–116. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5547>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). The Effect of Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) on Biology Learning Outcomes on Biodiversity Materials At the Batang Hari 1 High School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3),273–285