

LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INTERNAL UNARS



**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF (*COOPERATIVE LEARNING*) TIPE TGT
(*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBASIS LINGKUNGAN DAN METODE
CERAMAH PADA SISWA KELAS V GUGUS 3 KECAMATAN PRAJEKAN
BONDOWOSO**

Tim Peneliti

(Ratih Kesuma Dewi, M.Pd, B.A)

(0719028504)

(Nuris Hidayat, M.Pd)

(07722078503)

(Sakin Amani)

(202010003)

**LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN
DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP3M)
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO TAHUN
2020-2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Berbasis Lingkungan Dan Metode Ceramah Pada Siswa Kelas V Gugus 3 Kecamatan Prajekan Bondowoso

Bidang Fokus :

Ketua Peneliti :

a. Nama Lengkap : Ratih Kesuma Dewi, M.Pd, B.A

b. NIDN : 0719028504

c. Jabatan Fungsional :

d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

e. Nomor HP/Surel :

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : Nuris Hidayat, M.Pd

b. NIDN : 07722078503

c. Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Anggota Peneliti (2)

a. Nama Lengkap : Sakin Amani

b. NPM : 202010003

c. Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Sumber Dana Penelitian : - APBU UNARS
- Mandiri
- Eksternal


Biaya Penelitian : Rp. 3.500.000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Situbondo, 15, September, 2020
Ketua Peneliti




Dodik Eko Yulianto, M.Pd
NIDN. 0707078303.



Ratih Kesuma Dewi, M.Pd, B.A NIDN.
NIDN. 0719028504

Menyetujui,
Ketua Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat




Dr. Endang Kusnadi, Hm, M.Si
NIDN. 0720105303

ABSTRAK

Dalam menghadapi era globalisasi yang penuh tantangan, pendidikan merupakan aspek yang sangat penting karena dengan pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang terampil, kreatif dan inovatif. Pembelajaran IPA di SD merupakan wahana untuk membekali siswa dengan pengetahuan keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan dan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan disekeliling-nya

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong siswa berpikir dan meningkatkan pemahaman siswa akan pelajaran IPA adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa diadakan turnamen akademik setelah belajar kelompok. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) akan menumbuhkan kerja sama dan tanggung jawab siswa pada kelompoknya. Mereka akan saling membantu untuk sukses bersama namun tetap mengakui keberhasilan individu).

Peneliti menggunakan bentuk penelitian Eksperimen semu/berpura-pura (*Quisy Experiment*) karena pendidikan ini tidak mungkin sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan rancangan eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Hasil Penelitian didapat bahwa nilai t adalah 1,811 dengan probabilitas signifikan $0,089 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa analisis uji hipotesis H_0 ditolak. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas V materi pokok Tumbuhan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnamen*) dengan metode Ceramah. Hasil dari analisis pada penelitian ini tidak sesuai dengan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, karena pada penelitian ini masih banyak kendala yang terjadi di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor tersebut timbul karena kurangnya pemahaman guru pada metode pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian. Pernyataan tersebut karena membutuhkan persiapan yang sangat rumit dalam melaksanakannya dan kurangnya pemahaman guru terhadap langkah – langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnamen*) sehingga langkah – langkah TGT (*Teams Games Turnamen*) yang dilakukan saat penelitian tidak terlaksana sepenuhnya dan tidak sesuai dengan langkah – langkah pada teori yang telah ada

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Metode Ceramah dan Hasil Belajar

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menghadapi era globalisasi yang penuh tantangan, pendidikan merupakan aspek yang sangat penting karena dengan pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang terampil, kreatif dan inovatif. Untuk membentuk sumber daya manusia sesuai dengan perkembangan jaman diperlukan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup (Mudyaharjo, 2001:3). Menurut Soedjadi (2000:6) pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan agar siswa dapat mencapai tujuan tertentu. Pendidikan menekankan pada proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri manusia baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pendidikan formal yang dilakukan di sekolah-sekolah sampai sekarang tetap merupakan lembaga pendidikan utama yang merupakan pusat pengembangan sumber daya manusia dengan didukung oleh pendidikan dalam keluarga dan masyarakat.

Pada kenyataannya mutu pendidikan kita saat ini masih rendah. Jika hal ini dibiarkan dan berlanjut terus maka lulusan kita sebagai generasi penerus bangsa akan sulit bersaing dengan lulusan dari negara lain. Lulusan yang dibutuhkan tidak sekedar mampu mengingat dan memahami informasi saja tetapi harus dapat menerapkan secara kontekstual melalui beragam kompetisi.

Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) diselenggarakan dengan tujuan mampu memberikan bekal dasar yang diperlukan siswa untuk hidup dalam masyarakat berupa pengembangan sikap, pengetahuan dan ketrampilan dasar. Guru sebagai salah satu komponen dalam pendidikan formal mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

IPA sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang memiliki aspek terapan maupun aspek penalaran mempunyai peranan yang penting dalam upaya penguasaan ilmu dan teknologi. Ini berarti bahwa sampai batas tertentu IPA perlu dikuasai oleh segenap warga, baik penerapan maupun pola pikirnya. Pendidikan IPA merupakan bagian dari pendidikan yang mengembangkan tujuannya dari tujuan

pendidikan secara umum. Dalam proses belajar mengajar diperlukan kualitas pengajaran yang memadai, yaitu pengajaran IPA yang diarahkan untuk membantu siswa menggunakan daya intelektual dalam belajar.

[Pembelajaran IPA di SD](#) merupakan wahana untuk membekali siswa dengan pengetahuan keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan dan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan disekeliling-nya. [Pembelajaran IPA](#) sejak dini akan menghasilkan generasi dewasa yang melek sains yang dapat menghadapi tantangan hidup dalam dunia yang makin kompetitif, sehingga mereka mampu turut serta memilih dan mengolah informasi untuk digunakan dalam mengambil keputusan.

Dari observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar siswa kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Situbondo ditemukan banyak permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, termasuk pada pembelajaran IPA. Dalam kegiatan belajar sebagian siswa masih sering berbicara sendiri dengan teman sebangkunya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga dapat mengganggu para siswa lainnya. Selain itu, setiap guru mengajukan pertanyaan dijawab dengan serempak, hal ini menunjukkan tidak adanya kepercayaan diri pada siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Bila dilakukan kegiatan diskusi hanya sebagian kecil saja yang dapat aktif selebihnya hanya ikut-ikutan saja sebagai pelengkap dan masih banyak siswa yang mengerjakan kegiatan sendiri di luar forum seperti bercanda.

Siswa pada kelas V SDN Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso masih menunjukkan kurangnya rasa keingintahuan terhadap pembelajaran IPA. Siswa juga hanya mempelajari secara terbatas pada materi yang diajarkan guru. Mayoritas siswa juga tidak aktif dalam kegiatan diskusi maupun saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh rendahnya perhatian siswa dalam belajar, sehingga masih sering didapati siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pelajaran. Bila dilihat dari hasil belajar yang ditunjukkan kriterianya masih rendah, karena masih dalam batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM mata pelajaran IPA DN Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Situbondo adalah sebesar 65. Hasil belajar pada siswa kelas V untuk mata pelajaran tersebut masih banyak yang berada di bawah 65 pada saat ujian mid semester, ulangan umum bersama, maupun nilai rapor.

