



**HUBUNGAN ANTARA AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TURNAMENT (TGT)*
DENGAN HASIL BELAJAR IPS DI SMP N 1 KEDUNG JEPARA
TAHUN AJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Geografi

oleh

Novita Eka Pertiwi

3201406543

**JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada:

Hari : Senin

Tanggal : 6 Desember 2010

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Suroso, M.Si
NIP. 196004021986011001

Drs. Sutardji
NIP. 195104021980121001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Geografi

Drs. Apik Budi Santoso, M.Si
NIP. 196209041989011001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan didepan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Unniversitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin
Tanggal : 3 Januari 2011

Penguji Skripsi

Drs. Tukidi, M.Pd
NIP. 195403101983031002

Anggota I

Anggota II

Drs. Suroso, M.Si
NIP. 196004021986011001

Drs. Sutardji
NIP. 195104021980121001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Drs. Subagyo, M.Pd
NIP. 195108081980031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Desember 2010

Penulis

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ "Sesungguhnya telah datang kepadaku sebagian ilmu pengetahuan yang tidak datang kepadamu, maka ikutilah aku, niscaya aku akan menunjukkan kepadamu jalan yang lurus" (QS. Maryam: 43)
- ❖ Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya (QS: Al Baqoroh :286)
- ❖ Keberhasilan bukanlah impian, sulapan maupun hadiah. Keberhasilan merupakan proses panjang, kenyataan, dan anugrah yang harus diperjuangkan dengan penuh keberhasilan dan keuletan."

PERSEMBAHAN

- ❖ Bapak (Suraji) dan Ibu (Widi Setyawati) yang ananda cintai, terimakasih atas segala doa dan pengorbanannya selama ini.
- ❖ Adik-adiku tercinta, Iwan dan Wendy atas segala doa dan dukungannya.
- ❖ Teman-teman pendidikan geografi '06 atas semangat dan dukungannya.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Game Tournamen (TGT) dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Kedung Tahun Ajaran 2010/2011”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan Studi Strata 1 untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Sosial Unniversitas Negeri Semarang. Melalui Skripsi ini penulis banyak belajar sekaligus memperoleh pengalaman-pengalaman baru secara langsung, yang belum pernah diperoleh sebelumnya. Dan diharapkan pengalaman tersebut dapat bermanfaat dimasa yang akan datang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah menerima banyak bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Mereka tentu tidak dapat penulis lupakan begitu saja. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof.Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Subagyo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Unnes.
3. Drs. Apik Budi Santoso, M.Si selaku ketua jurusan Geografi FIS Unnes.
4. Drs. Suroso, M.Si selaku dosen pembimbing I yang telah sabar dan tulus dalam membimbing, memberi motivasi dan mengarahkan penulis. Saran-saran dan nasehatnya yang sangat berharga serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Drs. Sutardji, selaku sebagai dosen pembimbing II yang telah sabar dan tulus dalam membimbing, member motivasi dan mengarahkan penulis.
6. Kepala Sekolah, guru serta siswa SMP Negeri Kedung, Kec. Kedung, Kab. Jepara yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
7. Puji Utomo, S.Pd, terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan semangatnya.
8. Keluarga besarku (Bulik Ikah, Candra, Lut, Eri, dan Yum), serta semua sahabatku yang ku sayangi.
9. Segenap pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut, mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, Desember 2010

Penulis

SARI

Novita Eka Pertiwi, 2010. *Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT) dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Kedung Jepara Tahun Ajaran 2010/2011*. Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. 73 hal.

Kata Kunci: **Aktivitas Belajar Siswa, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament (TGT), Hasil Belajar.**

Penelitian ini dilatarbelakangi salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*. Merupakan salah satu tipe model pembelajaran, yang menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan yang sehat di dalam permainan dengan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) Seberapa besar aktivitas belajar dan hasil belajar yang di peroleh siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*?, dan (2) Adakah hubungan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS?. Penelitian ini bertujuan: (1) Untuk mengetahui seberapa besar aktivitas belajar dan hasil belajar yang di peroleh siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*, dan (2) Untuk mengetahui adakah hubungan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Kedung Jepara sebanyak 481 siswa yang terdiri dari 15 kelas. Pengambilan sampel yang berjumlah 92 siswa dilakukan dengan *purposive random sampling*. Ada dua variabel yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu: (1) Aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* sebagai variabel bebas, (2) Hasil belajar IPS, sebagai variabel terikat. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan di analisis dengan tehnik analisis frekuensi dan koefisien korelasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* termasuk dalam kriteria aktif, hal ini dilihat dari rata-rata mean sebesar 26,9 dengan presentase 65,2%. Keaktifan dapat dilihat seperti aktivitas siswa dalam belajar tim dan game turnamen, meskipun aktivitas siswa dalam penyajian kelas tergolong cukup aktif. (2) Hasil belajar yang di peroleh siswa terkait dengan aktivitas siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* sebesar 79,00. (3) Ada hubungan yang kuat dan signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar, hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi dengan taraf signifikan 5% di peroleh nilai r_{xy} sebesar 0,756 dan nilai r_{tabel} sebesar 0,202 (nilai $r_{xy} >$ nilai r_{tabel}).

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* termasuk dalam kriteria aktif, meskipun aktivitas bertanya dan mendengarkan cukup aktif, nilai rata-rata hasil belajar yang di peroleh siswa terkait dengan aktivitas siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* diatas nilai KKM sebesar 79,00 dan juga terdapat hubungan yang kuat dan signifikan dengan hasil belajar. Dengan melihat aktivitas siswa dalam penyajian kelas tergolong cukup aktif, maka disarankan kepada guru untuk memberikan nasehat, pengarahan, motivasi, menumbuhkan mental keberanian siswa serta percaya diri kepada siswa agar dapat meningkatkan aktivitas mendengarkan dan bertanya. Serta hendaknya guru juga harus lebih menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga lebih aktif dalam proses pembelajaran dan juga untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | ii |
| PENGESAHAN KELULUSAN..... | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | v |
| PRAKATA..... | vi |
| SARI..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 5 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 5 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 5 |
| E. Penegasan Istilah..... | 6 |
| F. Sistematika Skripsi..... | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS..... | 11 |
| A. Landasan Teori..... | 11 |
| 1. Ilmu Pengetahuan Sosial..... | 11 |
| 2. Model Pembelajaran Kooperatif..... | 13 |
| 3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT..... | 16 |
| 4. Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT..... | 22 |
| 5. Hasil Belajar..... | 26 |
| 6. Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Hasil Belajar..... | 27 |

| | |
|--|-----------|
| B. Hipotesis | 28 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 29 |
| A. Populasi..... | 29 |
| B. Sampel Penelitian | 30 |
| C. Variabel Penelitian..... | 30 |
| D. Jenis Data..... | 32 |
| E. Metode Pengumpulan Data..... | 33 |
| F. Teknik Analisis Data | 33 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 47 |
| A. Hasil Penelitian..... | 47 |
| 1. Gambaran Umum Obyek Penelitian | 47 |
| 2. Aktivitas Belajar dan hasil belajar yang Di Peroleh Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT | 49 |
| 3. Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Hasil Belajar | 57 |
| B. Pembahasan | 59 |
| 1. Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar yang Di Peroleh Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT | 59 |
| 2. Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Hasil Belajar | 69 |
| BAB V PENUTUP..... | 70 |
| A. Simpulan..... | 70 |
| B. Saran | 71 |
| DAFTAR PUSTAKA | 72 |
| LAMPIRAN..... | 74 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|----------------|
| Tabel 1. Jumlah Siswa dalam Populasi | 29 |
| Tabel 2. Parameter dan Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa | 38 |
| Tabel 3. Parameter dan Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Penyajian Kelas | 40 |
| Tabel 4. Parameter dan Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Belajar Tim..... | 41 |
| Tabel 5. Parameter dan Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Game Turnamen... | 43 |
| Tabel 6. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi..... | 45 |
| Tabel 7. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT | 50 |
| Tabel 8. Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Penyajian Kelas | 51 |
| Tabel 9. Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Belajar Tim..... | 53 |
| Tabel 10. Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Game Turnamen | 54 |
| Tabel 11. Hasil Belajar Siswa | 56 |
| Tabel 12. Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT..... | 57 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|----------------|
| Gambar 1. Penempatan Siswa pada Meja Turnamen..... | 21 |
| Gambar 2. Diagram Alir Penelitian | 46 |
| Gambar 3. Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Turnament (TGT)</i> | 50 |
| Gambar 4. Aktivitas Siswa dalam Penyajian Kelas | 51 |
| Gambar 5. Aktivitas Siswa dalam Belajar Tim..... | 53 |
| Gambar 6. Aktivitas Siswa dalam Game Turnamen..... | 55 |
| Gambar 7. Aktivitas Siswa dalam Mendengarkan | 60 |
| Gambar 8. Aktivitas Siswa dalam Bertanya | 61 |
| Gambar 9. Aktivitas Siswa dalam Berdiskusi..... | 62 |
| Gambar 10. Aktivitas Siswa dalam Memberikan Saran | 63 |
| Gambar 11. Aktivitas Siswa dalam Berpendapat..... | 63 |
| Gambar 12. Aktivitas Siswa dalam Mendengarkan Saran atau Berpendapat.. | 64 |
| Gambar 13. Aktivitas Siswa dalam Mengocok Kartu Soal..... | 66 |
| Gambar 14. Aktivitas Siswa dalam Menjawab Soal..... | 67 |
| Gambar 15. Aktivitas Siswa dalam Berpendapat atau Menantang Jawaban .. | 67 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|----------------|
| Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen | 74 |
| Lampiran 2. Lembar Observasi | 76 |
| Lampiran 3. Instrumen Observasi | 78 |
| Lampiran 4. Data Uji Coba Observasi 1 | 82 |
| Lampiran 5. Data Uji Coba Observasi 2 | 84 |
| Lampiran 6. Uji Normalitas untuk Data Uji Coba Observasi 1 | 86 |
| Lampiran 7. Uji Normalitas untuk Data Uji Coba Observasi 2 | 87 |
| Lampiran 8. Uji Validitas Instrumen Observasi | 88 |
| Lampiran 9. Uji Reabilitas Instrumen Observasi..... | 91 |
| Lampiran 10. Data Observasi 1, 2, dan 3 | 94 |
| Lampiran 11. Skor Aktivitas Siswa dalam Model Pembelajaran | |
| Kooperatif Tipe TGT | 103 |
| Lampiran 12. Data Hasil Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran | |
| Kooperatif Tipe TGT | 106 |
| Lampiran 13. Uji Normalitas Data X | 109 |
| Lampiran 14. Uji Normalitas Data Y | 110 |
| Lampiran 15. Tabel Analisis dan Perhitungan Koefisien Korelasi | 111 |
| Lampiran 16. Peta Lokasi Penelitian | 113 |
| Lampiran 17. Daftar Nama Sampel Penelitian | 114 |
| Lampiran 18. RPP | 117 |
| Lampiran 19. Surat Ijin Penelitian | 216 |
| Lampiran 20. Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian | 217 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam usaha peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan strategi belajar mengajar yang diharapkan mampu memperbaiki sistem pendidikan yang telah berlangsung selama ini. Salah satu usaha yang di tempuh oleh pemerintah Indonesia adalah dengan perbaikan kurikulum. Dimana pada saat ini dikembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dirasa mampu menyempurnakan kurikulum sebelumnya sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan dari pendidikan domestik dapat bersaing dengan sumber daya manusia oleh pendidikan mancanegara.

KTSP memfokuskan pada kompetensi tertentu, berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang utuh terpadu, serta dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud hasil belajar. Penerapan KTSP memungkinkan guru merencanakan, melaksanakan dan menilai kurikulum serta hasil belajar peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar sebagai cermin penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari peserta didik. Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan dasar yang harus di kuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai acuan penilaian pengajaran. Jadi keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari keberhasilannya dalam mencapai kompetensi dasar dan yang dimaksudkan dalam penelitian di sini adalah keberhasilan (hasil belajar) siswa pada kompetensi dasar IPS-Geografi. Alasan peneliti

mengambil hasil belajar siswa pada kompetensi dasar IPS-Geografi, karena di sesuaikan dengan materi awal yang di tetapkan sekolah pada semester I baik untuk kelas VII, VIII dan IX.

Di sekolah Menengah Pertama geografi masuk ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. Geografi merupakan ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan gejala muka bumi (geosfer) dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan (Suharyono, 2005: 2). Menurut Sumaatmadja (1997: 13) kehidupan manusia di masyarakat, alam lingkungan dengan segala sumber dayanya, region-region di permukaan bumi menjadi sumber pengajaran geografi. Selain gejala-gejala hidup yang langsung dipermukaan bumi, buku-buku dan kepustakaan lain yang juga berkenaan dengan gejala tadi, menjadi sumber yang dapat di manfaatkan bagi pengajaran geografi.

Pembelajaran Geografi harus dibuat menarik dan mudah dipahami, maka guru harus kreatif dan inovatif di setiap proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat tercipta kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktifitas belajar.

Peran guru sangat penting sebagai fasilitator dan motivator dalam melakukan usaha-usaha untuk menumbuhkan dan membangkitkan motivasi, agar keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih meningkat, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih maksimal (Sanjaya, 2006: 1).

Metode pembelajaran yang kurang tepat dapat membuat jenuh siswa, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Sehingga diharapkan dalam pembelajaran di sini adalah siswa lebih banyak berperan aktif sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

Model pembelajaran membahas bagaimana cara membelajarkan siswa berbagai variasi agar terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman, dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah merupakan model pembelajaran, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar siswa dengan permainan yang dirancang dalam model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping itu menumbuhkan siswa untuk berfikir lebih kritis, tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat (Slavin, 1994: 82). Penerapan model pembelajaran TGT akan menambah variasi dalam proses pembelajaran sehingga lebih menarik, menyenangkan, melibatkan siswa, meningkatkan aktivitas dan kerja sama

siswa dan juga dapat meningkatkan pada hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah diterapkan di SMP Negeri 1 Kedung Jepara, hal ini ditunjukkan dengan bukti yang pertama adanya perangkat pembelajaran yang didalamnya terdapat model TGT, kedua terjadi peningkatan hasil belajar dari ulangan harian rata-rata yang semula 60,00 meningkat menjadi 78,00 dan ketiga dapat dilihat pada keaktifan siswa dalam mengunjungi perpustakaan disekolahnya untuk mencari sendiri bahan sumber belajar. Model pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)* menggunakan turnamen akademik, dimana para siswa memainkan game akademik di meja turnamen dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Sehingga menjadikan siswa tidak jenuh, menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam melakukan aktivitas belajar pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut juga sangat berhubungan dengan semakin siswa aktif dalam melaksanakan aktivitas belajar khususnya pada aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT maka hasil belajar yang diperoleh semakin tinggi pula.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan judul “Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 1 Kedung Jepara Tahun ajaran 2010/2011”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar tingkat aktivitas belajar dan hasil belajar yang di peroleh siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*?
2. Adakah hubungan antara tingkat aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat aktivitas belajar dan hasil belajar yang di peroleh siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*.
2. Untuk mengetahui adakah hubungan antara tingkat aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Sebagai alat evaluasi untuk mengoreksi pada diri siswa, agar aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar menjadi lebih aktif dan diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar siswa memperoleh hasil yang lebih maksimal.

2. Bagi Guru

Sebagai sumber masukan bagi guru dengan menggunakan model pembelajaran TGT, untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Merupakan sumbangan yang berharga bagi SMP N 1 Kedung Jepara, dalam rangka memperbaiki dan mengembangkan proses belajar mengajar terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam usaha mengembangkan Model Pembelajaran Geografi yang lebih efektif dan bervariasi

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini dimaksudkan agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul skripsi. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah :

1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Subtansi mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada SMP/MTs merupakan

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat Kompetensi Dasar Geografi, Kompetensi Dasar Sejarah, Kompetensi Dasar Ekonomi dan Kompetensi Dasar Sosiologi.

Dari penjelasan di atas, maka dapat di tegaskan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang di maksud dalam penelitian di sini adalah kompetensi dasar pada subansi IPS-Geografi.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas adalah keaktifan (aktivitas) siswa dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar atau tujuan telah ditentukan (Hamalik, 2008: 90). Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* meliputi aktivitas siswa dalam penyajian kelas, aktivitas siswa dalam belajar tim, aktivitas siswa dalam game turnamen dan penghargaan tim, namun dalam penghargaan tim tidak termasuk bagian yang dikaji dalam penelitian ini. Karena merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memberikan penghargaan kepada tim (kelompok), serta memotivasi siswa dan bukan merupakan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa. Sehingga dapat di tekankan bahwa aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* adalah aktivitas siswa dalam penyajian kelas, belajar tim dan game turnamen.

3. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk

mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2007: 3).

4. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya. Siswa bekerja secara kooperatif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka harus mengembangkan keterampilan bergubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermamfaat bagi kehidupan di luar sekolah (Trianto, 2007: 42).

5. Model Pembelajaran *Team Game Turnament (TGT)*

TGT adalah merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat atau lima orang siswa berdasarkan kemampuan akademiknya. Setelah terbentuk kelompok kemudian siswa bertemu untuk belajar bersama serta mengerjakan lembar kegiatan, dan yang terakhir dilakukan suatu bentuk permainan akademik yang berlangsung secara individual di atas meja turnamen yang terdiri dari 3 orang siswa yang masing-masing mewakili dari tim yang berbeda dan biasanya game berupa nomor-nomor pertanyaan (Slavin, 2008: 163).

6. Hasil Belajar

Menurut Darsono (2000: 110) hasil belajar siswa merupakan perubahan-perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan atau kognitif, keterampilan atau psikomotorik, dan nilai sikap atau afektif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditegaskan bahwa hasil belajar dalam penelitian disini adalah pencapaian siswa terhadap kompetensi dasar IPS-Geografi yang ada diwujudkan dalam bentuk nilai yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika skripsi disusun dengan tujuan agar pokok masalah dapat dibahas secara urut dan terarah. Skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu Bab I sampai Bab V.

Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, sari, atau abstrak, pengesahan, motto, dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bab I Pendahuluan berisi tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Landasan teori berisi tentang: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*, aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*, hasil belajar, hubungan antara

aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS, dan Hipotesis.

Bab III Metode penelitian, ini berisi tentang metode penentuan objek penelitian yang meliputi: populasi, sampel penelitian, variabel penelitian, metode pengumpulan data metode analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, dalam bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai objek yang dikaji.

Bab V Penutup berisi simpulan, saran, dan bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori

1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMP secara Correlated atau saling berhubungan. Muhammad Numan Sumantri dalam Tasrif (2000: 1) IPS merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah.

b. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup IPS adalah menyangkut kegiatan dasar manusia, bukan hanya mencakup ilmu sosial dan humaniora melainkan juga segala gerak kegiatan dasar manusia seperti agama, sains, teknologi, seni, budaya, dan ekonomi yang bisa memperkaya pendidikan IPS. Ditinjau dari aspek-aspek ruang lingkup hubungan mempelajari hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi dan politik. Apabila ditinjau dari segi kelompoknya, dapat berupa keluarga, rukun tetangga, kampung, warga desa, organisasi masyarakat dan bangsa. Sedangkan ditinjau dari tingkatannya yaitu meliputi, lokal, regional, global, (Tasrif, 2008: 4).

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan Pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

d. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Karakteristik mata pelajaran IPS SMP/MTs antara lain sebagai berikut: (a) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama. (b) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu. (c) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner. (d) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan. (e) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

e. Kompetensi Dasar IPS

Kompetensi dasar adalah rumusan umum tentang tujuan yang diharapkan dapat di capai oleh siswa sesudah mereka mengikuti kegiatan yang bersangkutan (Budi, 2007: 2). Kompetensi dasar yang dimaksud dalam penelitian disini adalah kompetensi dasar IPS-Geografi. Berikut ini adalah kompetensi dasar IPS-Geografi sebagai berikut:

1) Kompetensi dasar IPS-Geografi kelas VII

Mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan, dan dampaknya terhadap kehidupan.

2) Kompetensi dasar IPS-Geografi kelas VIII

Mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk

3) Kompetensi dasar IPS-Geografi kelas IX

Mengidentifikasi ciri-ciri negara berkembang dan negara maju

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Alasannya adalah pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berpikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dalam keterampilan (Sanjaya, 2006: 101). Dari alasan tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

a. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara 2-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras yang berbeda (*heterogen*).

Strategi pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur intensif kooperatif (*cooperative incentive structure*).

Ada 4 unsur dalam pembelajaran kooperatif yaitu :

- 1) Adanya peserta dalam kelompok
- 2) Adanya aturan kelompok
- 3) Adanya upaya belajar setiap kelompok
- 4) Adanya tujuan yang harus tercapai (Sanjaya, 2006: 241)

Pembelajaran kooperatif didasarkan pada penilaian kelompok yang menekankan pada kerjasama. Hal yang menarik dalam model pembelajaran kooperatif adalah adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan prestasi belajar peserta didik (*student achievement*) juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang terhadap waktu dan uka memberi pertolongan kepada orang lain.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran. Tetapi juga ada unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi khas dari pembelajaran kooperatif. Karakteristik pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran tim.

Pembelajaran secara kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim (Lie, 2004: 54).

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Sanjaya (2006: 244) mengemukakan 4 prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yaitu:

1) Prinsip ketergantungan (*Positive Interdependence*)

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung pada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompok.

2) Tanggung jawab perorangan (*Individual Accountability*)

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip ketergantungan positif. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap

anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya.

3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap mata saling memberikan informasi dan saling membelajarkan.

4) Partisipasi dan komunikasi (*Participation and communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan komunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh karena itu, sebelum melakukan kooperatif guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi.

3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament*

Team Game Turnament, merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari *John Hopkins University* (Slavin, 2008: 13). Model ini menggunakan turnamen akademik, dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa memainkan game akademik di meja turnamen dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Teman satu tim saling bekerja sama dalam belajar, mengerjakan kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain untuk

mempersiapkan diri maju ke meja turnamen. Tetapi sewaktu sedang bermain dalam game salah satu temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Slavin, 2008: 13).