Dengan mengetahui masalah seperti tersebut di atas maka sebagai guru IPA

perlu memahami dan mengembangkan berbagai model pembelajaran dalam proses belajar mengajar IPA. Guru hendaknya dapat menyusun program pengajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang sebaiknya diterapkan adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga siswa lebih mudah untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dan mengkomunikasikan ide-idenya dalam bentuk lisan maupun tulisan. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong siswa berpikir dan meningkatkan pemahaman siswa akan pelajaran IPA adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) siswa diadakan turnamen akademik setelah belajar kelompok. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) akan menumbuhkan kerja sama dan tanggung jawab siswa pada kelompoknya. Mereka akan saling membantu untuk sukses bersama namun tetap mengakui keberhasilan individu.

Berdasarkan uraian diatas, maka diadakan penelitian tentang “Perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe TGT (*teams games tournament*) berbasis lingkungan dan Metode Ceramah pada siswa kelas V Gugus 3 Kecamatan Prajekan Bondowoso.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah yang timbul sebagai berikut: “Adakah perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe TGT (*teams games tournament*) berbasis lingkungan dan Metode Ceramah pada siswa kelas V Gugus 3 Kecamatan Prajekan Bondowoso.

1.3 Tujuan Penelitian

Bertitik tolak dari rumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Untuk mengetahui adanya Perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe

TGT (*teams games tournament*) berbasis lingkungan dan metode Ceramah pada siswa kelas V Gugus 3 Kecamatan Prajekan Bondowoso.

1.4 Manfaat Penelitian

1. bagi peneliti, merupakan sebuah pengalaman berharga dalam menambah dan mengembangkan wawasan pendidikan.
2. Memberikan informasi kepada guru IPA bahwa Dengan Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa
3. Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan
4. Sebagai bahan acuan dan pertimbangan untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut pada masalah yang berbeda

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembahasan Teori

2.1.1 Pembelajaran Kooperatif.

Belajar kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung dalam lingkungan belajar sehingga siswa dalam kelompok kecil saling berbagi ide-ide dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas akademik (Davidson & Kroll dalam Hobri, 2009:45). As'ari (dalam Hobri, 2009:45) menyatakan bahwa di dalam belajar kooperatif, siswa tidak hanya dituntut secara individual berupaya untuk mencapai sukses atau berusaha mengalahkan rekan mereka, melainkan dituntut dapat bekerja sama untuk mencapai hasil bersama,

Wahyuni (2001:8) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menetapkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Sependapat dengan pernyataan tersebut Setyaningsih (2001:8) mengemukakan bahwa metode pembelajaran kooperatif memusatka aktifitas di kelas pada siswa dengan cara pengelompokan siswa untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran.

Slavin dalam Yasa (2008:1) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi nara sumber bagi teman yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri: 1) untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, (2) kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, (3) jika siswa dalam kelas terdapat siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula, dan (4) penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.

Kelebihan belajar kooperatif menurut Hill & Hill (dalam Hobri, 2009:49) adalah (1) meningkatkan prestasi siswa, (2) memperdalam pemahaman siswa, (3) menyenangkan siswa, (4) mengembangkan sikap kepemimpinan, (5) mengembangkan sikap positif siswa, (6) mengembangkan sikap menghargai diri sendiri, (7) membuat belajar secara inklusif, (8) mengembangkan rasa saling memiliki, dan (9) mengembangkan keterampilan untuk masa depan.

Kelemahan belajar kooperatif menurut Dees (dalam Hobri, 2009:52-53) adalah (1) membutuhkan waktu yang lama bagi siswa, sehingga sulit mencapai target kurikulum, (2) membutuhkan waktu yang lama untuk guru sehingga kebanyakan guru tidak mau menggunakan strategi belajar kooperatif, (3) membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan atau menggunakan strategi belajar kooperatif, dan (4) menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

Meskipun belajar kooperatif memiliki kelemahan-kelemahan, namun masih dapat diatasi atau diminimalkan. Penggunaan waktu yang relatif lebih lama dapat diatasi dengan cara menyediakan lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa dapat bekerja secara afektif dan efisien, kelompok dibentuk sebelum kegiatan pembelajaran, dan penggunaan waktu diatur secara ketat untuk setiap kegiatan pembelajaran (Hobri, 2009:53).

Ibrahim, dkk.(2000:7) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu : hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Jadi selain unggul dalam membantu siswa memahami konsep sulit, model ini sangat berguna untuk menumbuhkan kerja sama, berpikir kritis dan kemampuan membantu teman.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat enam langkah utama. Ibrahim, dkk.(2000:10) menuliskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif dalam tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif. (Ibrahim dkk, 2000:10).

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang

memotivasi siswa	ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasi siswa kedalam kelompok-kelompok belajara	Guru membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara fisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas tersebut.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya hasil belajar individu atau kelompok

2.1.2 Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Pembelajaran model TGT pertama kali dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards. TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan bahasa atau ras yang berbeda. Setelah belajar kelompok diadakan tournamen akademik dimana siswa akan berkompetisi dengan anggota kelompok lain.

Dalam pembelajaran kooperaif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas secara kelompok dan mengikuti turnamen akademik. Guru menyajikan materi, siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Guru memberikan LKS (Lembar kerja Siswa) kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskan, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Jacob (dalam Purwanti, 2008:7-8) mengatakan bahwa metode TGT (*Teams Games Tournament*) terdiri dari empat komponen yang diterapkan oleh guru, yaitu:

- 1) presentasi guru
- 2) belajar kelompok
- 3) turnamen
- 4) pengakuan kelompok

A. Langkah – Langkah Pembelajaran kooperatife tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), diantaranya:

1. Kelompok (Team)
 - a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen
 - b. Memberitahu siswa tentang tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok
2. Presentasi kelas (class Presentation)
 - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
 - b. Menghimbau siswa bahwa materi yang disampaikan akan berguna ada saat game dan menentukan skor kelompok
 - c. Menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran didalam kelas
3. Permainan (games)
 - a. Memberikan games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi
 - b. Memberikan materi games dalam dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kartu indek
 - c. Memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab benar

4. Kompetisi (Turnamen)
 - a. Membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen.tiga siswa tertinggi presentasinya pada meja 1,tiga siswa selanjutnya pada meja kedua dan seterusnya
 - b. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan
5. Penghargaan (Team recognize)
 - a. Mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen
 - b. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

B. Tahapan-Tahapan dalam pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT(*Teams Games Tournament*) ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

1. Mengajar (*teach*)
2. Belajar Kelompok (*team study*)
3. Permainan (*game tournament*)
4. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

C. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, diantaranya:

- a. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran,tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- b. Dengan model pembelajaran ini membuat rasa kebersaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Dalam model pembelajaran ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran,karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- d. Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini

Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, diantaranya:

- a. Dalam model pembelajaran ini,harus menggunakan waktu yang sangat lama

- b. Guru menggunakan model pembelajaran ini guru harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan

2.1.3 Metode Ceramah

A. Pengertian Metode Ceramah

Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Metode ceramah yaitu penerapan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, dengan menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada siswa. Metode ceramah ini sering kita jumpai pada proses-proses pembelajaran di sekolah mulai dari tingkat yang rendah sampai ke tingkat perguruan tinggi, sehingga metode seperti ini sudah dianggap sebagai metode yang terbaik bagi guru untuk melakukan interaksi belajar mengajar. Satu hal yang tidak pernah menjadi bahan refleksi bagi guru adalah tentang efektifitas penggunaan metode ceramah yaitu mengenai minat dan motivasi siswa, bahkan akhirnya juga berdampak pada prestasi siswa

Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru ataupun siswa. Guru biasanya belum merasa puas manakala dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada proses belajar dan tidak ada guru berarti tidak belajar. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori

B. Langkah-Langkah Metode Ceramah

Agar metode ceramah berhasil, maka ada beberapa hal yang harus dilakukan baik pada tahap persiapan maupun pada tahap pelaksanaan.