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

- 1) Merupakan model pembelajaran yang didalamnya melibatkan peran serta siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan
- 2) Terdapat unsur game atau permainan akademik yang dimainkan di meja turnamen dengan menggunakan sebuah kartu di dalam permainannya. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*

- 1) Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* adalah :
 - a) Lebih pencurahan waktu untuk tugas
 - b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
 - c) Dengan waktu sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
 - d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
 - e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain

f) Motivasi belajar lebih tinggi dan hasil belajar lebih baik

g) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

2) Kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* adalah:

a) Kelas lain terganggu dengan suara siswa yang kadang bertepuk tangan, tertawa, bicara dan sebagainya.

b) Banyak memakan waktu, baik dalam persiapan maupun dalam pelaksanaan permainan, maka guru harus memotivasi siswa yaitu dengan memberikan suatu penguasaan agar serius dalam melakukan kegiatan tersebut.

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

d) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok

d. Syarat-syarat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* sebagai struktur yang dikembangkan untuk meningkatkan perolehan isi akademik dalam pembelajaran memiliki syarat-syarat sebagai berikut :

- 1) Kelas yang digunakan bukanlah kelas yang terlalu besar (jumlah siswa sekitar 30-40 siswa). Apabila jumlah siswa lebih lebih dari 40 orang maka guru dikhawatirkan akan kesulitan dalam membagi kelompok. Selain itu guru akan kesulitan dalam mengontrol dan mengendalikan siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak optimal.
 - 2) *Team Game Turnament (TGT)* memerlukan waktu yang lama, sehingga dicari waktu luang yang sedikit longgar dalam pelaksanaannya agar lebih maksimal.
 - 3) Dalam melakukan *Team Game Turnament (TGT)* guru harus mendampingi siswa dalam kelompok dan memberi penghargaan agar siswa selalu bekerjasama dengan kelompoknya.
- e. Tahapan-tahapan dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Menurut Slavin, (2008: 163) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 4 langkah tahapan-tahapan antara lain :

1) Penyajian Kelas

Pada pembelajaran *Team Game Turnament*, materi mula-mula diperkenalkan dalam penyajian materi secara singkat (inti dari materi). Pada saat penyajian kelas ini guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran termasuk kompetensi apa saja yang ingin dicapai dalam pembelajaran serta memotivasi siswa dan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Belajar Tim

Tim atau kelompok terdiri dari lima sampai enam orang siswa dengan prestasi akademik, jenis kelamin, ras dan etnis yang bervariasi, fungsi utama kelompok adalah untuk menyakinkan bahwa semua anggota kelompok belajar, dan khususnya menyiapkan anggotanya dapat berhasil dalam kuis game. Setelah guru menyajikan materi, kelompok bertemu untuk mempelajari materi dan mengerjakan lembar kerja yang telah diberikan oleh guru. Diharapkan siswa dapat mendorong adanya kerjasama, saling membantu antar siswa yang berkemampuan tinggi membantu antar siswa yang berkemampuan rendah dalam penguasaan materi dan memecahkan masalah secara bersama. Hal ini tersebut dapat mendorong adanya rasa kesadaran dari siswa bahwa belajar kooperatif sangat menyenangkan.

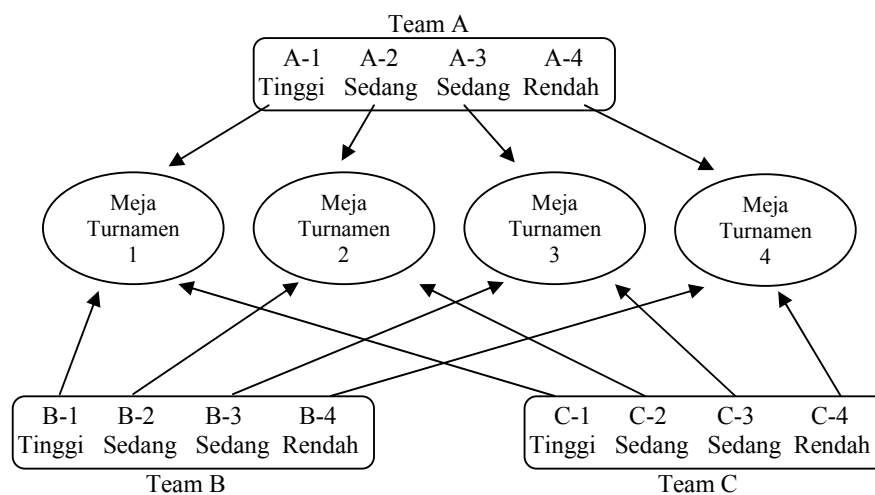
3) Game Turnamen

Game turnamen dalam TGT terdiri atas pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari penyajian kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok dalam lembar kegiatan. Game turnamen biasanya dilaksanakan pada akhir kegiatan dan kebanyakan game turnamen hanya berupa nomer-nomer pertanyaan yang ditulis dalam lembar yang sama. Game turnamen tersebut dimainkan diatas meja dengan 3 orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

Guru akan menunjuk siswa untuk menempati meja turnamen sesuai dengan prestasinya, siswa yang berprestasi tinggi berada dimeja turnamen 1

sedangkan meja 2, 3 dan seterusnya diperuntukkan untuk siswa yang berprestasi dibawahnya.

Dengan adanya kompetisi ini maka diharapkan para siswa akan menunjukkan kinerja yang sebenarnya. Setelah terbentuk kelompok kemudian dilakukan suatu permainan dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang didesain dalam sebuah kartu soal. Untuk memulai permainan dalam kompetisi ini, siswa harus mengocok kartu bernomor tersebut kemudian mengambil kartu dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Jadi setiap siswa harus melaksanakan kompetisi ini secara individu untuk menentukan skor terbanyak yang akan dikumpulkan pada akhir permainan. Penempatan siswa pada meja turnamen dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Penempatan Siswa pada Meja Turnamen

4) Penghargaan Tim (Rekognisi Tim)

Setelah mengikuti game turnamen, siswa-siswa kembali ke kelompok

belajarnya masing-masing dengan membawa nilai dari turnamen. Nilai atau skor kemudian dijumlahkan dan dibagi sesuai dengan jumlah anggota kelompok belajar. Nilai atau skor ini merupakan nilai rata-rata kelompok belajar. Kelompok belajar yang nilainya tinggi akan mendapatkan penghargaan, bisa berupa pemberian ucapan selamat, pujian, sertifikat, alat-alat tulis, maupun yang lainnya. Pemberian penghargaan bertujuan untuk memotivasi siswa agar dapat lebih sungguh-sungguh dalam belajar kelompok (Slavin, 2008: 175).

Kriteria dalam *Team Game Turnament (TGT)* diberikan tiga tingkatan penghargaan, yang didasarkan pada skor rata-rata tim yaitu:

- a) Kelompok dengan rata-rata 40 poin, mendapat penghargaan sebagai tim/kelompok baik (*Good Team*).
- b) Kelompok dengan rata-rata 45 poin, mendapat penghargaan sebagai tim/kelompok tim sangat baik (*Great Team*).
- c) Kelompok dengan rata-rata 50 poin, mendapat penghargaan sebagai tim/kelompok super (*Super Great Team*).

4. Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas merupakan asas terpenting dalam belajar, belajar itu sendiri merupakan suatu kegiatan tanpa kegiatan tidak mungkin seseorang dikatakan belajar (Nasution, 2004: 75).

Menurut Paul D Drierich dalam Hamalik (2008: 90) jenis aktivitas dibagi menjadi 8 kelompok yaitu adalah:

- a. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi. 2)
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument musik, mendengarkan siaran radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa keuangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih-milih alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan- hubungan, membuat keputusan.

h. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya.

Aktivitas yang dimaksud dalam penelitian disini penekanannya adalah aktivitas siswa, dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu aktivitas siswa dalam penyajian kelas meliputi: (Aktivitas mendengarkan penjelasan dari guru dan aktivitas bertanya, aktivitas siswa dalam belajar tim meliputi: (Aktivitas berdiskusi, aktivitas memberikan saran, aktivitas berpendapat, dan aktivitas mendengarkan saran atau berpendapat) dan aktivitas siswa dalam game turnamen meliputi: (aktivitas mengocok kartu soal, aktivitas menjawab soal, aktivitas berpendapat atau menantang jawaban dan aktivitas menulis skor).

Menurut Slavin (2006: 163) dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat aktivitas belajar siswa, yang akan dilakukan diantaranya adalah aktivitas sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas

Aktivitas siswa dalam penyajian kelas antara lain:

- a) Aktivitas siswa mendengarkan penjelasan dari guru
- b) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan memperhatikan, tidak berbicara sendiri dan bermain dengan teman.
- c) Aktivitas siswa bertanya

Siswa berhak untuk bertanya lebih dari 2 kali, bertanya terkait dengan materi pelajaran, pertanyaannya jelas dan kreatif.

2) Belajar tim

Aktivitas siswa dalam belajar tim antara lain:

a) Aktivitas siswa dalam berdiskusi

Siswa belajar dan bekerjasama dalam berdiskusi, dengan berfikir kritis, aktif dan tidak bermain sendiri dengan teman.

b) Aktivitas siswa dalam memberikan saran.

Siswa memberikan saran dengan gaya bahasa mudah dipahami, dan tidak tergesa-gesa agar teman yang mendengarkan jelas.

c) Aktivitas siswa dalam berpendapat.

Siswa harus berpendapat dengan gaya bahasa yang mudah di pahami, logis, dan jelas.

d) Aktivitas siswa dalam mendengarkan saran maupun pendapat. Siswa mendengarkan saran maupun pendapat dengan diam, tidak berbicara sendiri dan bermain dengan teman, dan memberikan tanggapan.

3) Game Tunamen

Aktivitas siswa dalam Game Turnamen antara lain:

a) Aktivitas siswa dalam mengocok kartu soal

Siswa mengocok kartu bernomer dengan benar, tidak boleh terbalik, dan lihat karna itu merupakan awal dari permainan.

b) Aktivitas siswa menjawab soal

Siswa menjawab soal dengan suara yang keras, bahasa mudah di pahami, dan benar

c) Aktivitas siswa dalam berpendapat (menantang jawaban)

Siswa dalam berpendapat dengan jawaban yang lebih baik, logis dan benar.

d) Aktivitas siswa dalam penulisan perolehan skor

Siswa menulis skor dengan benar, teliti, dan adanya unsur kejujuran supaya tidak ada kecurangan-kecurangan.

Berdasarkan penjelasan aktivitas tersebut di atas, peneliti berpendapat bahwa dalam belajar dituntut keaktifan dan sportifitas siswa. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perolehan sesuatu yang baru pada tingkah laku seseorang setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Setiap keberhasilan belajar diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Keberhasilan belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran dapat diwujudkan dengan nilai (Sudjana, 2008: 45).

Hasil belajar merupakan perilaku siswa sebagai hasil pembelajaran yang dicapai dari kompetensi dasar, sedangkan hasil belajar dalam operasional pelajaran dijabarkan dalam bentuk indikator pembelajaran. Indikator pembelajaran inilah kemudian dikembangkan menjadi pengalaman belajar yang selanjutnya dikembangkan materi pembelajaran. Indikator juga dapat digunakan sebagai dasar penelitian terhadap siswa dalam mencapai pembelajaran dan kinerja yang diharapkan.

Indikator hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran untuk menggunakan keterampilan hasil belajar. Siswa hendaknya diberi kesempatan untuk menggunakan

keterampilan, pengetahuan, atau sikap yang sudah mereka kembangkan selama pembelajaran dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sudah ditentukan. Selama proses ini guru menilai apakah siswa telah mencapai suatu hasil belajar yang ditunjukkan dengan pencapaian beberapa indikator dari hasil belajar tersebut, telah mencapai kompetensi (Sugandi, 2006: 63).

Sedangkan menurut Darsono (2000: 110) hasil belajar siswa merupakan perubahan-perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan atau kognitif, keterampilan atau psikomotorik, dan nilai sikap atau afektif. Maka dapat ditegaskan bahwa hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pencapaian siswa terhadap kompetensi dasar IPS-Geografi yang diwujudkan dalam bentuk nilai. Dalam bentuk nilai tersebut terdiri dari 3 ranah yaitu nilai kognitif (pengetahuan) nilai psikomotorik (keterampilan) dan nilai afektif (sikap), yang berkaitan dengan aktivitas siswa pada model pembelajaran TGT adalah penyajian kelas, belajar tim, dan game turnamen.

6. Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Hasil Belajar

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Proses belajar siswa dikatakan berhasil apabila siswa tersebut mempunyai hasil belajar yang optimal, salah satu yang mendukung hasil belajar diantaranya adalah aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*.

Dalam proses belajar, aktivitas siswa memegang peranan yang sangat penting, karena dengan adanya aktivitas belajar siswa mampu menggunakan metode-metode yang ada untuk menyelesaikan soal-soal untuk dipecahkan secara bersama-sama, memberikan motivasi bagi teman dalam kelompok, dan dapat menciptakan situasi belajar menjadi lebih aktif.

Menurut Rochman Natawijaya dalam Depdiknas (2005: 31) Belajar aktif merupakan suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi apabila siswa yang aktif dapat memperoleh hasil yang lebih optimal.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Slavin, 2008: 162) aktivitas siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini menunjukkan bahwa semakin aktif siswa pada proses pembelajaran maka semakin tinggi pula hasil belajarnya.

B.Hipotesis

Menurut Arikunto (2006: 68) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan landasan teori diatas maka hipotesis penelitian ini adalah ada hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan hasil belajar IPS.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006: 130) Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SMP N 1 Kedung Jepara tahun ajaran 2010/2011.

Tabel 1. Jumlah Siswa SMP N 1 Kedung Jepara tahun ajaran 2010/2011

| NO | KELAS | JUMLAH |
|-----------|--------------|---------------|
| 1 | VII A | 36 |
| 2 | VII B | 36 |
| 3 | VII C | 36 |
| 4 | VII D | 36 |
| 5 | VII E | 32 |
| 6 | VIII A | 34 |
| 7 | VIII B | 34 |
| 8 | VIII C | 35 |
| 9 | VIII D | 32 |
| 10 | VIII E | 34 |
| 11 | IX A | 27 |
| 12 | IX B | 27 |
| 13 | IX C | 27 |
| 14 | IX D | 28 |
| 15 | IX E | 27 |
| Σ | | 481 |

Sumber: Dokumentasi Kesiswaan SMP Negeri 1 Kedung

Lima belas kelas ini dipandang sebagai satu kesatuan populasi. Alasan dipilihnya populasi di atas adalah sebagai berikut:

1. Seluruh siswa tersebut memperoleh materi pelajaran IPS berdasarkan kurikulum yang sama.
2. Siswa diajarkan dengan jumlah jam dan pelajaran yang sama.

3. Siswa diajar menggunakan model pembelajaran TGT

B.Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang memenuhi syarat tertentu untuk diambil sebagai sumber data. Dalam penelitian ini untuk menentukan sampel digunakan tehnik pengambilan Purposive Random Sampling atau sampel bertujuan, yaitu tehnik memilih sampel bukan didasarkan pada strata tetapi atas adanya tujuan tertentu (Arikunto, 2006: 139). Maka sampel dari penelitian ini adalah kelas VII E, VIII D, dan kelas IX D, karena telah mewakili dari populasi. Alasan peneliti menggunakan tehnik purposive random sampling karena peneliti ingin mengambil sampel kelas, jadi semua responden atau sampel yang ada di dalam kelas tersebut merupakan bagian dari sampel penelitian. Cara pengambilan kelasnya di ambil secara acak dengan melakukan tehnik pengundian, dan di ambil 3 kelas karena sudah memenuhi 20% dari populasi yang ada.

C.Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006: 116) Variabel penelitian dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*Variabel independent*) adalah merupakan variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*Dependent*) (Sugiono, 2006: 3). Variabel bebas atau variabel (X) dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sub

Variabel aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

a. Aktivitas siswa dalam penyajian kelas

Indikator aktivitas siswa dalam penyajian kelas:

- 1) Aktivitas siswa dalam mendengarkan
- 2) Aktivitas siswa bertanya

b. Aktivitas siswa dalam belajar tim

Indikator aktivitas siswa dalam belajar tim antara lain:

- 1) Aktivitas siswa dalam berdiskusi
- 2) Aktivitas siswa dalam memberikan saran
- 3) Aktivitas siswa berpendapat
- 4) Aktivitas siswa mendengarkan pendapat maupun saran

c. Aktivitas siswa dalam game turnamen

Indikator aktivitas siswa dalam game turnamen antara lain:

- 1) Aktivitas siswa dalam mengocok kartu soal
- 2) Aktivitas siswa menjawab soal
- 3) Aktivitas siswa dalam berpendapat (menantang jawaban)
- 4) Aktivitas siswa dalam penulisan perolehan skor

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*Variabel dependent*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena variabel bebas (Sugiyono, 2006: 3).

Variabel terikat atau variabel (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS.

D.Jenis Data

Menurut Surachmad (1972: 80) jenis data dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung dan segera diperoleh dari sumber data oleh peneliti untuk tujuan yang khusus. Data primer dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada saat melakukan proses belajar mengajar yaitu meliputi aktivitas siswa dalam penyajian kelas (Aktivitas mendengarkan penjelasan dari guru dan aktivitas bertanya, aktivitas siswa dalam belajar tim (Aktivitas berdiskusi, aktivitas memberikan saran, aktivitas berpendapat, dan aktivitas mendengarkan saran atau pendapat) dan aktivitas siswa dalam game turnamen (aktivitas mencocok kartu soal, aktivitas menjawab soal, aktivitas berpendapat atau menantang jawaban dan aktivitas menulis skor). Data mengenai aktivitas belajar siswa, tersebut langsung diperoleh dari responden yaitu siswa SMP Negeri 1 Kedung.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah lebih dahulu dikumpulkan dan dilaporkan oleh orang diluar dari peneliti sendiri, walaupun yang dikumpulkan ini sesungguhnya adalah data asli. Data sekunder berupa nilai siswa yang diperoleh

dari guru IPS (dokumentasi hasil belajar). Hasil belajar yang diperoleh dalam penelitian disini adalah hasil belajar kompetensi dasar IPS-Geografi, dan merupakan penggabungan dari hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik yang berupa angka.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mencari data guna melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Aspek yang diambil melalui dokumentasi ini adalah data nama-nama siswa dan hasil belajar pada kompetensi dasar IPS-Geografi yang di wujudkan dalam bentuk nilai. Nilai tersebut diperoleh dari data dokumentasi guru.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan metode Observasi langsung atau pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa adanya pertolongan standar lain untuk keperluan tersebut (Natzir, 2005: 175).

Teknik ini dilakukan ununtuk mengamati aktivitas siswa dalam model pembelajaran TGT pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Untuk mendapatkan data-data aktivitas siswa tersebut menggunakan lembar observasi dengan cara memberikan skor pada masng-masing indikator, sehingga data yang diperoleh akan lebih akurat karena peneliti mengamati secara langsung aktivitas siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada saat proses belajar mengajar.

F. Teknik Analisis Data

1. Tahap Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang sudah diuji cobakan oleh peneliti sebelum dianalisis untuk mengetahui validitas dan realibilitasnya, maka data tersebut harus berdistribusi normal sehingga dilakukan uji normalitas data (lihat perhitungan pada lampiran 6 dan 7). Instrumen diujicobakan dua kali yaitu uji coba 1 sebagai variabel X dan uji coba 2 sebagai variabel Y.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2006: 168). Untuk mengetahui validitas tiap-tiap aspek aktivitas menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara skor observasi 1 dan skor observasi 2

N : Jumlah subyek

X : Jumlah skor observasi 1

Y : Jumlah skor observasi 2 (Arikunto, 2006 : 170)

Untuk menentukan valid tidaknya suatu instrumen adalah dengan mengkonsultasikan hasil perhitungan koefisien korelasi (r) dengan r tabel *product moment* pada taraf signifikan perbedaan 5%. Hal ini berarti kita

bersedia menerima kebenaran kesimpulan 95% dan berarti pula kita bersedia menanggung resiko meleset sebesar 5%. Hasil uji coba instrumen $r_{xy} > r$ tabel, maka tiap-tiap aspek aktivitas tersebut valid (perhitungan pada lampiran 8).

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen suatu dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik (Arikunto, 2006: 178).

Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{11} = \frac{2 \cdot r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas Instrumen

r_{xy} = Koefisien Korelasi (Arikunto, 2006: 180)

Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reabilitas yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya. Dalam penelitian ini uji coba observer menunjukkan angka 0,83 yang berarti reliabilitasnya tinggi, karena mendekati angka 1,00 (perhitungan pada lampiran 9).

2. Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Analisis statistik yang digunakan adalah analisis frekuensi dan hasilnya untuk menggambarkan seberapa besar aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*.

Analisis statistik dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui distribusi atau sebaran data normal atau tidak. Syarat untuk menggunakan analisis data dengan statistis parametrik adalah data tersebut harus normal. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan uji Chi Kuadrat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

X^2 = Chi Kuadrat

O_i = Frekuensi hasil pengamatan, kategori ke-i

E_i = Frekuensi harapan dari kategori ke-i

K = Banyak kelas/kategori (Sudjana, 2005: 273)

Apabila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat tabel dengan dk dan pada taraf kesalahan 5%, maka H_o diterima dan H_a di tolak.

b. Analisis Frekuensi

Untuk menggambarkan seberapa besar aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*, maka

menggunakan rumus Deskriptif Presentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Tahap Skoring

Tahap

ini dilakukan untuk mempermudah dan menganalisis data, caranya yaitu dengan memberikan skor terhadap pengamatan oleh observer sesuai panduan pengamatan. Kriteria pemberian skor yaitu:

Untuk hasil observasi kriteria sangat aktif diberi skor 4

Untuk hasil observasi kriteria aktif diberi skor 3

Untuk hasil observasi kriteria cukup aktif diberi skor 2

Untuk hasil observasi kriteria sangat kurang aktif diberi skor 1

2) Menentukan parameter

Menentukan kriteria dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Kriteria Aktivitas Siswa dalam Model TGT

(1). Menentukan skor maksimal, dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= \sum \text{item indikator} \times \text{skor tertinggi} \\ &= 10 \times 4 \\ &= 40 \end{aligned}$$

(2). Menentukan skor minimal, dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Skor minimal} &= \sum \text{item indikator} \times \text{skor terendah} \\ &= 10 \times 1 \\ &= 10 \end{aligned}$$

(3). Menghitung rentang skor, dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Range} &= \text{skor maksimal} - \text{skor minimal} \\
 &= 40 - 10 \\
 &= 30
 \end{aligned}$$