1) Tahap Persiapan

- *Merumuskan tujuan yang ingin dicapai.* Proses pembelajaran adalah proses yang bertujuan, oleh sebab itu merumuskan tujuan yang jelas merupakan langkah awal yang harus dipersiapkan guru. Apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran dengan ceramah berakhir.

- *Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan.* Keberhasilan suatu ceramah sangat tergantung pada tingkat penguasaan guru tentang materi yang akan diceramahkan. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan pokok-pokok materi yang akan disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Dalam penentuan pokok-pokok itu juga perlu dipersiapkan ilustrasi-ilustrasi yang relevan untuk memperjelas informasi yang akan disampaikan
- *Mempersiapkan alat bantu.* Alat bantu sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi dari siswa. Alat bantu tersebut misalnya dengan mempersiapkan transparansi atau media grafis lainnya untuk meningkatkan kualitas ceramah.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan

a) Langkah pembukaan

Langkah pembukaan dalam metode ceramah merupakan langkah yang menentukan. Keberhasilan pelaksanaan ceramah sangat ditentukan oleh langkah ini. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam langkah pembukaan ini.

- Yakinkan bahwa siswa memahami tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, guru perlu mengemukakan terlebih dahulu tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Mengapa siswa harus paham akan tujuan yang ingin dicapai? Oleh karena tujuan akan mengarahkan segala aktivitas siswa, dengan demikian penjelasan tentang tujuan akan merangsang siswa untuk termotivasi mengikuti proses pembelajaran melalui ceramah itu.
- Lakukan langkah apersepsi, yaitu langkah menghubungkan materi pelajaran yang lalu dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guna langkah apersepsi dalam langkah pembukaan ini adalah untuk mempersiapkan secara mental agar siswa mampu dan dapat menerima materi pembelajaran. Selain itu, langkah ini pada dasarnya langkah untuk menciptakan kondisi agar materi pelajaran itu mudah masuk dan menempel di otak.

b) Tahap Penyajian

Tahap penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. Agar ceramah kita berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka guru harus menjaga perhatian siswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang

sedang disampaikan. Untuk menjaga perhatian ini ada beberapa hal yang dapat dilakukan:

- Menjaga kontak mata secara terus-menerus dengan siswa. Kontak mata adalah suatu isyarat dari guru agar siswa mau memerhatikan. Selain itu, kontak mata juga dapat berarti sebuah penghargaan dari guru kepada siswa. Siswa yang selalu mendapat pandangan dari guru akan merasa dihargai dan diperhatikan. Usahakan walaupun guru harus menulis dipapan tulis kontak mata tetap diperhatikan dengan tak berlama-lama menghadap papan tulis atau membuat catatan yang panjang di papan tulis.
- Gunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dicerna oleh siswa. Oleh sebab itu sebaiknya guru tidak menggunakan istilah-istilah yang kurang populer. Selain itu, jaga intonasi suara agar seluruh siswa dapat mendengarnya dengan baik.
- Sajikan materi pembelajaran secara sistematis, tidak meloncat-loncat agar mudah ditangkap oleh siswa.
- Tanggapilah respons siswa dengan segera. Artinya, sekecil apapun respons siswa harus kita tanggapi. Apabila siswa memberikan respons yang tepat, segeralah kita beri penguatan dengan memberikan semacam pujian yang membanggakan hati. Sedangkan. Seandainya siswa memberi respons yang kurang tepat, segeralah tunjukkan bahwa respons siswa perlu perbaikan dengan tidak menyinggung perasaan siswa.
- Jagalah agar kelas tetap kondusif dan menggairahkan untuk belajar. Kelas yang kondusif memungkinkan siswa tetap bersemangat dan penuh motivasi untuk belajar. Cara yang dapat digunakan untuk menjaga agar kelas tetap kondusif adalah dengan cara guru menunjukkan sikap yang bersahabat dan akrab, penuh gairah menyampaikan materi pembelajaran, serta sekali-kali memberikan humor-humor yang segar dan menyenangkan.

c) Langkah mengakhiri atau menutup ceramah

Ceramah harus ditutup agar materi pembelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai siswa tidak terbang kembali. Ciptakanlah kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa tetap mengingat materi pembelajaran. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk keperluan tersebut diantaranya:

- Membimbing siswa untuk menarik kesimpulan atau merangkum materi pelajaran yang baru saja disampaikan

- Merangsang siswa untuk dapat menanggapi atau memberi semacam ulasan tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan
- Melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran yang baru saja disampaikan

C. Kelebihan dan Kelemahan Metode Ceramah

Ada beberapa alasan mengapa ceramah sering digunakan. Alasan ini sekaligus merupakan keunggulan metode ini.

- a. Ceramah merupakan metode yang “mudah” dan “murah” untuk dilakukan. Mudah dalam hal ini dimaksudkan proses ceramah tidak memerlukan peralatan-peralatan yang lengkap, berbeda dengan metode yang lain seperti demonstrasi atau peragaan. Sedangkan mudah, memang ceramah hanya mengandalkan suara guru, dengan demikian tidak terlalu memerlukan persiapan yang rumit.
- b. Ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas. Artinya, materi pelajaran yang banyak dapat dirangkum atau dijelaskan pokok-pokoknya oleh guru dalam waktu yang singkat.
- c. Ceramah dapat memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan. Artinya, guru dapat mengatur pokok-pokok materi yang mana yang perlu ditekankan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.
- d. Melalui ceramah, guru dapat mengontrol keadaan kelas oleh karena sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah.
- e. Organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana. Ceramah tidak memerlukan setting kelas yang beragam atau tidak memerlukan persiapan-persiapan yang rumit. Asal siswa dapat menempati tempat duduk untuk mendengarkan guru, maka ceramah sudah dapat dilakukan.

Di samping beberapa kelebihan di atas, ceramah juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

- a. Materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai guru. Kelemahan ini memang kelemahan yang paling dominan, sebab apa yang diberikan guru adalah apa yang dikuasainya, sehingga apa yang dikuasai siswa pun akan tergantung pada apa yang dikuasai guru.
- b. Ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme. Verbalisme adalah “penyakit” yang sangat mungkin disebabkan oleh

proses ceramah. Oleh karena itu, dalam proses penyajiannya guru hanya mengandalkan bahasa verbal dan siswa hanya mengandalkan kemampuan auditifnya. Sedangkan, disadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang tidak sama, termasuk dalam ketajaman menangkap materi pembelajaran melalui pendengarannya.

- c. Guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan. Sering terjadi, walaupun secara fisik siswa ada di dalam kelas, namun secara mental siswa sama sekali tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran; pikirannya melayang kemana-mana atau siswa mengantuk, oleh karena gaya bertutur guru tidak menarik.
- d. Melalui ceramah, sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum. Walaupun ketika siswa diberi kesempatan untuk bertanya, dan tidak ada seorang pun yang bertanya, semua itu tidak menjamin siswa seluruhnya sudah paham

2.1.4 Hasil Belajar

Belajar menurut Winkel (2004:58) adalah Suatu aktivitas mental yang dilakukan seseorang yang tidak dapat dilihat dari luar. Seseorang sedang belajar tidak dapat diketahui apa yang terjadi terhadap diri seseorang tersebut hanya dengan mengamati.