(4). Menghitung interval skor, dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= \frac{\text{Rentang Skor}}{\text{Banyak Kriteria}} \\
 &= \frac{30}{4} \\
 &= 7,5
 \end{aligned}$$

(5). Menyusun parameter dan tabel frekuensi aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*

Tabel 2. Parameter dan Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa

| NO | SKOR | KRITERIA | F | % |
|----------|----------------|--------------|---|---|
| 1 | 32,50 – 40,00 | Sangat Aktif | - | - |
| 2 | 25,00 – <32,50 | Aktif | - | - |
| 3 | 17,50 – <25,00 | Cukup Aktif | - | - |
| 4 | 10,00 – <17,50 | Kurang Aktif | - | - |
| Σ | | | - | - |
| Mean | | | - | |

Untuk mengetahui Analisis frekuensi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\%$$

Keterangan :

Presentase (%): Deskriptif presentase

f : Jumlah frekuensi masing-masing kriteria

Σf : Jumlah seluruh frekuensi (Ali, 1984: 189)

b) Kriteria Sub Variabel Aktivitas Siswa dalam Model TGT

(a). Aktivitas siswa dalam penyajian kelas

(1). Menentukan skor maksimal, dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= \sum \text{item indikator} \times \text{skor tertinggi} \\ &= 2 \times 4 \\ &= 8 \end{aligned}$$

(2). Menentukan skor minimal, dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Skor minimal} &= \sum \text{item indikator} \times \text{skor terendah} \\ &= 2 \times 1 \\ &= 2 \end{aligned}$$

(3). Menghitung rentang skor, dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{skor maksimal} - \text{skor minimal} \\ &= 8 - 2 \\ &= 6 \end{aligned}$$

(4). Menghitung interval skor, dengan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{\text{Rentang Skor}}{\text{Banyak Kriteria}} \\ &= \frac{6}{4} \\ &= 1,5 \end{aligned}$$

- (5). Menyusun parameter dan tabel frekuensi aktivitas siswa dalam penyajian kelas yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Tabel 3. Parameter dan Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Penyajian Kelas

| NO | SKOR | KRITERIA | F | % |
|----------|--------------|--------------|---|---|
| 1 | 6,50 – 8,00 | Sangat Aktif | - | - |
| 2 | 5,00 – <6,50 | Aktif | - | - |
| 3 | 3,50 – <5,00 | Cukup Aktif | - | - |
| 4 | 2,00 – <3,50 | Kurang Aktif | - | - |
| Σ | | | - | - |
| Mean | | | - | |

Untuk mengetahui Analisis frekuensi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\%$$

Keterangan:

Presentase (%): Deskriptif presentase

f : Jumlah frekuensi masing-masing kriteria

Σf : Jumlah seluruh frekuensi (Ali, 1984: 189)

- (b). Aktivitas siswa dalam belajar tim

- (1). Menentukan skor maksimal, dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= \Sigma \text{ item indikator} \times \text{ skor tertinggi} \\ &= 4 \times 4 \\ &= 16 \end{aligned}$$

(2). Menentukan skor minimal, dengan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Skor minimal} &= \sum \text{item indikator} \times \text{skor terendah} \\ &= 4 \times 1 \\ &= 4\end{aligned}$$

(3). Menghitung rentang skor, dengan rumus:

$$\begin{aligned}\text{Range} &= \text{skor maksimal} - \text{skor minimal} \\ &= 16 - 4 \\ &= 12\end{aligned}$$

(4). Menghitung interval skor, dengan rumus :

$$\begin{aligned}\text{Interval} &= \frac{\text{Rentang Skor}}{\text{Banyak Kriteria}} \\ &= \frac{12}{4} \\ &= 3\end{aligned}$$

(5). Menyusun parameter dan tabel frekuensi aktivitas siswa dalam belajar tim yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Tabel 4. Parameter dan Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Belajar Tim

| NO | SKOR | KRITERIA | F | % |
|----------|----------------|--------------|---|---|
| 1 | 13,00 – 16,00 | Sangat Aktif | - | - |
| 2 | 10,00 – <13,00 | Aktif | - | - |
| 3 | 7,00 – <10,00 | Cukup Aktif | - | - |
| 4 | 4,00 – <7,00 | Kurang Aktif | - | - |
| Σ | | | - | - |
| Mean | | | - | |

Untuk mengetahui Analisis frekuensi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\%$$

Keterangan :

Presentase (%): Deskriptif presentase

f : Jumlah frekuensi masing-masing kriteria

Σf : Jumlah seluruh frekuensi (Ali, 1984: 189)

(c). Aktivitas siswa dalam game turnamen

(1). Menentukan skor maksimal, dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= \sum \text{item indikator} \times \text{skor tertinggi} \\ &= 4 \times 4 \\ &= 16 \end{aligned}$$

(2). Menentukan skor minimal, dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Skor minimal} &= \sum \text{item indikator} \times \text{skor terendah} \\ &= 4 \times 1 \\ &= 4 \end{aligned}$$

(3). Menghitung rentang skor, dengan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{skor maksimal} - \text{skor minimal} \\ &= 16 - 4 \\ &= 12 \end{aligned}$$

(4). Menghitung interval skor, dengan rumus:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Rentang Skor}}{\text{Banyak Kriteria}}$$

$$= \frac{12}{4}$$

$$= 3$$

(5).Menyusun parameter dan tabel frekuensi aktivitas siswa dalam game turnamen yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Tabel 5. Parameter dan Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Game Turnamen

| NO | SKOR | KRITERIA | F | % |
|----------|----------------|--------------|---|---|
| 1 | 13,00 – 16,00 | Sangat Aktif | - | - |
| 2 | 10,00 – <13,00 | Aktif | - | - |
| 3 | 7,00 – <10,00 | Cukup Aktif | - | - |
| 4 | 4,00 – <7,00 | Kurang Aktif | - | - |
| Σ | | | - | - |
| Mean | | | - | |

Untuk mengetahui Analisis frekuensi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\%$$

Keterangan :

Presentase (%): Deskriptif presentase

f : Jumlah frekuensi masing-masing kriteria

Σf : Jumlah seluruh frekuensi (Ali, 1984: 189)

3) Deskripsi

Data yang ditabulasikan, kemudian dideskripsikan untuk menjawab permasalahan pertama berdasarkan mean yang terdapat dalam tabel distribusi frekuensi aktifitas belajar siswa.

3. Uji Hipotesis

Untuk menjawab permasalahan kedua yaitu adakah hubungan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS, maka analisis statistik yang di gunakannya adalah korelasi dan hasilnya untuk menggambarkan ada hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS.

Analisis statistik dilakukan melalui langkah-langkah:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui distribusi atau sebaran data normal atau tidak. Syarat untuk menggunakan analisis data dengan statistis parametrik adalah data tersebut harus normal. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan uji chi kuadrat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = Chi Kuadrat

O_i = Frekuensi hasil pengamatan, kategori ke-i

E_i = Frekuensi harapan dari kategori ke-i

K = Banyak kelas/kategori (Sudjana, 2005: 273)

Apabila harga Chi Kuadrat hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat tabel dengan dk dan pada taraf kesalahan 5%, maka H_o diterima dan H_a di tolak.

b. Analisis koefisien korelasi

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan hasil belajar IPS, maka dengan menggunakan rumus korelasi pada statistik parametris (*product moment*) yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Korelasi antara variabel x dengan y

X : Aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran TGT

Y : Hasil belajar IPS (Arikunto, 2006: 275)

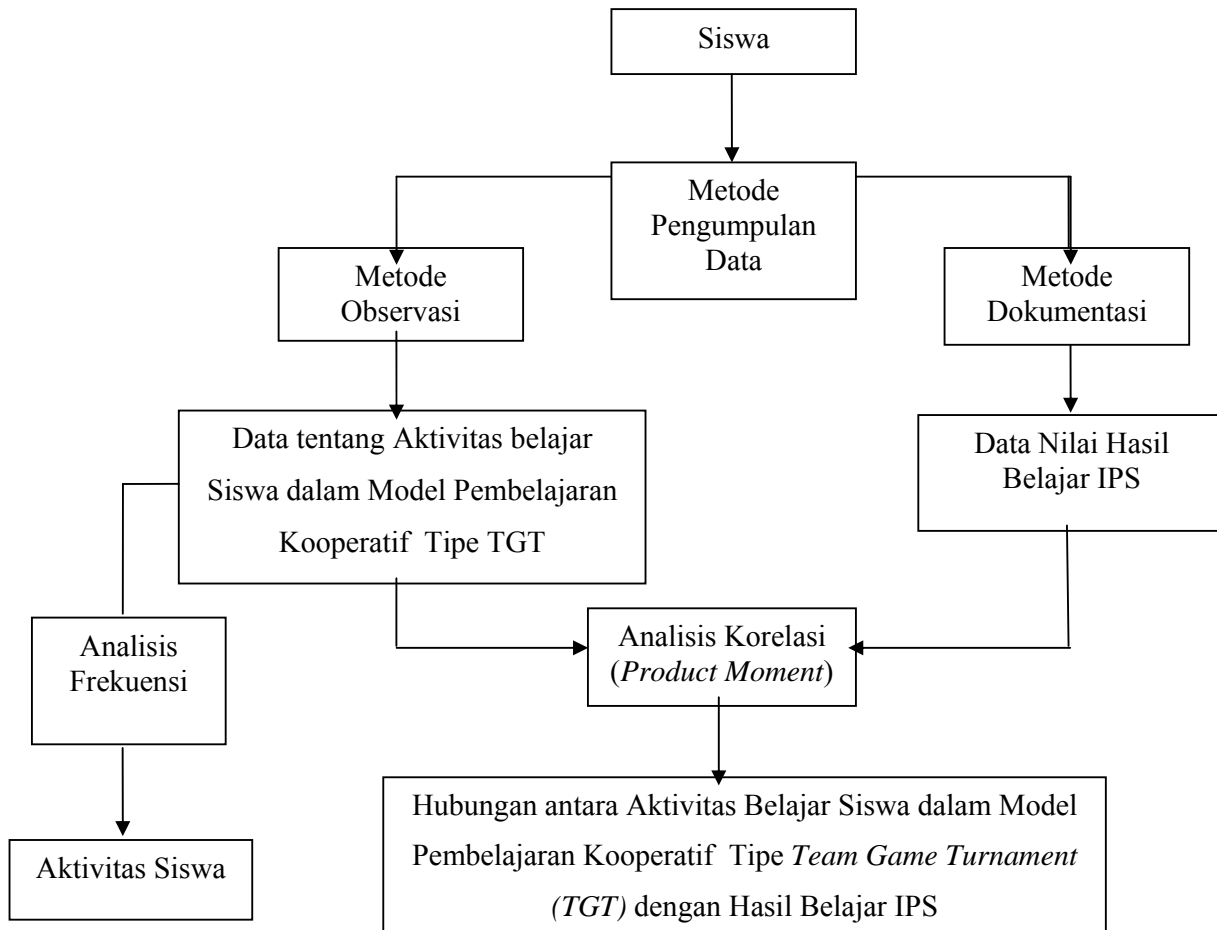
Untuk memberikan besarnya tingkat hubungan antara kedua variabel, maka dapat di gunakan pedoman pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,000 – 0,199 | Sangat rendah |
| 0,200 – 0,399 | Rendah |
| 0,400 – 0,599 | Sedang |
| 0,600 – 0,799 | Kuat |
| 0,800 – 1,000 | Sangat Kuat |

Sumber: (Sugiyono, 2005: 216)

Berdasarkan dari perhitungan rumus korelasi *product moment* di atas dapat dijelaskan bahwa jika nilai r_{xy} (*hitung*) lebih besar dibandingkan dengan nilai r_{xy} (*tabel*) ($r_{xy}(\text{hitung}) > r_{xy}(\text{tabel})$), maka hipotesis yang diajukan dapat diterima dalam artian ada hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS.