Pada proses belajar ketika informasi baru diperkenalkan, pembelajaran akan memerlukan kesempatan ganda yang berbeda-beda untuk berpikir dan memproses. Beberapa kegiatan dapat dilakukan secara sendiri-sendiri, tetapi kerja sama dengan kawan-kawan untuk memeriksa ulang, berdiskusi dan membentuk pengertian merupakan teknik yang bagus (Kaufeldt, 2008:103).

Dari pengertian di atas dapat dikemukakan bahwa belajar adalah proses pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru, dilakukan lewat refleksi, pemecahan konflik, dan dialog

Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui evaluasi, menurut Dimiyati (2002:35) penilaian itu menetapkan baik buruknya hasil kegiatan pembelajaran yang menekankan diperolehnya informasi tentang perolehan siswa dalam mencapai tujuan

belajar dan evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana bahan yang dipelajari dapat dipahami siswa.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah skor atau nilai siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan penilaian hasil belajar siswa menggunakan alat penilaian yang berupa tes (ulangan harian), pekerjaan rumah, kuis, presentasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang dibuat berdasarkan pendekatan kontekstual.mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri, hal ini diungkapkan Arends dalam Trianto (2007: 68).

Tan dalam Amir (2009: 4) mengungkapkan bahwa pengetahuan kita akan pendidik dan peserta didik berpartisipasi harus di ubah. Pendidik yang tadinya dianggap orang yang paling berotoritas atas pengetahuan tertentu kini harus dipertanyakan. Dengan perkembangan internet misalnya pengetahuan dapat diperoleh dengan relatif mudah. Pendidik bukan lagi orang yang satu-satunya memiliki sumber pengetahuan karena dahulu buku teks asli hanya dimiliki oleh seorang pendidik.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

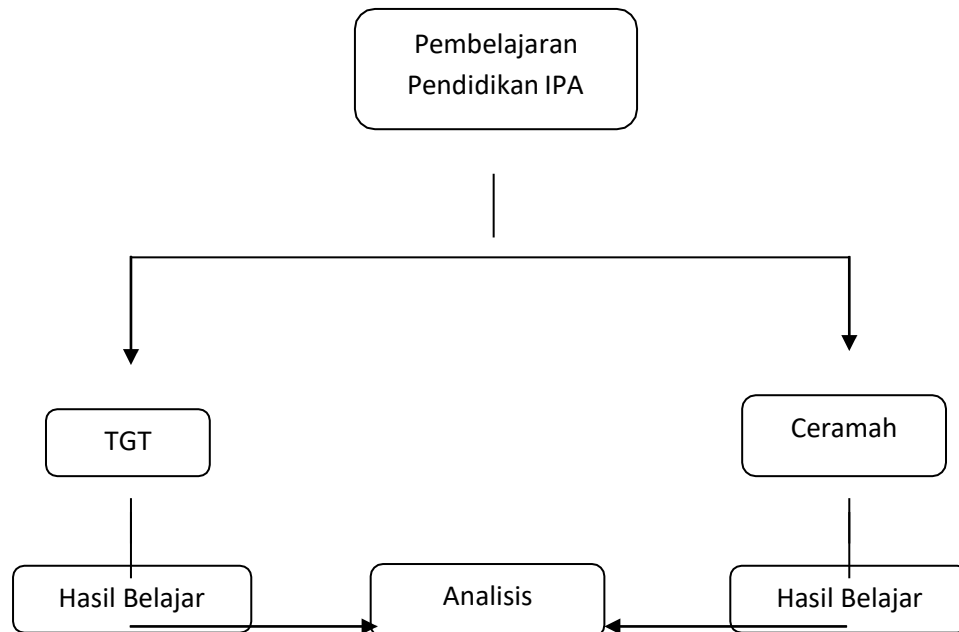
Hasil penelitian terdahulu tentang Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pernah digunakan dalam penelitian sebelumnya oleh Calisa Ari Pranata (2012) dengan judul penelitian ” Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA di SMPN 1 Naglik Slema”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas). Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan terhadap siswa SMPN 1 Ngalik Sleman menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa yaitu dengan adanya kenaikan persentase motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase motivasi belajar siswa adalah 83,3%, sedangkan pada siklus II adalah 94%. Sementara itu, Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata pretest dan posttest pada setiap siklus dengan nilai Gain sebesar 0,28 pada siklus I dan 0,61 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar peserta didik juga ditandai dengan adanya peningkatan rata-rata nilai posttest dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 15,6 poin. Peningkatan tersebut kemudian dianalisis menggunakan effect

size dan memberikan efek sebesar 1,8 termasuk dalam kategori tinggi. Nilai dari efek tersebut menandakan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) pada Tema Lingkungan Tercemar Bahan Kimia dalam Rumah Tangga memberikan efek besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari penelitian yang telah dipaparkan bisa ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ada satu ranah yaitu kognitif pada hasil belajar siswa dan ranah efektif pada aktivitas siswa. Adapun gambar kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar di bawah ini sebagai berikut :



2.4 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian, hipotesa berfungsi sebagai jawaban sementara terhadap maslaah yang diteliti atau merupakan dugaan yang belum diteliti kebenarannya dari latar belakang dan tinjauan pustaka diatas, maka hipotesis tindakan : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe TGT (*teams games tournament*) berbasis lingkungan pada sisw kelas V SDN Tarum Gugus 3 Kecamatan Prajekan Bondowoso.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Rancangan penelitian dapat diartikan suatu strategi yang mengatur latar (setting), agar peneliti memperoleh data yang tepat (valid) sesuai dengan karakteristik dan tujuan penelitian. Dalam rancangan pelaksanaan penelitian meliputi proses membuat percobaan atau pengamatan serta memilih pengukuran variable, prosedur dan tehnik sampling, instrument, pengumpulan data, analisa data yang terkumpul dan pelaporan hasil penelitian.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, karena pada kenyataannya hasil yang diamati adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPAsiswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan yang diajar dengan pembelajaran tradisional atau konvensional.

Berdasarkan penelitian yang akan diteliti maka peneliti menggunakan jenis penelitian quasi experimental yang sesuai apabila diterapkan dalam penelitian "*Perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) tipe TGT (teams games tournament) berbasis lingkungan dan Metode Ceramah pada siswa kelas V Gugus 3 Kecamatan Prajekan Bondowoso*". Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian Eksperimen semu/berpura-pura (*Quisy Experiment*) karena pendidikan ini tidak mungkin sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan rancangan eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian quasi eksperimen merupakan bagian dari penelitian eksperimen. Penelitian kuasi eksperimen atau eksperimen semuberfungsi untuk mengetahui pengaruh percobaan/perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen semu berupaya mengungkap hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pemilihan kedua kelompok tersebut tidak dilakukan secara acak (Nursalam, 2003 : 89). Kedua kelompok tersebut ada secara alami.

Desain penelitian dapat digambarkan pada tabel 1. sebagai berikut :

Tabel 3.1.2. Desain Penelitian Eksperimen Semu, Sugiyono (2013 : 116)

Subjek	Perlakuan	Pasca
Kel. Eksperimen	X	O ₁
Kel. Kontrol	-	O ₂

Keterangan :

O₁ dan O₂ : Hasil belajar

X : Metode *Team Games Tournamen*

- : Metode pemberian Tugas

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian adalah SDN V Tarum Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Situbondo yang terletak di jalan raya Bndowoso.

b. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran ini sekitar 1 bulan.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data – data yang positif, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai bahan informasinya, suatu penelitian akan berjalan baik

apabila data yang diperoleh dan dikumpulkan efektif serta relevan. Menurut pendapat Bimo Waljito bahwa :

“ Pengumpulan data adalah merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pendidikan ”. (1998:51)

Sedangkan menurut Abdullah menjelaskan bahwa : “ Pengumpulan data adalah merupakan kegiatan dalam rangka pelaksanaan program bimbingan di sekolah ”. (1996:13)

Dari penjelasan kedua pendapat di atas, penulis dapat simpulkan bahwa metode pengumpulan data adalah suatu cara yang dipergunakan dalam usaha untuk memperoleh keterangan atau data untuk penelitian.

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Tes
2. Metode Dokumenter
3. Metode Observasi
4. Metode Interview

3.3.1 Metode Test

Untuk mengukur sampai dimanakah hasil belajar yang telah tercapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, maka salah satu cara yang digunakan adalah dengan memberikan tes. Menurut Purwanto (1996:43) tes adalah cara yang digunakan untuk menilai hasil belajar yang telah diberikan oleh guru pada siswanya dalam jangka waktu tertentu.

Tes yang akan diberikan dalam penelitian ini adalah tes buatan peneliti yang disusun dengan bersumber dari Tematik SD untuk SD kelas V, sedangkan bentuk tesnya adalah tes subyektif. Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas logis, yaitu membuat soal sesuai dengan kurikulum yang ada. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutomo (dalam Tri Suyatmi, 2002:29) bahwa suatu tes dikatakan memiliki validitas isi, apabila isi tes (materi tes) tersebut sesuai dengan bahan pengajaran yang telah diberikan dalam kurikulum.

Untuk melaksanakan evaluasi hasil belajar, tentunya diperlukan instrumen/alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan informasi/data. Menurut Dimiyati (2009:210-212) Prosedur yang perlu ditempuh menyusun alat penelitian tes adalah sebagai berikut :

1. Menentukan bentuk tes yang akan disusun, yakni kegiatan yang dilaksanakan evaluator untuk menentukan bentuk tes yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan. bentuk tes ada dua yakni tes obyektif dan tes esai.
2. Membuat kisi-kisi butir soal, yakni kegiatan yang dilaksanakan evaluator untuk membuat suatu tabel yang memuat tentang perincian aspek isi dan aspek perilaku beserta imbang / proporsi yang dikehendaknya.
3. Menulis butir soal, yakni kegiatan yang dilaksanakan evaluator setelah membuat kisi-kisi soal.

Dalam penelitian ini metode tes yang digunakan adalah tes tertulis bentuk tes uraian (essay). Dengan menggunakan tes uraian diharapkan dapat memunculkan kreatifitas siswa dalam berfikir sehingga hanya siswa yang telah menguasai materi dengan baik yang mampu memberikan jawaban yang benar

3.3.2 Metode Dokumenter

Pengertian metode dokumenter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “ Pengumpulan atau pengumpulan bukti – bukti dan sebagainya ”. (1990:211)

Sedangkan Usman dan Akbar (2001:17) menjelaskan bahwa :

“ Tehnik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen – dokumen. Data yang dikumpulkan dengan dokumentasi termasuk data sekunder, sedangkan data yang dikumpulkan dengan tehnik angket wawancara dan observasi termasuk data primer ”.

Jadi metode dokumenter adalah alat pengumpul data dengan melihat beberapa dokumen sebagai bahan informasi tambahan atau bukti otentik sebagai penunjang dalam prestasi pengumpulan data dalam sebuah penelitian.

Adapun dokumen – dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Data ulangan harian siswa kelas V semester ganjil SDN Tarum Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso.
2. Data keadaan siswa kelas V SDN Tarum Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso.
3. Data guru dan pegawai SDN Tarum Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso.
4. Struktur organisasi SDN Tarum Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso.

3.3.3 Metode Observasi

Menurut Usman dan Akbar (2001:54) pengertian observasi adalah “ Pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala yang diteliti ”.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2001:109) dijelaskan “ Observasi sebagai alat pengumpul data baik digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun prestasi terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan ”.

Dari kedua pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan observasi adalah suatu penyelidikan yang dilakukan secara sistematis dan sengaja dilaksanakan dengan menggunakan alat indra (mata) terhadap tingkah laku yang akan diteliti.

Ada beberapa tehnik observasi yang dikemukakan oleh Usman dan Akbar adalah sebagai berikut :

1. Observasi Partisipasi (*Participant Observation*) ialah jika observer terlibat langsung secara aktif dalam obyek yang diteliti, dan yang sebaliknya tersebut non observasi partisipasi.
2. Observasi Sistematis atau Observasi Berkerangka (*Structure Observation*) ialah observasi yang telah ditentukan terlebih dahulu kerangkanya. Kerangka tersebut memuat faktor – faktor yang akan di observasi menurut kategorinya.
3. Observasi Eksperimen ialah observasi yang dilakukan terhadap situasi yang telah disiapkan sedemikian rupa untuk meneliti suatu yang dicobakan.
(2001:55-56)

Dari beberapa tehnik dalam mengobservasi yang digunakan dalam observasi maka observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipasi dan observasi sistematis.

3.3.4 Metode Interview / Wawancara

Menurut Yatim Riyanto pengertian interview adalah “ Metode pengumpulan data menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan responden ”. (2000:73)

Sedangkan menurut Gempur Santoso pengertian wawancara adalah “ Suatu hubungan yang baik antara peneliti dengan responden yang secara langsung mendapatkan informasi ”. (2005:73)

Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode wawancara merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan hubungan langsung antara yang dikenai penelitian dengan peneliti yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan interview jenis informasional interview dan individu interview. Tujuannya adalah mencari informasi dan meneliti individu untuk melengkapi data yang dilengkapi data yang dibutuhkan, baik data dokumenter, data angket maupun data yang diperoleh dari nilai ulangan harian.

3.5 Definisi Operational Variabel

- a. **Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah** salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan bahasa atau ras yang berbeda. Setelah belajar kelompok diadakan tournamen akademik dimana siswa akan berkompetisi dengan anggota kelompok lain

Langkah – Langkah Pembelajaran Kooperatif tipe TGT:

- a. Kelompok (Team)
- b. Presentasi kelas (class Presentation)
- c. Permainan (games)
- d. Kompetisi (Turnamen)
- e. Penghargaan (Team recognize)

b. Metode Ceramah

Metode ceramah yaitu penerapan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, dengan menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada siswa

Langkah-Langkah Metode Ceramah

a. Tahap Persiapan

- *Merumuskan tujuan yang ingin dicapai..*
- *Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan.*
- *Mempersiapkan alat bantu*

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan

- 1) Langkah pembukaan
- 2) Tahap Penyajian
- 3) Langkah mengakhiri atau menutup ceramah

c. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui penilaian atau evaluasi. hasil belajar yang dimaksud adalah skor atau nilai siswa setelah melaksanakan pembelajaran dalam satu materi pokok.

3.6 Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuisioner atau angket. Kuisioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang dikehayui, (Suharsimi, 2000:124). Adapun tujuannya adalah :

- 1) Memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan survey
- 2) Memperoleh informasi dengan validitas dan reliabilitas tinggi
- 3) Memperoleh informasi yang berhubungan dengan hipotesis tujuan penelitian

Untuk mengukur setiap variabel penelitian penyusunan instrumen bertolak pada indikator dari masing-masing variabel, kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan yang dilengkapi dengan pilihan jawaban.

1) Instrumen Hasil Belajar

Instrumen hasil belajar disusun sendiri yang dikembangkan dari rencana pembelajaran, kemudian disusun indikator-indikator dan dijabarkan dalam bentuk soal-soal yang berbentuk uraian. Setiap soal mempunyai bobot soal tertentu.

Adapun kisi-kisi instrumen hasil belajar sebagai berikut :

Tabel 3.6.1. Hasil Belajar

No	Indikator	No. Soal	Jumlah
1	Mengelompokkan benda-benda yang bersifat magnetis dan yang tidak magnetis	1, 2, 3	3
2	Menunjukkan kekuatan gaya magnet dalam menembus beberapa benda melalui percobaan	4	1
3	Memberi contoh penggunaan gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari	5	1
Jumlah			5

2) Instrumen pembelajaran lembar observasi kooperatif tipe TGT

Instrumen pembelajaran kooperatif tipe TGT disusun sendiri, yang dikembangkan dari landasan teoritis, kemudian disusun indikator-indikator variabel pembelajaran kooperatif tipe TGT yang meliputi instrumen pembelajaran kooperatif tipe TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang dilengkapi dengan jawaban, yang terdiri dari empat alternatif jawaban sebagai berikut : 1) sangat setuju ; 2) setuju; 3) tidak setuju; 4) sangat tidak setuju.

Skor untuk pertanyaan positif adalah satu, dua, tiga dan empat. Skor untuk pertanyaan negatif adalah empat, tiga, dua dan satu. Skor total diperoleh dengan menjumlahkan masing-masing butir. Adapun kisi-kisi pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3.6.2 Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT

No	Indikator	No. Soal	Jumlah
1	Kelompok (Team)	1, 2, 3	3
2	Presentasi kelas (class Presentation)	4, 5, 6	3
3	Permainan (games)	7, 8, 9, 10	4
4	Kompetisi (Turnamen)	11, 12, 13	3
5	Penghargaan (Team recognize)	14	1
Jumlah			14

3) Instrumen lembar observasi Metode Ceramah

Indikator variabel metode ceramah mencakup : isi ceramah, pembelajaran individu, pengalaman belajar, materi pembelajaran ceramah terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dilengkapi dengan enam pilihan jawaban yaitu: 1) selalu ; 2) sering ; 3) jarang ; 4) tidak pernah. Skor untuk pertanyaan positif; empat, tiga, dua, satu dan sebaliknya untuk pertanyaan negatif. Kisi-kisi instrumen model pembelajaran Ceramah dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 3.6.3. Metode Ceramah

No	Indikator	No. Soal	Jumlah
1	Isi Ceramah	1, 2	2
2	Pembelajaran Individu	3, 4, 5	3
3	Pengalaman Belajar	6, 7	2

4	Materi Pembelajaran	8, 9, 10	3
5	Proses Belajar	11, 12, 13, 14	4
Jumlah			14

3.6.1 Uji Coba Instrumen

Agar diperoleh data yang valid dan reliabel maka diperlukan instrumen yang valid dan reliabel. Suatu instrumen dikatakan valid bila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Agar diperoleh instrumen yang valid dan reliabel maka sebelum digunakan untuk pengambilan data penelitian instrumen perlu dilakukan uji coba instrumen yang meliputi instrumen hasil belajar, instrumen pembelajaran kooperatif tipe TGT, dan instrumen metode Ceramah

Pada dasarnya terdapat dua macam instrumen, yaitu instrumen yang berbentuk test dan instrumen yang berbentuk non test. Sugiyono (2006) mengatakan ; bahwa instrumen yang berbentuk test harus memenuhi validitas konstruksi (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*). Sedangkan untuk instrumen yang berbentuk non test harus memenuhi validitas konstruksi (*construct validity*). Dalam penelitian ini semua instrumen berbentuk non test, dengan demikian harus memenuhi validitas konstruksi. Suatu instrumen memenuhi validitas konstruksi apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai yang didefinisikan.

Langkah-langkah yang ditempuh untuk menyusun instrumen agar memenuhi validitas konstruksi adalah :

- a. Dengan mengacu pada konsep-konsep/teori-teori, definisi-definisi yang mendukung disusun indikator-indikator variabel ke dalam kisi-kisi instrumen.
- b. Berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah disusun dibuat butir-butir instrumen.
- c. Mendiskusikan instrumen tersebut dengan teman sejawat yang sedang menempuh kuliah S1 dan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk dimintakan saran-saran perbaikan.
- d. Setelah instrumen diperbaiki dimintakan persetujuan dengan dosen pembimbing.

Instrumen yang telah memenuhi validitas konstruksi diuji cobakan pada 30 orang siswa yang tidak menjadi sample dalam penelitian. Uji coba dimaksudkan untuk mengetahui keterbatasan instrumen, sehingga dapat diketahui butir instrumen yang perlu dipertajam atau dipertegas dari segi kalimat atau bahasa. Uji coba juga dimaksudkan untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen. Pengujian rehabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan untuk menyederhanakan data kuantitatif agar mudah dipahami. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, adapun data kuantitatif ini di analisis menggunakan analisis statistik

3.7.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dimaksudkan untuk menguji apakah data yang terkumpul memenuhi persyaratan untuk analisis. Statistik data yang digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah teknik analisis korelasi parsial dan analisis regresi ganda. Sebelum menggunakan teknik analisis tersebut, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji linearitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data dari variabel penelitian memiliki ciri-ciri berdistribusi normal secara teoritik atau tidak. Adapun alat uji yang digunakan untuk melakukan uji normalitas baik untuk variabel bebas maupun variabel terikat adalah dengan menghitung *skewness* dari data penelitian. Untuk memperoleh *skewness* ini peneliti menggunakan teknik analisis *frequencies*. Adapun teknik dan prosedur penghitungan dilakukan dengan menggunakan computer program SPSS. Sebagai pedoman, suatu data berdistribusi normal jika rasio antara nilai *skewness* dengan standar error *skewness* berada diantara 2 – sampai dengan +2". (Singgih S, 2001 : 142).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data berguna untuk mengetahui data berasal dari sampel yang homogen atau tidak. Maksud homogen disini adalah bahwa sampel yang diambil

memiliki tingkat kemampuan atau tingkat pemikiran yang sama atau tidak. Oleh karena itu, dalam uji homogenitas data ini kita menggunakan 2 sampel data untuk mengujinya. Tidak seperti uji normalitas yang hanya membutuhkan 1 sampel data.

Untuk mengetahui homogenitas populasi yang berdistribusi normal dilakukan uji F dengan taraf signifikansi = 0,05 dan nilai F_{hitung} dicari dengan rumus, (Sugiyono, 2010:140) yaitu

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

Dengan kriteria pengujian :

- Jika harga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- Jika harga $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak

3.7.2 Pengujian Hipotesis

- 1) Untuk menguji hipotesis 1, 2, dan 3 digunakan uji partial atau uji t (t-test). Dalam analisis bila diperoleh t hitung $>$ t tabel maka hipotesis diterima dan sebaliknya akan ditolak. Atau jika diperoleh nilai probabilitas $<$ 0,05 maka hipotesis diterima dan sebaliknya.
- 2) Untuk menguji hipotesis 4 ini menggunakan uji regresi berganda yaitu uji F. Dalam analisis bila diperoleh F hitung $>$ F tabel maka hipotesis diterima dan sebaliknya, atau jika diperoleh nilai probabilitas $<$ 0,05 maka hipotesis diterima dan sebaliknya. Semua perhitungan dalam pengujian hipotesis menggunakan program SPSS for windows 16.

Rumus yang digunakan adalah rumus t-test sebagai berikut :

$$T_{tes} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan sebelum dan sesudah diadakan pembelajaran kontekstual

X_d = Deviasi masing-masing subyek ($d - Md$)

$\sum X^2_d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subyek pada sampel

$d.b$ = ditentukan dengan $N - 1$

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Untuk menguji hipotesis penelitian yaitu dengan menggunakan uji t tidak berpasangan (*Independent Samples Test*). Uji hipotesis ini dapat diselesaikan dengan bantuan SPSS 16.00 *for Windows*

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data atau Variabel Penelitian

Lembaga pendidikan yang digunakan sebagai tempat penelitian ini adalah SDN Gugus 3 Kecamatan Prajekan, Kabupaten Bondowoso. Peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian karena pada SDN Gugus 3 Kecamatan Prajekan, Kabupaten Bondowoso memiliki populasi yang terjangkau sehingga peneliti tidak memerlukan sampel. Peneliti menggunakan siswa kelas V sebagai objek penelitian. SDN Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso terdapat dua sekolah yang dipakai oleh peneliti yaitu SDN Tarum dan SDN Sempol 4.

Langkah awal peneliti melakukan observasi sebelum menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran diantara dua kelas tersebut antara kelas V SDN Tarum dan kelas V SDN Sempol 4 berbeda. Sebagian besar siswa kelas V SDN Tarum lebih konsentrasi dalam belajar, hal tersebut dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung. Siswa fokus memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran di depan kelas. Berbeda dengan siswa di kelas V SDN Sempol 4, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan berbicara sendiri. Hasil observasi membantu peneliti untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti memutuskan untuk menjadikan kelas V sebagai kelas eksperimen dan kelas V SDN Sempol 4 sebagai kelas kontrol.

Siswa kelas VSDN Tarum sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), dan siswa kelas V SDN Sempol 4 sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen 3 kali pertemuan dan kelas kontrol 3 kali pertemuan.

Kegiatan pada akhir pertemuan, peneliti memberikan soal tes kepada siswa kelas V SDN Tarum dan kelas V SDN Sempol 4 dengan soal yang sama. Peneliti membahas dan mengevaluasi pekerjaan siswa yang telah dikerjakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada lampiran A.

Peneliti mendapatkan nilai hasil belajar siswa, maka peneliti melakukan uji rata – rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Nilai rata – rata dari hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 71,42. data selengkapnya dapat di lihat pada lampiran B.

4.2 Pengujian Hipotesis

4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan data hasil tes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas menggunakan program *SPSS 16 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Langkah-langkah pengujian dilakukan sebagaimana berikut :

1. Menyusun Hipotesis

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

2. Menentukan taraf signifikansi (α) adalah 0,05

3. Menentukan kriteria pengujian

Tolak H_0 jika signifikansi $\leq 0,05$

Terima H_0 jika signifikansi $> 0,05$

4. Melakukan uji statistik menggunakan *SPSS 16 for Windows*.

Tabel 4.2.1 Uji Normalitas Data Hasil Tes Pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor	Eksperimen	.181	12	.200 [*]	.956	12	.724
	Kontrol	.265	6	.200 [*]	.940	6	.662

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

5. Kesimpulan

Berdasarkan tabel 4.2.1. Tes uji normalitas signifikansi kelas eksperimen adalah 0,200 dan signifikansi kelas kontrol adalah 0,200. Signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian maka H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa data tes berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan menggunakan statistik *Levene Test* berbantuan pada program *SPSS 16 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Pengujian ini dilakukan untuk melihat data berasal dari variansi yang sama atau tidak. Langkah-langkah pengujian dilakukan sebagaimana berikut :

1. Menyusun Hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan variansi antara kelas eksperimen dan Kelas kontrol atau homogen.

H_1 : Terdapat perbedaan variansi antara kelas kontrol dan kelas Eksperimen atau tidak homogen.

2. Menentukan taraf signifikansi (α) adalah 0,05
3. Menentukan kriteria pengujian
Tolak H_0 jika signifikansi $\leq 0,05$

Terima H_0 jika signifikansi $> 0,05$
4. Melakukan uji statistik menggunakan SPSS 16 *for windows*.

Tabel 4.2.2 Uji Homogenitas Data Hasil Tes Pada Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	.131	1	16	.722
	Based on Median	.161	1	16	.694
	Based on Median and with adjusted df	.161	1	15.984	.694
	Based on trimmed mean	.150	1	16	.704

5. Membuat Kesimpulan

Berdasarkan tabel 4.2.2. Tes uji homogenitas dengan menggunakan *Levene test*, nilai signifikansi data yang diperoleh adalah 0,722. Nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 dan berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_0 diterima. Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan variansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau kedua kelas mempunyai variansi yang sama.

4.2.3 Uji Hipotesis

Dari uji normalitas signifikansi kelas eksperimen adalah 0,200 dan signifikansi kelas kontrol adalah 0,200. Signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian maka H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa data tes berdistribusi normal.

Sko r	Equal variances assumed	.131	.722	1.811	16	.089	5.083	2.807	-.867	11.034
	Equal variances not assumed			1.855	10.759	.091	5.083	2.741	-.966	11.132

4. Kesimpulan

Dari data tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil F hitung levenes's *test* sebesar 0,131 dengan probabilitas $0,722 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa kedua populasi memiliki variance sama atau dengan kata lain kedua kelas tersebut homogen. Dengan demikian analisis uji beda t-test harus menggunakan equal variance assumed. Dari tabel tersebut terlihat bahwa nilai t adalah 1,811 dengan probabilitas signifikan $0,089 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa analisis uji hipotesis H_0 ditolak. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas V materi pokok Tumbuhan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan metode Ceramah.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Gugus 3 kecamatan Prajekan kabupaten Bondowoso menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Pernyataan tersebut karena membutuhkan persiapan yang sangat rumit dalam melaksanakannya dan kurangnya pemahaman guru terhadap langkah – langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) sehingga langkah – langkah TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilakukan saat penelitian tidak terlaksana sepenuhnya dan tidak sesuai dengan langkah – langkah pada teori yang telah ada.

Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan terdiri dari 3 kali tatap muka pada kelas eksperimen dan 3 kali tatap muka pada kelas kontrol. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah.

Pertemuan hari pertama dilakukan pada kelas V SDN Tarum terlebih dahulu sebagai kelas eksperimen. Pertemuan pada hari pertama guru merasa bingung untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*, karena guru masih belum paham cara mengaplikasikan model pembelajaran tersebut, sehingga jalannya proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar. Guru mempelajari kembali cara mengaplikasikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* agar pada pertemuan kedua tidak terdapat kendala lagi dalam melaksanakan pembelajaran. Pertemuan kedua guru sudah mulai paham dengan cara melaksanakan langkah – langkah dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tipe *TGT (Teams Games Tournament)*, namun masih belum sesuai dengan langkah – langkah yang sebenarnya. Guru juga tidak paham cara penilaian pada model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*, sehingga hal tersebut menghambat proses pembelajaran. Pertemuan ketiga pada kelas eksperimen peneliti memberikan tes untuk mengetahui pemahaman siswa pada pelajaran IPA dengan materi pokok tumbuhan.

Pertemuan keempat dilakukan di kelas V SDN Sempol 4 yaitu sebagai kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas tersebut tidak ada hambatan apapun, karena guru hanya menjelaskan materi dengan ceramah saja sedangkan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa membuat mereka berperan aktif pada proses pembelajaran. Pembelajaran pada pertemuan kelima juga pada kelas kontrol, pembelajaran di kelas sama dengan pertemuan sebelumnya, guru hanya menjelaskan di depan kelas tanpa melibatkan siswa pada proses pembelajaran. Pertemuan keenam pada kelas kontrol peneliti melakukan hal yang sama dengan kelas eksperimen yaitu memberikan soal test untuk mengetahui pemahaman siswa pada pelajaran IPA dengan materi yang sama yaitu materi tumbuhan.

Analisis data tes bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dengan metode ceramah, pada mata pelajaran IPA. Penggunaan model pembelajaran tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dapat membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari metode ceramah, atau sebaliknya. Setelah dianalisis, data berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan *SPSS 16 For Windows* dan hasil yang didapat adalah bahwa t- analisis uji beda t-test harus menggunakan equal variance assumed. Dari tabel tersebut terlihat bahwa nilai t adalah 1,811 dengan probabilitas signifikan $0,089 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa analisis uji hipotesis H_0 ditolak. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model pembelajaran antara model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dengan metode ceramah di kelas V pada materi Tumbuhan di SDN Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Situbondo.

Berikut rata – rata kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN Gugus 3 Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso :

Tabel 4.3 Uji Rata – Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Skor	Eksperimen	12	71.42	5.728	1.654
	Kontrol	6	66.33	5.354	2.186

Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata – rata skor siswa kelas eksperimen sebesar 71,42 dan rata – rata skor kelas kontrol sebesar 66,33. Skor minimum kelas eksperimen adalah 65,00 kelas kontrol adalah 65,00 dan skor maksimum kelas eksperimen adalah 100,00, kelas kontrol adalah 100,00.

Sesuai dengan permasalahan yang disebut, peneliti menemukan skor rata – rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor rata – rata kelas eksperimen lebih besar dari skor rata – rata kelas kontrol, namun perbedaannya tidak signifikan karena hasil skor rata

– rata kelas eksperimen dan kelas kontrol hanya 5,90 sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil dari analisis pada penelitian ini tidak sesuai dengan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, karena pada penelitian ini masih banyak kendala yang terjadi di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor tersebut timbul karena kurangnya pemahaman guru pada metode pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian. Langkah – langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dalam penelitian ini adalah :

- a. Presentasi di kelas : menyampaikan materi pelajaran
- b. Kerja Tim atau Kelompok : para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Game atau Permainan : game terdiri atas pertanyaan – pertanyaan yang dilakukan diatas meja.
- d. Rekognisi Tim : skor tim dihitung berdasarkan skor yang diperoleh oleh siswa dalam kelompok

Langkah – langkah *TGT (Teams Games Tournament)* yang dilakukan saat penelitian tidak terlaksana sepenuhnya dan tidak sesuai dengan langkah – langkah pada teori yang telah ada, sehingga hal tersebut merupakan faktor utama tidak ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dan metode ceramah.

BAB 5

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, analisis uji beda t-test menggunakan equal variance assumed terlihat bahwa nilai t adalah 1,811 dengan probabilitas signifikan $0,089 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa analisis uji hipotesis H_0 ditolak. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA siswa kelas V materi pokok Tumbuhan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan metode Ceramah. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Rata – rata skor siswa kelas eksperimen sebesar 71,42 dan rata – rata skor kelas kontrol sebesar 66,33. Skor minimum kelas eksperimen adalah 65,00 kelas kontrol adalah 65,00 dan skor maksimum kelas eksperimen adalah 100,00, kelas kontrol adalah 100,00.

Skor rata – rata kelas eksperimen lebih besar dari skor rata – rata kelas kontrol, namun perbedaannya tidak signifikan karena hasil skor rata – rata kelas eksperimen dan kelas kontrol hanya 5,90 sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil dari analisis pada penelitian ini tidak sesuai dengan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya, karena pada penelitian ini masih banyak kendala yang terjadi di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor tersebut timbul karena kurangnya pemahaman guru pada metode pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian. Pernyataan tersebut karena membutuhkan persiapan yang sangat rumit dalam melaksanakannya dan kurangnya pemahaman guru terhadap langkah – langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) sehingga langkah – langkah TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilakukan saat penelitian tidak terlaksana sepenuhnya dan tidak sesuai dengan langkah – langkah pada teori yang telah ada.

B. Saran

Sesuai dengan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diajukan adalah:

1. Bagi Guru SD
 - a. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran koopertaif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) perlu dilakukan oleh guru bidang studi IPA sebagai variasi model pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sebaiknya guru benar-benar memperhatikan waktu agar tahapan-tahapan dapat terlaksana sesuai alokasi waktu yang tersedia.
2. Bagi Peneliti Lanjut
 - a. Penelitian ini perlu dikembangkan untuk materi selain pada topik Tumbuhan tetapi masih memiliki karakteristik yang sama.
 - b. Untuk penelitian selanjutnya, pengelolaan kelas harus lebih diperhatikan pada saat *presentasi* agar tidak terjadi kegaduhan dan mengganggu kelas lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono, 2002. *Belajar dan Pengembangan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Egan, 2009, *Pengajaran Yang Imajinatif*, Jakarta, PT. Indeks
- Hakim, T. 1992. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Ibrahim,dkk . 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Universitas Surabaya
- Kusuma, dkk, 2010, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Indeks
- Lie, *Cooperative Learning*, 2008, Grasindo
- Nurhayati, Eti. 2010. *Bimbingan Keterampilan dan Kemandirian Belajar*. Bandung :
Batic Press
- Rosyada, D. 2004. *Paradigma Pendidikan Demokratis*. Jakarta: Prenada Media.
- Sani, Ridwan Abdullah, 2014, *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum
2013*, Jakarta : Bumi Aksara
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil proses Belajar mengajar*, Bandung : Rosda
- Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Malang:
IMSTEP JICA
- Suyitno, Amin. 2004. *Dasar-Dasar Dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang:
Jurusan Matematika UNNES
- Shoimin, 2014, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Jakarta : Ar-
Ruz Media
- Slameto. 1995. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka
Cipta
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. Jakarta :
Prestasi Pustaka



**YAYASAN PENDIDIKAN ABDURACHMAN SALEH
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI : PGSD**

**NOMOR : 1640/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2018
Jl. PB.Sudirman No. 07 Situbondo Telp. 0338 – 671191 Fax . 0338 – 671191
Email : pgsd_fkipp@unars.ac.id website : www.pgsd.unars.ac.id**

**SURAT TUGAS
NOMOR :176 /FKIP/UNARS/PGSD/Q/XI/2020**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dodik Eko Yulianto, M.Pd
NIDN : 0707078303
Jabatan : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menugaskan Kepada:

Ketua Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Ratih Kesuma Dewi M.Pd, B.A
- b. NIDN : 0719028504
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Program Studi : Pendidikan Duru Sekolah Dasar

Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : Nuris Hidayat, M.Pd
- b. NIDN : 07722078503
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Anggota Peneliti (2)

- a. Nama Lengkap : Sakin Amani
- b. NPM : 202010003
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Untuk melaksanakan tugas kegiatan Penelitian dengan:

Judul : PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF(COOPERATIVE LEARNING)
TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBASIS
LINGKUNGAN DAN METODE CERAMAH PADA SISWA KELAS V
GUGUS 3 KECAMATANPRAJEKAN BONDOWOSO

Waktu : 13 September 2020

Tempat : GUGUS 3 KECAMATANPRAJEKAN BONDOWOSO

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

**Situbondo, 11 September 2020
Dekan FKIP**



**Dodik Eko Yulianto, M.Pd
NIDN. 0707078303**