Diagram Alir Penelitian**Gambar 2. Diagram Alir Penelitian**

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian skripsi ini memaparkan mulai dari tahap awal penelitian sampai dengan hasil pengujian tahap akhir penelitian di SMP Negeri 1 Kedung.

1. Gambaran Umum Obyek Penelitian

a. Letak Lokasi Penelitian

Obyek yang dikaji dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Kedung. Secara administratif SMP Negeri 1 Kedung terletak di desa Sowan Lor, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara berada pada letak astronomis $6^{\circ}40'48''$ – $6^{\circ}40'54''$ LS dan $110^{\circ}40'35''$ – $110^{\circ}40'41''$ BT (gambar lokasi penelitian pada lampiran 16).

Batas lokasi penelitian SMP N 1 Kedung, secara geografis dapat diuraikan sebagai berikut :

Sebelah Utara : Lapangan sepak bola

Sebelah Timur : Sawah

Sebelah Selatan : Jalan raya Sowan Lor - Kidul dan Pemukiman
warga

Sebelah Barat : Jalan raya Gondang dan Pemukiman warga

b. Kondisi Sekolah

1) Luas lahan dan bangunan

Luas tanah di SMP Negeri 1 Kedung adalah 8.450 m^2 .

2) Jumlah Kelas

Jumlah kelas yang ada pada SMP Negeri 1 Kedung adalah 15 kelas yang merupakan populasi dari penelitian ini dengan rincian kelas VII A sampai dengan kelas VII E, kelas VIII A sampai dengan kelas VIII E dan kelas IX A sampai dengan kelas IX E. Dari banyaknya kelas tersebut, kelas yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII E, VIII D, dan IX D.

3) Sarana dan Prasarana

Sarana prasarana di SMP Negeri 1 Kedung yang menunjang proses pembelajaran yaitu Ruang Kepala Sekolah, Ruang Guru, Ruang T U, Ruang Kelas, Ruang Perpustakaan, Ruang Laboratorium, Ruang Komputer, Ruang Bimbingan Konseling, Ruang Serba Guna, Ruang Osis, Ruang UKS, Ruang Seni, Ruang Koperasi, Lapangan Olah Raga, Lapangan Upacara, Mushola, WC dan Lapangan Parkir untuk Guru dan Siswa.

4) Kurikulum

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kedung sudah mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

5) Guru IPS

Guru IPS di SMP Negeri 1 Kedung berjumlah 3 orang yaitu: Puji Utomo, S.Pd, Pujiyanto, S.Pd, dan Sunari, S.Pd. Guru IPS yang membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Kedung adalah Puji Utomo, S.Pd selaku guru IPS Geografi dan Sunari, S.Pd.

2. Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar yang diperoleh Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

a. Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

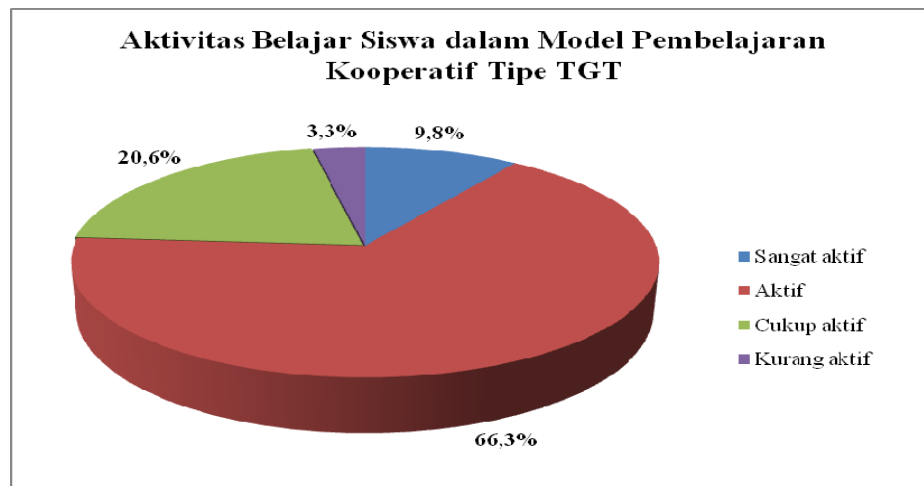
Aktivitas belajar yang di lakukan siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan atau sub variabel, namun dalam tahap penghargaan tim tidak termasuk dalam aktivitas yang dilakukan oleh siswa karena merupakan aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk memberikan penghargaan berupa ucapan selamat, hadiah, maupun piagam kepada siswa yang sudah menang dalam pertandingan. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh siswa antara lain yaitu: aktivitas siswa dalam penyajian kelas meliputi (aktivitas siswa dalam mendengarkan, dan aktivitas siswa dalam bertanya), aktivitas siswa dalam belajar tim meliputi (aktivitas siswa dalam berdiskusi, aktivitas siswa dalam memberikan saran, aktivitas siswa dalam memberikan pendapat, dan aktivitas siswa dalam mendengarkan saran atau pendapat), aktivitas siswa dalam game turnamen meliputi (aktivitas siswa dalam mengocok kartu soal, aktivitas siswa dalam menjawab soal, aktivitas siswa dalam berpendapat atau menantang jawaban dan aktivitas siswa dalam menulis skor).

Hasil penelitian siswa SMP N 1 Kedung tentang besarnya aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan gambar di bawah ini.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

| No | Interval | Kriteria | Frekuensi | |
|----------|----------------|--------------|-----------|-------|
| | | | F | % |
| 1 | 32,50 – 40,00 | Sangat Aktif | 9 | 9,8 |
| 2 | 25,00 – <32,50 | Aktif | 61 | 66,3 |
| 3 | 17,50 – <25,00 | Cukup Aktif | 19 | 20,6 |
| 4 | 10,00 – <17,50 | Kurang Aktif | 3 | 3,3 |
| Σ | | | 92 | 100,0 |
| Mean | | | 26,9 | |

Sumber : Hasil Analisa Penelitian 2010



Gambar 3. Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 3 diperoleh informasi bahwa 9,8% siswa mempunyai aktivitas yang sangat aktif dan 66,3% mempunyai aktivitas yang aktif, namun juga masih ada 20,6% siswa yang mempunyai aktivitas yang cukup aktif dan 3,3% yang termasuk dalam kategori kurang aktif. Hal ini juga dapat diketahui dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai skor rata-rata adalah sebesar 26,9 dan dengan kriteria yang ada maka secara umum dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe

TGT tergolong aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari masing-masing sub variabel di bawah ini sebagai berikut:

1) Aktivitas siswa dalam penyajian kelas

Aktivitas siswa dalam penyajian kelas dapat di lihat dari aktivitas siswa dalam mendengarkan dan bertanya. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel dan gambar dibawah ini.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Penyajian Kelas

| No | Interval | Kriteria | Frekuensi | |
|----------|--------------|--------------|-----------|-------|
| | | | F | % |
| 1 | 6,50 – 8,00 | Sangat Aktif | 8 | 8,7 |
| 2 | 5,00 – <6,50 | Aktif | 35 | 38,0 |
| 3 | 3,50 – <5,00 | Cukup Aktif | 43 | 46,7 |
| 4 | 2,00 – <3,50 | Kurang Aktif | 6 | 6,5 |
| Σ | | | 92 | 100,0 |
| Mean | | | 4,9 | |

Sumber : Hasil Analisa Penelitian 2010



Gambar 4. Aktivitas Siswa dalam Penyajian Kelas

Berdasarkan dari tabel 8 dan gambar 4 di atas, dapat diketahui bahwa mayoritas 8,7% mempunyai aktivitas siswa dalam penyajian kelas yang sangat aktif, sebanyak 38,0% siswa tergolong aktif, hanya 46,7% yang mempunyai aktivitas siswa dalam penyajian kelas tergolong cukup aktif, dan

6,5% siswa termasuk dalam kategori kurang aktif. Hal ini juga dapat diketahui dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai skor rata-rata adalah sebesar 4,9 dan dengan kriteria yang ada maka secara umum dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam penyajian kelas tergolong cukup aktif. Aktivitas siswa dalam penyajian kelas termasuk dalam kriteria cukup aktif, hal tersebut dapat ditunjukkan adanya kurang keseriusan siswa dalam mendengarkan apa yang telah dijelaskan oleh guru mereka siswa asyik mengobrol dan bermain sendiri dengan temannya di depan kelas, meskipun juga ada siswa yang sudah serius mau mendengarkan. Siswa juga masih terlihat kurang aktif untuk mengajukan pertanyaan atau bertanya, hanya terlihat beberapa siswa saja yang mau bertanya, mereka kurang berani dan masih ragu-ragu untuk bertanya.

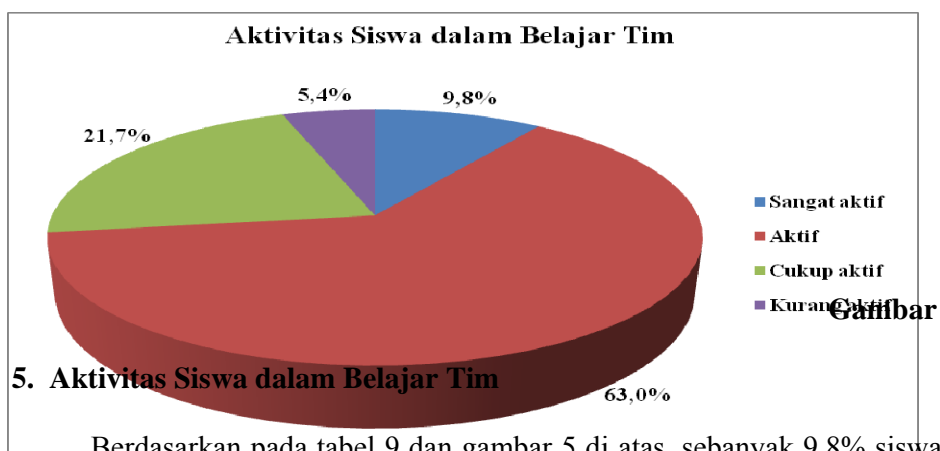
2) Aktivitas siswa dalam belajar tim

Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam belajar tim atau kelompok dapat dikelompokkan menjadi beberapa aktivitas yang dilakukan siswa diantaranya adalah: aktivitas siswa dalam berdiskusi, aktivitas siswa dalam memberikan saran, aktivitas siswa dalam berpendapat, dan aktivitas siswa dalam mendengarkan saran ataupun pendapat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan gambar di bawah ini:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Aktivitas Siswa dalam Belajar Tim

| No | Interval | Kriteria | Frekuensi | |
|----------|----------------|--------------|-----------|-------|
| | | | F | % |
| 1 | 13,00 – 16,00 | Sangat Aktif | 4 | 9,8 |
| 2 | 10,00 – <13,00 | Aktif | 60 | 63,0 |
| 3 | 7,00 – <10,00 | Cukup Aktif | 23 | 21,7 |
| 4 | 4,00 – <7,00 | Kurang Aktif | 5 | 5,4 |
| Σ | | | 92 | 100,0 |
| Mean | | | 10,7 | |

Sumber : Hasil Analisa Penelitian 2010



Berdasarkan pada tabel 9 dan gambar 5 di atas, sebanyak 9,8% siswa mempunyai aktivitas siswa dalam belajar tim tergolong sangat aktif, dan 63,0% siswa termasuk dalam kategori aktif. Meskipun demikian ada 21,7% siswa berada dalam kategori cukup aktif dan 5,4% siswa tergolong dalam kategori kurang aktif. Hal ini juga dapat diketahui dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai skor rata-rata adalah sebesar 10,7 dan dengan kriteria yang ada maka secara umum dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam belajar tim tergolong aktif. Aktivitas siswa dalam belajar tim termasuk dalam kriteria aktif, hal tersebut dapat ditunjukkan bahwa terdapat banyak siswa yang aktif di dalam berdiskusi, mau memberikan saran dan pendapatnya dalam diskusi, banyak juga siswa yang mendengarkan saran ataupun pendapat teman dengan penuh responsif, menghargai dan tidak

menyalahkan pendapat temannya, ada juga yang memberikan balikan atau feedback mengenai saran atau pendapat teman yang masih kurang lengkap.

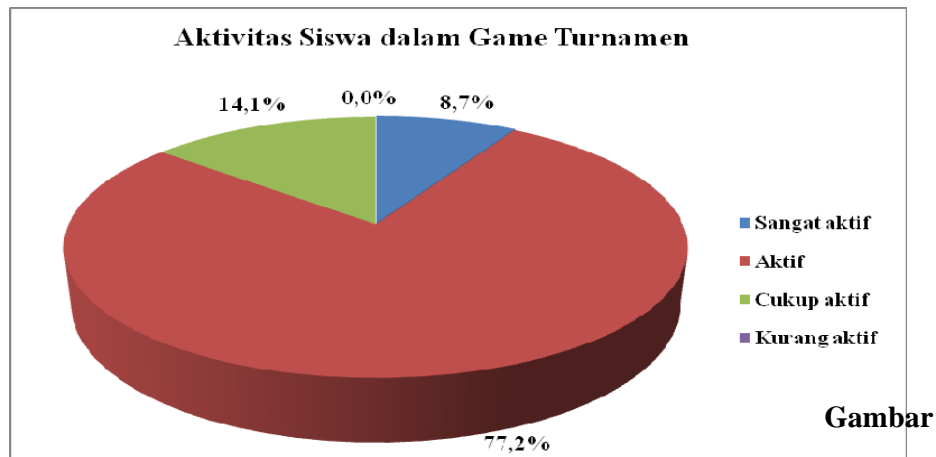
3) Aktivitas Belajar Siswa dalam Game Turnamen

Aktivitas belajar siswa dalam game turnamen merupakan aktivitas yang paling digemari oleh siswa sebab dalam aktivitas ini siswa mewakili dari tim belajar mereka untuk melakukan pertandingan game dalam meja turnamen. Dalam hal ini aktivitas yang akan dilakukan oleh siswa pada game turnamen meliputi dari aktivitas mengocok kartu soal, menjawab soal, berpendapat atau menantang jawaban, dan menulis hasil dari skor perolehan pertandingan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel dan gambar di bawah ini.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa dalam Game Turnamen

| No | Interval | Kriteria | Frekuensi | |
|----------|----------------|--------------|-----------|-------|
| | | | F | % |
| 1 | 13,00 – 16,00 | Sangat Aktif | 8 | 8,7 |
| 2 | 10,00 – <13,00 | Aktif | 71 | 77,2 |
| 3 | 7,00 – <10,00 | Cukup Aktif | 13 | 14,1 |
| 4 | 4,00 – <7,00 | Kurang Aktif | 0 | 0,0 |
| Σ | | | 92 | 100,0 |
| Mean | | | 11,3 | |

Sumber : Hasil Analisa Penelitian 2010



6. Aktivitas Siswa dalam Game turnamen

Berdasarkan dari tabel 10 dan gambar 6 di atas, dapat dilihat ada 8,7% siswa tergolong dalam kategori sangat aktif untuk aktivitas siswa dalam game turnamen, dan sebanyak 77,2% dalam kategori aktif. Meskipun demikian juga ada 14,1% siswa masuk kategori cukup aktif dan 0,0% siswa masuk katategori kurang aktif. Hal ini juga dapat diketahui dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai skor rata-rata adalah sebesar 11,3 dan dengan kriteria yang ada maka secara umum dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam game turnamen tergolong aktif. Aktivitas siswa dalam game turnamen termasuk dalam kriteria aktif, hal tersebut dapat ditunjukkan bahwa siswa sportif didalam mengocok kartu soal sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan, siswa juga serius dan teliti didalam menjawab soal-soal pertanyaan dalam game agar apa yang telah siswa kerjakan benar dan tepat. Meskipun demikian juga masih ada beberapa siswa yang jawabanya kurang tepat, tetapi hal tersebut memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk aktif berpendapat dengan menantang atau memberikan

jawaban yang lebih tepat dan benar, siswa juga sportif di dalam menulis skor hasil perolehan dari pertandingan game tersebut.

b. Hasil Belajar yang Di Peroleh siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian di sini adalah merupakan hasil belajar gabungan antara hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang di peroleh siswa terhadap kompetensi dasar yang ada, sudah termasuk ke dalam standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah di tentukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel hasil belajar di bawah ini:

Tabel 11. Hasil Belajar Siswa

| No | Nilai | Frekuensi | % |
|--------|---------------|-----------|-------|
| 1 | 60,00 — 65,00 | 5 | 5,4 |
| 2 | 66,00 — 71,00 | 18 | 19,6 |
| 3 | 72,00 — 77,00 | 16 | 17,4 |
| 4 | 78,00 — 83,00 | 25 | 27,2 |
| 5 | 84,00 — 89,00 | 15 | 16,3 |
| 6 | 90,00 — 95,00 | 13 | 14,1 |
| Jumlah | | 92 | 100,0 |
| Mean | | 79,00 | |

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat menunjukkan bahwa hasil belajar yang di peroleh siswa sudah mencapai pada batas ketuntasan dengan nilai standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah di tentukan. Sedangkan juga dapat dilihat secara umum (keseluruhan) dari pencapaian kompetensi dasar, menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar yang di peroleh siswa di atas nilai standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah di tentukan.

3. Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnamet (TGT)* dengan Hasil belajar IPS

Sebelum melakukan analisis maka data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal, maka perlu dilakukan uji normalitas data. Untuk menguji hipotesis yang menyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnamet (TGT)* dengan hasil belajar IPS menggunakan koefisien korelasi.

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnamet (TGT)* (X) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnamet (TGT)*

| Kelas Interval | Batas Kelas | Z untuk batas kls | Peluang untuk Z | Luas Kls. Untuk Z | Ei | Oi | $\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ | |
|----------------|-------------|-------------------|-----------------|-------------------|---------|----------|-----------------------------|--------|
| 42.5 - 49.3 | 42.45 | -2.74 | 0.4969 | 0.0213 | 1.9564 | 4 | 2.1348 | |
| 49.4 - 56.2 | 49.35 | -1.97 | 0.4756 | 0.0895 | 8.2327 | 7 | 0.1846 | |
| 56.3 - 63.1 | 56.25 | -1.21 | 0.3861 | 0.2155 | 19.8218 | 12 | 3.0866 | |
| 63.2 - 70.0 | 63.15 | -0.44 | 0.1707 | 0.2972 | 27.3418 | 35 | 2.1450 | |
| 70.1 - 76.9 | 70.05 | 0.32 | 0.1265 | 0.2350 | 21.6181 | 23 | 0.0883 | |
| 77.0 - 83.8 | 76.95 | 1.09 | 0.3615 | 0.1065 | 9.7938 | 11 | 0.1486 | |
| | 83.85 | 1.85 | 0.4680 | | | | | |
| | | | | | | χ^2 | = | 7.7879 |

Sumber : Hasil Analisis Penelitian 2010

Pada tabel 11, aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) (χ^2_{hitung}) dapat diketahui sebesar 7.7879, dan $\alpha = 5\%$ diperoleh χ^2_{tabel} sebesar 7,81. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $7.7879 < 7,81$ jadi sebaran data pada variabel tersebut adalah normal.

b. Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS. Analisis koefisien korelasi menggunakan *product moment*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

$$= \frac{92(495296,5) - (6176,7)(7263)}{\sqrt{\{92(422101,39) - (6176,7)^2\}\{92(580985) - (7263)^2\}}}$$

$$= 0,756$$

Dari perhitungan di atas dapat dilihat bahwa $r_{hitung} = 0,756$. Jika $\alpha = 5\%$ dan $N = 92$, diperoleh $r_{tabel} = 0,202$ karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi kesimpulannya adalah ada hubungan yang kuat dan signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan hasil belajar IPS. Maksudnya disini adalah mempunyai hubungan yang positif dalam artian apabila aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* tinggi, maka juga di ikuti dengan hasil belajar IPS yang di peroleh siswa juga akan semakin tinggi pula, karena kedua variabel tersebut saling berhubungan.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar yang di Peroleh Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*.

a. Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini menggunakan turnamen akademik, dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Sehingga model tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bekerja sama, berfikir keras, menjawab dan bermain dengan penuh sportif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMP N 1 Kedung termasuk dalam kriteria aktif. Dikatakan aktif karena mayoritas siswa di SMP N 1 Kedung bersungguh-sungguh dan serius dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* seperti aktivitas siswa dalam belajar tim ataupun aktivitas siswa dalam game turnamen, meskipun dalam aktivitas bertanya dan mendengarkan tergolong cukup aktif. Namun setidaknya para siswa sudah berani berbicara untuk bertanya dan berusaha untuk mendengarkan apa yang telah dijelaskan oleh guru mereka.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* aktivitas yang dilakukan oleh siswa yaitu : aktivitas siswa dalam penyajian kelas, aktivitas siswa dalam belajar tim, dan aktivitas siswa dalam game turnamen. Pada aktivitas siswa dalam penyajian kelas, guru memberikan suatu penjelasan singkat baik yang berupa inti dari materi yang akan di bahas maupun berkaitan dengan model pembelajaran TGT yang nantinya siswa harus melakukan aktivitas mendengarkan penjelasan dari guru

dan juga aktivitas untuk bertanya. Berdasarkan hasil dari penelitian aktivitas siswa dalam penyajian kelas termasuk dalam kategori cukup aktif. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa, ada beberapa siswa yang masih kurang serius dalam mendengarkan ketika guru sedang menjelaskan di depan kelas.



Gambar 7. Aktivitas Siswa dalam Mendengarkan

Seperti nampak terlihat gambar 7 di atas aktivitas siswa dalam mendengarkan. Siswa kurang serius dalam mendengarkan disebabkan karena siswa asyik berbicara sendiri, ataupun bermain sendiri dengan temannya sehingga tidak mendengarkan apa yang telah dijelaskan oleh guru mereka. Hal tersebut juga sangat mengganggu bagi siswa lain yang sudah benar-benar serius untuk mendengarkan menjadi tidak mendengarkan lagi. Selain siswa kurang serius dalam mendengarkan guru, siswa juga kurang aktif di dalam bertanya. Dapat dilihat pada gambar 9, hanya beberapa siswa saja yang mau bertanya baik itu yang berkaitan dengan materi yang akan di pelajari maupun berkaitan dengan model TGT yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 8. Aktivitas Siswa dalam Bertanya

Nampak terlihat pada gambar 8 di atas, hanya terlihat beberapa siswa saja yang mau untuk bertanya. Berdasarkan hasil dari penelitian hal ini dapat di sebabkan oleh beberapa faktor di antaranya adalah: karena siswa masih ragu-ragu untuk bertanya, siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya, dan siswa juga beranggapan bahwa dirinya sudah bisa, sehingga tidak perlu untuk bertanya lagi kepada guru mereka. Secara umum aktivitas siswa dalam belajar tim termasuk dalam kategori aktif, hal tersebut dapat ditunjukkan dalam berbagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa diantaranya adalah siswa berdiskusi dalam kelompok, memberikan saran dan berpendapat, mendengarkan pendapat maupun saran. Tahap aktivitas siswa dalam belajar tim ini, siswa harus dituntut dapat bekerjasama dalam kelompok untuk belajar bersama dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Dalam tahap ini sangat penting karena siswa dapat dilatih untuk berbicara bertukar pendapat

dengan teman, menghormati setiap ada perbedaan pendapat, dan akan menumbuhkan rasa tanggung jawab.



Gambar 9. Aktivitas Siswa dalam Berdiskusi

Seperti terlihat pada gambar 9 di atas aktivitas siswa dalam berdiskusi menunjukkan bahwa siswa aktif dan serius dalam bekerjasama untuk memecahkan suatu persoalan, agar semua persoalan dapat cepat teratasi dengan baik. Dalam aktivitas ini juga dapat di jadikan sebagai sarana belajar bersama dengan kelompoknya untuk mempersiapkan diri maju kedalam pertandingan game turnamen. Selain siswa harus saling bekerjasama, dan belajar bersama untuk memecahkan suatu masalah juga harus di perlukan adanya saran dan pendapat dari anggota atau kelompoknya.



Gambar 10. Aktivitas Siswa dalam Memberikan Saran



Gambar 11. Aktivitas Siswa dalam Berpendapat

Nampak terlihat pada gambar 10 dan 11 di atas siswa aktif dalam memberikan saran dan pendapatnya dalam sebuah diskusi. Keaktifan tersebut dapat dibuktikan dengan siswa ikut menyumbangkan, memberikan masukan-masukan sebaik mungkin, dan ide-ide yang berkualitas, dengan saling bertukar pikiran satu sama lain, siswa juga terlihat menunjukkan sikap saling menghargai dan mengormati sewaktu temanya memberikan saran maupun

pendapat dalam diskusi. Sehingga dari saran dan pendapat tadi dapat dihasilkan sebuah kesepakatan bersama, dimana semua kelompok atau anggota setuju terhadap segala keputusan yang telah diambil bersama agar dapat menghindari terjadinya perbedaan pendapat. Aktivitas siswa dalam memberikan saran dan berpendapat ini dapat melatih mental keberanian siswa untuk berbicara mengeluarkan suaranya sebisa mungkin untuk memberikan saran dan berpendapat, melatih siswa agar ikut berfikir keras dan lebih kritis agar segala persoalan dapat cepat teratasi dengan baik. Meskipun demikian ketika siswa sedang memberikan saran dan berpendapat juga harus perlu diimbangi dengan aktivitas siswa dalam mendengarkan saran atau berpendapat.



Gambar 12. Aktivitas Siswa dalam Mendengarkan Saran atau Berpendapat

Terlihat dalam gambar 12 di atas siswa sedang mendengarkan saran maupun pendapat penuh dengan responsif, menghargai, menghormati dan tidak menyalahkan pendapat temannya, ada juga yang memberikan balikan

atau feedback mengenai saran atau pendapat teman yang masih kurang lengkap.

Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam game turnamen tergolong dalam kriteria aktif. Hal tersebut dapat dibuktikan dari beberapa aktivitas yang dilakukan oleh siswa diantaranya adalah aktivitas siswa dalam mengocok kartu, menjawab soal, berpendapat atau menantang jawaban, dan menulis skor. Pada tahap game turnamen inilah nantinya siswa mewakili dari belajar tim atau kelompok mereka untuk maju ke sebuah pertandingan, yang mana pertandingan tersebut berada pada meja-meja turnamen. Sebelum memulai pertandingan game dalam menjawab soal siswa harus terlebih dahulu yaitu melakukan aktivitas siswa dalam mengocok kartu soal. Kartu soal tersebut bertuliskan nomor-nomor yang nantinya kartu soal sewaktu dikocok dan diambil kartu harus sama dengan lembar soal yang akan dijawabnya. Sewaktu siswa melakukan aktivitas dalam mengocok kartu soal, kartu harus dalam keadaan terbalik berarti yang ada tulisan nomor-nomor soal harus di bawah dan setelah dikocok kartu harus diambil yang paling atas sendiri. Hal tersebut dilakukan agar menghindari kecurangan-keurangan yang dilakukan oleh siswa.



Gambar 13. Aktivitas Siswa dalam Mengocok Kartu Soal

Aktivitas siswa dalam mengocok kartu soal dapat dilihat pada gambar 13, nampak terlihat siswa sportif dalam mengocok kartu soal. Sehingga dimungkinkan tidak terjadi adanya kecurangan-kecurangan dalam bermain, sebab dimulainya aktivitas ini berarti di mulainya pertandingan. Selain siswa aktif didalam mengocok kartu soal, siswa juga aktif didalam menjawab pertanyaan dan menantang jawaban dari pertandingan tersebut. Aktivitas ini merupakan aktivitas yang paling digemari oleh siswa dalam bertanding, yaitu siswa dengan sekuat tenaga harus berusaha menang dalam pertandingan game tersebut karena merupakan perwakilan dari masing-masing timnya. Selain itu, juga dapat melatih seberapa jauh kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang sudah diperolehnya sewaktu dalam belajar tim atau kelompok tadi. Aktivitas siswa dalam menjawab soal dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 14. Aktivitas Siswa dalam Menjawab Soal



Gambar 15. Aktivitas Siswa dalam Berpendapat atau Menantang jawaban

Seperti terlihat pada gambar 14 dan 15 di atas aktivitas siswa dalam menjawab soal dan menantang jawaban. Siswa menjawab soal penuh dengan keseriusan, kejelian dan ketelitian dalam menjawab, agar jawaban yang sudah

diberikan merupakan jawaban yang paling tepat dan benar. Meskipun demikian juga masih ada beberapa siswa yang jawabannya kurang tepat, tetapi hal tersebut memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk aktif berpendapat dengan menantang jawaban atau memberikan jawaban yang lebih tepat dan benar. Siswa juga terlihat sportif dalam menuliskan skor hasil perolehan dari pertandingan game, skor yang sudah ditulis harus jujur berapapun skor yang diperolehnya dan tidak boleh berbuat curang.

b. Hasil Belajar yang diperoleh Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)*

Hasil belajar adalah merupakan pencapaian siswa terhadap kompetensi dasar yang ada dan diwujudkan dalam bentuk nilai yang berkaitan dengan aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasil belajar yang dimaksudkan di sini adalah gabungan antara hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas belajarnya dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*. Berdasarkan penelitian hasil belajar yang di peroleh siswa sudah mencapai pada batas ketuntasan dengan nilai standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah di tentukan. Sedangkan secara umum (keseluruhan) dari pencapaian kompetensi dasar, menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar yang di peroleh siswa terkait dengan aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* di atas nilai standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 79,00.

2. Hubungan antara Aktivitas Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan Hasil Belajar IPS

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan hasil belajar. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil analisis koefisien korelasi taraf signifikan 5% $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,756 > 0,202$, ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan hasil belajar.

Dengan demikian dalam kegiatan belajar, siswa yang mempunyai aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* yang aktif maka juga dapat meningkatkan hasil belajarnya, sedangkan siswa yang memiliki aktivitas belajar kurang aktif di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* maka hasil belajarnya pun kurang maksimal. Proses belajar harusnya menimbulkan sikap aktif kepada siswa, dan salah satu cara yang ditempuh oleh siswa yaitu dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dikelas sehingga hasil belajar pun akan menjadi lebih meningkat.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian dapat diambil simpulan bahwa aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* termasuk dalam kriteria aktif . Dikatakan aktif karena mayoritas siswa di SMP N 1 Kedung bersungguh-sungguh dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)*. Keaktifan siswa dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam belajar tim dan aktivitas siswa dalam game turnamen yaitu meliputi aktivitas siswa dalam berdiskusi, mau memberikan saran, pendapat, mendengarkan saran ataupun pendapat, mengocok kartu dengan sportif, menjawab pertanyaan, menantang jawaban dan sportifitas siswa dalam menulis skor hasil pertandingan. Meskipun dalam aktivitas siswa dalam penyajian kelas yang meliputi aktivitas mendengarkan, dan bertanya masih tergolong cukup aktif tetapi dengan adanya model TGT dapat menjadikan siswa lebih bersemangat untuk belajar, berfikir lebih kritis, bertanggung jawab, bekerja sama dan menumbuhkan persaingan yang sehat di kalangan siswa. Secara umum (keseluruhan) dari pencapaian kompetensi dasar, menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar yang di peroleh siswa terkait dengan aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* di atas nilai standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 79,00.

Terdapat hubungan yang kuat dan signifikan antara aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* dengan

hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Kedung Jepara tahun ajaran 2010/2011. Maksudnya di sini adalah mempunyai hubungan yang positif dalam artian apabila aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* tinggi, maka hasil belajar yang diperoleh siswa juga akan tinggi pula.

B. Saran

1. Melihat bahwa aktivitas belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Turnament (TGT)* pada tahap penyajian kelas masih tergolong cukup aktif, terutama aktivitas siswa dalam mendengarkan dan bertanya maka disarankan kepada guru hendaknya memberikan nasehat dan pengarahan kepada siswa bahwa mendengarkan guru di depan kelas sangat penting sebab, dengan adanya guru menjelaskan baik yang menyangkut dengan materi maupun hal lain kita menjadi lebih tahu secara jelasnya. Guru juga harus memberikan semangat, dukungan, menumbuhkan keberanian mental siswa, dan percaya diri agar siswa mau berlatih bicara untuk bertanya di dalam kelas.
2. Guru hendaknya memberikan motivasi, untuk lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran dengan lebih menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1984. *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Bumi Angkasa
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budi, Apik. 2007. *Diktat Strategi Belajar Mengajar 2*. Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial UNNES
- Darsono, Max. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang
- Hamalik, Omar. 2008. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning (Mempraktekan Kooperatif Learning Di Ruang-Ruang Kelas)*. Jakarta: Grasindo
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nasution. 2004. *Diktat Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Prosedur Penelitian)*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugandi, Achmad. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Sugiono. 2006. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Suharyono. 2005. *Dasar-dasar Kajian Geografi Regional*. Semarang: UNNES Pres.
- Sumaatmaja, Nursid. 1997. *Metodologi Pengajaran Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara

Surachmad, Winarno. 1972. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito

Slavin. 2008. *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

Tasrif.2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka

_____. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka