

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA PERMAINAN KONSENTRASI TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V

Apriza

Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya,

e-mail: apriza_data@yahoo.com

Received : Juli 2017

Reviewed : Agustus 2017

Accepted : September 2017

Published : September 2017

ABSTRACT

This Research aim to find out the significancy effect of cooperative learning type TGT with concentration game media to activity an learning result. The subjects of the research is grade five student of SDN 17 Gedong Tatan and SDN 15 Way Lima. The research is using quasy experiment methode. Desingned with non equivalent control group. The exsperimen class using cooperative learning model type TGT with concentration game media. While the control group using conventional learning models. The data in this research achieved by giving the pretest and posttest in experiment and control class. The result of the research shows that mean value of activity at the postest of experiment class is 76,06 and at the control class 64,42. This result shows different 11,65 . The mean value of learning result test on the posttest at the experiment class shows at 85,91 while the control class shows 71,19. This result shows different 14,72. The result of the research test using independent sample t test using the SPSS 21 for windows programe shows there are significant activity and learning result in experiment class to the control class. Based on that the hypotesis is proven that cooperative learning model type TGT with concentration game media have an effect to activity and learning result of garde Five student on social science.

Keywords: Cooperative Learning, Team Games Tourmaent, Concentration Game, Activity, Learning result.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN 17 Gedong Tataan dan SDN 15 Way Lima. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasy eksperiment*) dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design*. Kelas eksperimen menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data penelitian diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diketahui rata-rata nilai *posttest* aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,06 dan nilai kelas kontrol sebesar 64,42. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 11,65. Adapun hasil penelitian tes hasil belajar menunjukkan bahwa diketahui rata-rata nilai *posttest* tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 85,91 dan perolehan nilai kelas kontrol sebesar 71,19. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 14,72. Hasil penelitian dianalisis menggunakan Uji *independent t test* berbantuan program *SPSS 21 for windows* menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan aktivitas dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen terhadap kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis terbukti bahwa pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi

berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V.

Kata Kunci: Pembelajaran Model Kooperatif, *Team Games Tournmaent*, Permainan Konsentrasi, Aktivitas, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Trianto, 2007: 42). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitas dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi, dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan ketrampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah. Proses demokrasi dan peran aktif merupakan ciri khas dari lingkungan pembelajaran kooperatif. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif metode TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab. Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT seringkali dilihat sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling mengasyikkan. Steve Parson dalam Slavin (2008: 167) mengatakan “apa yang dilakukan TGT adalah memberikan kesempatan kepada saya sebagai guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif positif”.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran di jenjang sekolah dasar memiliki garapan yang dipelajari cukup luas yaitu pengetahuan peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi dan pada umumnya IPS di SD memuat materi dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Sejauh ini materi IPS sering disampaikan dengan metode ceramah langsung melalui cerita, tugas kelompok, dan tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga menjadi abstrak dan jauh dari kehidupan sehari-hari. Hal ini menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada diri siswa, siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Untuk pencapaian tujuan pembelajaran diperlukan suatu proses belajar yang menekankan keterlibatan siswa secara optimal. Salah satu caranya yaitu melalui bermain sambil belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung pada objek yang dipelajari. Melalui metode

pembelajaran yang menyenangkan siswa diupayakan harus terlibat langsung secara realistik yang bersifat aktif. (Sugihartono, dkk. 2007:109).

Guru harus menyadari bahwa bermain adalah aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari peserta didik. Orang-orang sering kali menyebut dunia anak sebagai dunia bermain. Jadi, kita harus memikirkan cara agar peserta didik dapat bermain, tetapi mereka juga mendapat pelajaran dari permainan tersebut. Kita harus mengajak mereka belajar dengan bermain. Sebab, melalui permainan anak-anak lebih mudah menyerap dan menerapkan pelajaran yang diberikan. Akan tetapi, kita tidak mungkin membiarkan peserta didik hanya tenggelam dalam permainan sepanjang waktu, mereka juga harus membagi waktu untuk belajar. Oleh karena itu, guru dalam memilih permainan harus dapat memperhatikan karakteristik siswa dan kondisi sekolah.

Kegiatan belajar mengajar akan terjadi jika ada interaksi atau komunikasi yang baik antara siswa sebagai penerima pesan dengan guru sebagai sumber pesan. Interaksi atau komunikasi yang baik antara kedua belah pihak akan terjadi apabila dilakukan suatu pembelajaran yang bersifat kooperatif. Dalam proses pembelajarannya lebih ditekankan pada model belajar kolaboratif. Dengan kata lain, siswa belajar dalam kelompok tidak seperti pada pembelajaran konvensional, bahwa siswa belajar secara individu. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa seorang siswa tidak hanya belajar dari dirinya sendiri, melainkan juga belajar dari orang lain, (Riyanto, 2014:267).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, pembelajarannya melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Guru seyogyanya menyadari pentingnya media atau alat peraga pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi ajar. Saat ini teknologi komputer telah menawarkan peluang-peluang baru dalam proses pembelajaran baik di ruang kelas, belajar jarak jauh maupun belajar mandiri.

Sebagai tindak lanjutnya perlu dilakukan penelitian untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian eksperimen dan model penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen quasi *Nonequivalent Control Group design*. Penelitian eksperimen digunakan dalam penelitian ini karena peneliti ingin memanipulasi variabel bebas atau memberikan perlakuan (*treatment*) serta ingin mengetahui pengaruh perlakuan (*treatment*) tersebut. Perlakuan (*treatment*) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media game konsentrasi pada kelompok eksperimen.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN 17 Gedong Tataan dan SDN 15 Way Lima. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasy eksperiment*) dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design*. Kelas eksperimen menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data penelitian diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 17 Gedong Tataan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan subjek penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media permainan konsentrasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V, sedangkan kelas kontrol merupakan subyek penelitian yang menerapkan pembelajaran konvensional (ceramah dan tanya jawab). Sedangkan SDN 15 Way Lima sebagai kelas uji coba. Kelas ujicoba digunakan untuk mengetahui validitas dan realibilitas alat penilaian aktivitas dan hasil belajar siswa sebelum digunakan pada penelitian.

Penelitian ini difokuskan pada materi tokoh-tokoh pejuang zaman penjajahan belanda dan jepang di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini diawali dengan ujicoba alat

penilaian aktivitas siswa dan tes hasil belajar guna mengetahui validitas isi dan realibilitas alat penilaian sebelum di gunakan pada penelitian sesungguhnya. Setelah di hitung realibilitasnya menunjukkan hasil yang reliabel sesuai kriteria yang ditetapkan sehingga alat penilaian dianggap layak untuk digunakan dalam penelitian.

Kegiatan pengambilan data ujicoba instrumen penilaian dilakukan pada kelas V SDN 15 Way Lima. Setelah instrumen penilaian valid dan reabel langkah selanjutnya memulai penelitian dengan pengumpulan data *pretest* pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol yang berupa tes aktivitas dan tes hasil belajar awal siswa. Setelah data diperoleh kemudian data diolah dengan menghitung normalitas dan homogenitasnya serta diuji hasilnya untuk mengecek apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan layak atau tidak dijadikan sebagai subjek penelitian. Hal ini dimaksudkan agar penelitian menghasilkan data yang akurat tentang pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi yang akan digunakan pada penelitian.

Selanjutnya setelah kelas ekspertimen dan kelas kontrol dinyatakan layak dijadikan sebagai subjek penelitian, diadakan kegiatan pembelajaran dengan memberi perlakuan sebanyak 2 kali pertemuan pada masing-masing kelas. Kelas eksperimen dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi, sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah dan tanya jawab). Kegiatan pengumpulan data *posttest* aktivitas dan hasil belajar siswa ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan hipotesis dalam penelitian ini, maka data yang diolah dalam penelitian ini berasal dari data hasil pengukuran aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa baik pada *pretest* maupun *posttest*. Adapun data hasil penelitian peneliti jabarkan sebagai berikut.

1. Data Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Siswa.

Data hasil penilaian aktivitas belajar siwa pada *pretest* dan *posttest* diperoleh dengan cara mengamati aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS baik pada kelas VA sebagai kelas Eksperimen dan Kelas VB

sebagai kelas kontrol. Proses observasi dilakukan oleh 2 observer yaitu guru SDN 17 Gedong Tataan.

Penilaian awal (*pretest*) aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dengan siswa yang diamati berjumlah 22 orang dan pada kelas kontrol berjumlah 21 orang. Sedangkan untuk data hasil pengukuran *posttest* aktivitas belajar siswa diperoleh dengan mengamati aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi pada kelas V A (kelas eksperimen) dan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode konvensional (ceramah, tanya jawab) pada kelas V B (kelas kontrol). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan baik pada kelas eksperimen maupun kontrol

Hasil akhir penilaian aktivitas belajar siswa pada pertemuan I dan II diperoleh dengan cara menghitung rata-rata aktivitas belajar siswa pada pertemuan I dan II. Ringkasan data hasil pengukuran aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.

Nilai	Kelas Kontrol		K. Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	59,32	64,42	61,63	76,07
N. Tertinggi	72,86	85,71	70	90
N. Terendah	51,43	51,43	49	60

Dari Tabel 1. diketahui bahwa pada *pretest* data aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol, dengan jumlah siswa 21 orang, mencapai nilai terendah 51,43 dan nilai tertinggi 72,86 dan dengan rata-rata nilai aktivitas belajar sebesar 59,32. Pada *posttest* nilai terendah 51,43 dan nilai tertinggi 85,71 dan dengan rata-rata nilai aktivitas belajar sebesar 64,42. Sedangkan data aktivitas belajar kelas eksperimen dengan jumlah siswa 22 anak, pada saat *pretest* skor terendah yang diperoleh siswa sebesar 49 dan skor tertinggi sebesar 70 dengan rata-rata nilai aktivitas belajar sebesar 61,63. Pada *posttest* nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90 dan dengan rata-rata nilai aktivitas belajar sebesar 76,07. Adapun persentase rata-rata nilai aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

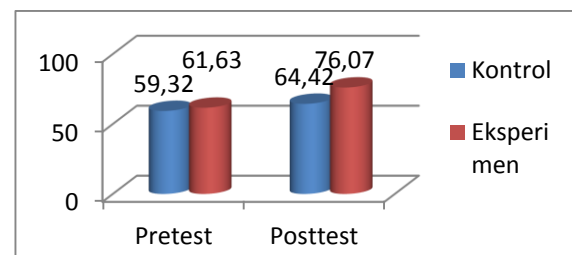
Tabel 2.

Kelas	Aktivitas Siswa		Kenaikan
	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	
Eksperimen	76,07	61,63	14,44
Kontrol	64,42	59,32	5,10
Beda	11,65	2,31	9,34

(Sumber: Data yang diolah)

Dari Tabel 2. diketahui bahwa perolehan nilai *pretest* aktivitas siswa pada kelas eksperimen sebesar 61,63 dan perolehan nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 59,32%. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 2,31. Hal ini menunjukkan rata-rata *pretest* aktivitas siswa pada kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan.

Sedangkan rata-rata nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,06 dan perolehan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 64,42. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 11,65. Hal ini menunjukkan rata-rata *posttest* aktivitas siswa pada kedua kelas tersebut ada perbedaan yang signifikan. Untuk lebih jelasnya, data hasil pengukuran aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada gambar 1. berikut.



Gambar 1.

Nilai Rata-Rata Aktivitas Belajar Siswa.

2. Data Hasil Belajar Siswa

Pengumpulan data hasil belajar IPS *pretest* dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil belajar siswa yang diperoleh secara ringkas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.

NILAI	Kelas Kontrol		K.Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	67,62	71,19	68,41	85,91
N.Tertinggi	90	95	90	100
N.Terendah	50	50	50	65

(Sumber : Data yang diolah)

Dari Tabel 3. diketahui bahwa pada *pretest* data hasil belajar siswa pada kelompok kontrol, dengan jumlah siswa 21 orang, mencapai nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90 dan dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 67,62. Pada *posttest* nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 95 dan dengan rata-rata nilai aktivitas belajar sebesar 71,19. Sedangkan hasil belajar kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 22 anak, pada saat *pretest* mencapai skor terendah sebesar 50 dan skor tertinggi sebesar 90 dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 68,41. Pada *posttest* nilai terendah 65 dan nilai

tertinggi 100 dan dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 85,91. Adapun persentase rata-rata nilai hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4. berikut.

Tabel 4.

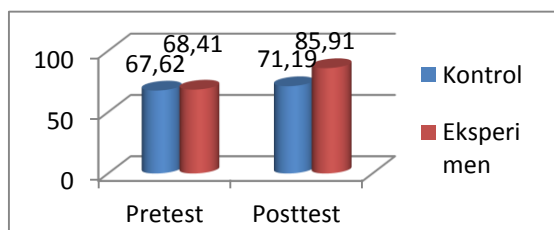
Selisih Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Siswa

Kelas	Hasil Belajar Siswa		Kenaikan
	Posttest	Pretest	
Eksperimen	85,91	68,41	17,50
Kontrol	71,19	67,62	3,57
Beda	14,72	0,79	13,93

(Sumber : Data yang diolah)

Dari Tabel 4. dapat diketahui bahwa perolehan nilai *pretest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 68,41 dan perolehan nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 67,62. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 0,79. Hal ini menunjukkan rata-rata *pretest* hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan yang signifikan.

Sedangkan rata-rata nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebesar 85,91 dan perolehan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 71,19. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 14,72. Hal ini menunjukkan rata-rata *posttest* hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut ada perbedaan yang signifikan. Untuk lebih jelasnya perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar 2. berikut.



Gambar 2.

Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

B. Analisis Data Hasil Penelitian

Setelah data hasil penelitian yang berupa penilaian aktivitas dan hasil belajar diperoleh, kemudian dianalisis sebagai berikut.

1. Analisis Uji Prasyarat Data Penelitian

Setelah data hasil penelitian didapatkan, maka data akan diolah untuk dianalisis akhir. Sebelum melakukan analisis akhir, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji prasyarat ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama (homogen) atau berbeda, sehingga bisa ditarik kesimpulan jenis analisis akhir yang akan digunakan (parametrik atau non-

parametrik). Uji prasyarat ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program *Statistical Package for the Sosial Sciences (SPSS) 21 for Windows*. Adapun hasil yang didapat pada uji prasyarat analisis data sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data tersebut dihitung dengan menggunakan uji *Lilefors shapiro Wilk*. Adapun hasil uji normalitas data aktivitas dan hasil belajar pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa

Data hasil uji normalitas aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 5. berikut.

Tabel 5.

Hasil Uji Normalitas Aktivitas Belajar Siswa

Uji	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Normalitas shapiro Wilk	0,113	0,573	0,308	0,155
Asymp.Sig.	normal	normal	normal	normal

(Sumber : SPSS 21 for windows)

Dari tabel 5. berdasarkan hasil pengujian diketahui bahwa nilai *signifikansi (Sig.)* aktivitas belajar siswa pada *pretest* yaitu kelas eksperimen 0,113 dan kelas kontrol 0,308. Hasil kedua kelas pada *pretest* menunjuk hasil lebih besar dari 0,05. Dengan demikian data *pretest* berdistribusi normal. Pada *posttest* hasil pengujian diketahui bahwa nilai *signifikansi (Sig.)* aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,573 dan 0,155. Data *posttest* tersebut menunjuk hasil lebih besar dari 0,05 yang berarti data berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Adapun hasil uji normalitas data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6. berikut.

Tabel 6.

Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Uji Normalitas	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
shapiro Wilk	0,119	0,162	0,699	0,930
Asymp.Sig.	normal	normal	normal	normal

(Sumber : SPSS 21 for windows)

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai *signifikansi (Sig.)* hasil belajar siswa pada *pretest* yaitu kelas eksperimen 0,119 dan

kelas kontrol 0,699. Data *pretest* tersebut menunjuk hasil lebih besar dari 0,05 yang berarti data berdistribusi normal. Pada *posttest* hasil pengujian diketahui bahwa nilai *signifikansi* (*Sig.*) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,162 dan 0,930. Hasil kedua kelas pada *posttest* menunjuk hasil lebih besar dari 0,05. Dengan demikian data *pretest* berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui data bervariasi sama (homogen) atau berbeda. Uji homogenitas data tersebut dihitung dengan menggunakan uji *Lavene's Test*. Adapun hasil uji homogenitas data aktivitas dan hasil belajar pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa

Hasil uji homogenitas data aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7.

Hasil Uji Homogenitas Aktivitas Belajar Siswa.				
<i>Levene statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
<i>Pretest</i>	0,292	1	41	0,592
<i>Posttest</i>	0,010	1	41	0,923

(Sumber : SPSS 21 for windows)

Berdasarkan hasil pengujian diketahui bahwa nilai *Signifikansi* (*Sig.*) data aktivitas belajar siswa pada *pretest* (kelas eksperimen dan kelas kontrol) yaitu 0,592 > 0,05 yang berarti bahwa data *pretest* mempunyai varian yang sama (homogen). Pada *posttest* hasil pengujian diketahui bahwa nilai *signifikansi* (*Sig.*) aktivitas belajar siswa (kelas eksperimen dan kelas kontrol) yaitu 0,923 > 0,05 yang menunjukkan bahwa data *posttest* mempunyai varian yang sama atau homogen.

2) Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

Adapun hasil uji homogenitas data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8.

Hasil Uji Homogenitas Tes Hasil Belajar Siswa				
<i>Levene statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
<i>Pretest</i>	0,283	1	41	0,598
<i>Posttest</i>	0,102	1	41	0,751

(Sumber : SPSS 21 for windows)

Berdasarkan hasil pengujian diketahui bahwa nilai *signifikansi* (*Sig.*) data hasil belajar siswa pada *pretest* (kelas eksperimen dan kelas kontrol) yaitu 0,598 > 0,05 yang menunjukkan bahwa data

pretest mempunyai varian yang sama (homogen). Pada *posttest* hasil pengujian diketahui bahwa nilai *signifikansi* (*Sig.*) data hasil belajar siswa (kelas eksperimen dan kelas kontrol) yaitu 0,751 > 0,05 yang berarti bahwa data *posttest* mempunyai varian yang sama (homogen).

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data (normalitas dan homogenitas) data aktivitas dan hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Maka peneliti menarik kesimpulan bahwa untuk uji analisis akhir memenuhi syarat menggunakan jenis uji statistik parametrik yang dalam hal ini *independent sample t test*.

2. Hasil Uji Hipotesis

Analisis uji data hasil yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis uji statistik parametrik dengan menggunakan *independent t test*.

Pengujian analisis akhir dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 21 for windows *independent sample t-test* pada taraf signifikansi 5%. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun cara membaca hasil pengujian pada baris *equal variance assumed* karena varian data homogen. Hasil uji hipotesis akhir data aktivitas dan hasil belajar siswa dijabarkan sebagai berikut.

a. Hasil Uji-t Data *Pretest*

Hasil uji-t data *pretest* aktivitas dan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

1) Hasil Uji-t Data *Pretest* Aktivitas Belajar Siswa

Hasil uji-t data aktivitas belajar siswa pada *pretest* terdapat pada tabel 9. berikut.

Tabel 9.

Hasil Uji-t Data Aktivitas Belajar Siswa pada <i>Pretest</i>			
	<i>t_{hitung}</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	1,389	41	0,172
<i>Equal variances not assumed</i>	1,393	40,724	0,171

(Sumber : SPSS 21 for windows)

Berdasarkan hasil uji-t pada Tabel 9 dapat diketahui bahwa *t_{hitung}* untuk data *pretest* aktivitas belajar siswa (kelas eksperimen dan kelas kontrol) sebesar 1,389 (*df* 41) dan *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,172. Dari hasil tersebut menunjukkan *t_{hitung}*

1,389 (*df* 41) < t_{tabel} 2,020 (*df* 41) dan nilai *Sig. (2-tailed)* 0,172 > 0,05 yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan antara aktivitas siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

2) Hasil Uji-t Data *Pretest* Hasil Belajar Siswa

Hasil uji hipotesis data hasil belajar siswa pada *pretest* terdapat pada tabel 10. berikut.

Tabel 10.

Hasil Uji-t Data Hasil Belajar Siswa pada *Pretest*

	t_{hitung}	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	0,269	41	0,789
<i>Equal variances not assumed</i>	0,269	40,470	0,790

(Sumber : SPSS 21 for windows)

Berdasarkan hasil uji-t pada Tabel 10 dapat diketahui bahwa t_{hitung} untuk data *pretest* hasil belajar siswa (kelas eksperimen dan kelas kontrol) sebesar 0,269 (*df* 41) dan *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,789. Untuk lebih jelasnya hasil uji-t data *pretest* hasil belajar siswa dapat dilihat pada lampiran... Dari hasil tersebut menunjukkan t_{hitung} 0,269 (*df* 41) < t_{tabel} 2,020 (*df* 41) dan nilai *Sig. (2-tailed)* 0,789 > 0,05 yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil aktivitas siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji-t data *pretest* aktivitas dan hasil belajar siswa yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa kelas VA (kelas eksperimen) dan kelas VB (kelas kontrol) pada SDN 17 Gedong Tataan yang dipilih secara acak oleh peneliti layak dan dapat dijadikan subjek dalam penelitian ini.

b. Hasil Uji-t Data *Posttest*

1) Hasil Uji-t Data *Posttest* Aktivitas Belajar Siswa

Hasil uji-t data aktivitas belajar siswa pada *posttest* secara ringkas dapat dilihat pada tabel 11..

Tabel 11.

Hasil Uji-t Data Aktivitas Belajar Siswa pada *Posttest*

	t_{hitung}	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Equal variances assumed</i>	4,626	41	0,000
<i>Equal variances not assumed</i>	4,621	40,662	0,000

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel 11. data *posttest* aktivitas belajar siswa (kelas eksperimen dan kelas kontrol) dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar

4,626 (*df* 41) dan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan t_{hitung} 4,626 (*df* 41) > t_{tabel} 2,020 (*df* 41) dan nilai *Sig. (2-tailed)* 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. (ada perbedaan yang signifikan aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Berangkat dari hasil penelitian tersebut, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik (*student of learning*), dan bukan pengajaran oleh guru (*teacher of teaching*) (Suryosubroto, 1997: 34). Konsep seperti ini membawa konsekuensi kepada fokus pembelajaran yang lebih ditekankan pada keaktifan peserta didik sehingga proses yang terjadi dapat menjelaskan sejauh mana tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hamalik bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat pengalaman dan latihan (Hamalik, 2004: 37). Pengalaman dan latihan terjadi melalui interaksi antar individu dan lingkungannya baik lingkungan alamiah maupun lingkungan sosialnya.

Kajian praktis dari pembelajaran kooperatif adalah metode *Student Team Learning* (Pembelajaran Tim Siswa) yang dikembangkan oleh John Hopkins University, Dalam pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya dituntut untuk memahami dirinya sendiri tetapi juga bertanggung jawab untuk membantu teman dalam anggota kelompok menemukan pemahaman pada konsep yang dipelajari (Slavin, 2005:10). Dengan tujuan tersebut maka siswa akan saling membantu satu sama lain dalam kelompoknya, sesama anggota merasa senang, merasa bangga jika dapat membantu teman dalam anggota kelompoknya.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT mendorong aktivitas siswa untuk beraktivitas secara sistematis sesuai kemampuan mereka secara mandiri maupun dalam kelompoknya, sehingga timbul keceriaan bermain tetapi sesungguhnya sedang belajar melalui pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournament*. Senada juga dengan hal tersebut Suprijono (2005:66) menjelaskan bahwa lingkungan pembelajaran kooperatif yang seharusnya adalah memberikan kesempatan terjadinya belajar

demokrasi, meningkatkan penghargaan peserta didik, memberi peluang terjadinya proses partisipasi aktif peserta didik, menciptakan iklim sosio emosional yang positif, dan memfasilitasi terjadinya *learning to live together*.

Tidak bisa dipungkiri juga bahwa adanya pengaruh signifikan nilai aktivitas belajar siswa tersebut karena media pembelajarannya. Pada kesempatan ini peneliti mengembangkan *Games* pada TGT dengan memodifikasinya menjadi permainan konsentrasi. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar (Sadiman, dkk. 2002:78-80). Dalam kegiatan pembelajaran ini, antusias belajar siswa terlihat pada saat permainan konsentrasi yang dimodifikasi dari media komputer yang diteruskan dengan LCD saat menampilkan situasi pada tokoh-tokoh perjuangan. Pada tahap inilah usaha untuk menarik perhatian siswa tentang informasi-informasi yang tertulis dalam soal sehingga timbul dugaan-dugaan jawaban di benak siswa yang diiringi rasa ingin tahu siswa dan segera menjawab permainan tersebut. Hal ini sesuai dengan yang jelaskan oleh Menurut Hannafin dan Peek (1998) dalam Ruminati (2007:2.18), potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran yang sangat tinggi antara lain:

- 1) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran.
- 2) Proses pembelajaran juga dapat berlangsung secara individual dan kelompok disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa sehingga potensi siswa dapat lebih tergali.
- 3) Media komputer juga mampu menampilkan unsur audio visual yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa atau yang dikenal dengan program multi media.
- 4) Media komputer pun dapat memberi umpan balik bagi respon siswa dengan segera setelah diberi materi.
- 5) Mampu menciptakan proses belajar mengajar secara berkesinambungan.

Selain merujuk pada teori-teori diatas, hasil penelitian ini memang telah diduga sebelumnya bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa karena dalam penelitian ini peneliti juga sesuaikan dengan peneliti-peneliti terdahulu yaitu hasil penelitian Chairhany (2013) tentang "*Fostering students' attitudes and*

achievement in probability using teams-games-tournaments". hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan sikap dan prestasi terhadap probabilitas antara siswa yang belajar dengan TGT dan yang tidak, selain itu pembelajaran kooperatif TGT juga menciptakan lingkungan belajar yang aktif dalam memecahkan latihan, dan diskusi antara siswa dan guru. Selain itu, hasil penelitian Colman, Andrew M. (2003) tentang "*Cooperation, psychological game theory, and limitations of rationality in social interaction*" menunjukkan bahwa teori permainan dapat meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial.

Hasil serupa juga dihasilkan dari peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Marzuki (2015), dengan judul "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Model Permainan". Hasil penelitian adalah sebagai berikut: keaktifan siswa pada siklus pertama memperoleh skor rerata 61,61 (sedang), pada siklus kedua meningkat menjadi 72,58 (baik), dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 80,65 (sangat baik).

Berdasarkan hasil penelitian yang didukung penelitian relevan sebelumnya dan dilandasi teori-teori, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis terbukti ada pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi terhadap aktivitas belajar IPS siswa kelas V pada materi tokoh-tokoh pejuang zaman penjajahan belanda dan jepang.

2) Hasil Uji-t Data *Posttest* Hasil Belajar Siswa

Hasil uji-t data hasil belajar siswa pada *posttest* secara ringkas dapat dilihat pada tabel 12. berikut.

Tabel 12.
Hasil Uji-t Data Hasil Belajar Siswa pada *Posttest*

	t_{hitung}	df	$Sig. (2-tailed)$
<i>Equal variances assumed</i>	4,446	41	0,000
<i>Equal variances not assumed</i>	4,445	40,830	0,000

(Sumber : SPSS 21 for windows)

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel 12. data *posttest* hasil belajar siswa (kelas eksperimen dan kelas kontrol) dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 4,446 (df 41) dan nilai $Sig.(2-tailed)$ sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan t_{hitung} 4,446 (df 41) >

t_{tabel} 2,020 (df 41) dan nilai $Sig.(2-tailed)$ 0,000 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima (ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Hasil penelitian ini memang telah diduga sebelumnya dengan beberapa alasan penerapan pembelajaran model kooperatif TGT dengan media permainan konsentrasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa diantaranya yaitu sesuai dengan menurut Vygotsky sebagaimana dikutip Nur mengemukakan teori bahwa perkembangan kognitif sangat erat terkaitnya dengan masukan dari orang lain (Nur, 2004:45). Elemen penting perkembangan kognitif menurut Vygotsky dalam Pritchard adalah interaksi sosial, dan *Scaffolding* (Pritchard, 2010:14).

Intraksi sosial terjadi pada fase *tournament* dimana siswa dalam kelompoknya secara bersama-sama mempelajari materi, berdiskusi menyelesaikan tugas-tugasnya. Sehingga dengan intraksi sosial tersebut proses pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Terkait dengan *scaffolding* terjadi pada pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi, kelompok-kelompok belajar dengan kemampuan siswa yang heterogen yang dibentuk dapat membuat siswa saling membantu dalam pembelajaran. Jika terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran maka teman yang lebih pandai akan membantu teman tersebut untuk menyelesaikan kesulitannya dalam kelompok dengan demikian mengakibatkan hasil belajar siswa akan meningkat secara merata pada akhir pembelajaran. Hal tersebut sesuai juga dengan yang diungkapkan Slavin yang menjelaskan bahwa Permainan yang di ciptakan dalam pembelajaran terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaannya secara kerja tim (Slavin, 2005:166).

Selain daripada itu, hasil penelitian ini sesuai dengan kajian Trianto (2009) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif tujuan pembelajaran akan tercapai jika siswa bekerja sama dalam kelompok. Menurut Ibrahim model pembelajaran kooperatif

dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Ibrahim, 2005:7).

Peranan media pembelajaran juga tidak kalah penting dalam mempengaruhi hasil penelitian ini. Mengenai peranan media pembelajaran. Media yang digunakan pada saat perlakuan adalah media permainan konsentrasi. Media ini berpotensi membuat siswa bergairah untuk belajar dan membuat anak tetap fokus pada pelajaran yang diajarkan sampai pelajaran berakhir. Adanya gambar-gambar yang memperjelas materi untuk contoh kegiatan juga menambah menarik media ini. Hal ini sesuai dengan Miarso yang menyebutkan bahwa “Media membangkitkan keinginan dan minat baru dalam pembelajaran, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul” (Miarso,2009:459). Hal senada juga sesuai dengan penjelasan yang kesimpulan bahwa media permainan sangat baik gunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kognitif (Sadiman, dkk. 2002:78-80).

Selain berpedoman pada teori-teori diungkapkan para ahli diatas, peneliti juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang ternyata hasilnya menunjukkan kesamaan secara kesimpulan, antara lain penelitian yang dilakukan Wyk, Micheal M. Van (2011) tentang “*The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*” menunjukkan bahwa berdasarkan tes prestasi kelompok TGT menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada kelompok kontrol. Hasil Penelitian lain yang sesuai yaitu penelitian yang dilakukan oleh Meli Septiana (2012), dengan judul “Keefektifan Model TGT Berbantu CD Pembelajaran Rekreatif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar”. Hasil uji proporsi pada data hasil belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar.

Hasil penelitian serupa juga didapatkan Dian Ernawati, (2012) dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT menjadi efektif dan efisien dan hasil belajar meningkat. Imam Sujadi (2014), dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3D ditinjau dari Gaya Belajar Siswa". Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan teori yang mendasari dan melihat kenyataan yang terjadi di lapangan (pada pelaksanaan penelitian), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis memang benar dan terbukti ada pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan media permainan konsentrasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V pada materi tokoh-tokoh pejuang zaman penjajahan Belanda dan Jepang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh signifikan dari penggunaan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan konsentrasi terhadap aktivitas belajar IPS siswa pada materi tokoh-tokoh pejuang zaman penjajahan belanda jepang. Hasil penelitian aktivitas menunjukkan bahwa diketahui rata-rata nilai *posttest* aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,06 dan nilai kelas kontrol sebesar 64,42. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 11,65. Hal ini ditunjukkan dengan ada perbedaan aktivitas siswa yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang dilihat dari nilai hasil uji *independent t test* menunjukkan $t_{hitung} 4,626 (df 41) > t_{tabel} 2,020 (df 41)$ dan nilai *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Ada pengaruh signifikan dari penggunaan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan konsentrasi terhadap hasil belajar IPS siswa pada materi tokoh-tokoh pejuang zaman penjajahan belanda jepang. Hasil penelitian tes hasil belajar menunjukkan bahwa diketahui rata-rata nilai *posttest* tes hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 85,91 dan perolehan nilai kelas kontrol sebesar 71,19. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 14,72. Hal ini ditunjukkan dengan ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang dilihat dari nilai hasil uji *independent t test* dengan hasil $t_{hitung} 4,446 (df 41) > t_{tabel} 2,020 (df 41)$ dan nilai *Sig.(2-*

tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

SARAN

1. Penggunaan pembelajaran model kooperatif tipe *teams* TGT dapat dipergunakan dalam pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh pejuang zaman penjajahan belanda di kelas V dengan menggunakan media permainan konsentrasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Guru hendaknya memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kehadiran guru selalu dinanti oleh siswa.
3. Bagi peneliti eksperimen lain dengan melakukan peninjauan terhadap pengaruh pembelajaran model kooperatif tipe TGT selain aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa, misalkan hasil belajar psikomotor, afektif, motivasi belajar, kreativitas siswa, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (1997). *Classroom Instructional Management*. New York. The Mc. Grow-Hill Company.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar. S. (2015). *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borich, GD. (1994). *Observation Skill for Effective Teaching*. Newyork: Macmillan Publishing Company.
- Chairhany, Sitee dan Arsaythamby Veloo. (2013). *Fostering students' attitudes and achievement in probability using teams-games-tournaments*. <http://search.proquest.com/docview/1532635211/fulltextPDF/A3C88E59D25D47C0PQ/1?accountid=38628>.
- Colman, Andrew M. (2003). *Cooperation, psychological game theory, and limitations of rationality in social interaction*. <http://search.proquest.com/docview/216460272/fulltextPDF/D3F78DBF73F4204PQ/29?accountid=38628>.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Gagne, R.M. and Briggs, L.J.(1979). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Wisnton.

- Gora, Winastwan, dan Sunarto. (2010). *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS :Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Heinich, et. al. (2002). *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey. Prentice Hall.
- Ibrahim, M. dkk. (2008). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa-University Press.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Divapress.
- Ischak, SU, dkk. (2002). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Ke, Frengfreg. (2008). *Alternative goal structures for computer game-based learning*. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 3(4), 429-445. <http://dx.doi.org/10.1007/s11412-008-9048-2>.
- Knabb, M. T. (2000). *Discovering teamwork: A novel cooperative learning activity to encourage group interdependence*. *The American Biology Teacher*, 62(3), 211-213. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/219021121?accountid=139588>.
- Margono. S. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miarso, Y. (2009). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Muijs, Daniel & David Reinold. (2005). *Effective teaching evidence and practice*. London: SAGE Publications Ltd.
- Nur, Mohammad dan Prima Retno Wikandari. (2008). *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya: Unesa-University Press.
- Paino, P. (2001). *Games students play*. *The Science Teacher*, 68(4), 28-30. <http://search.proquest.com/docview/214621177?accountid=139588>.
- Pritchard A. dan J. Woollard, 2010. *Psychology for The Classroom: Constructivism and Social Learning*. Oxon: Routledge.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Y. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: P.T Raja Grafindo Persada.
- Sardjiyo. (2013). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siberman, M.L. (2014). *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Slameto. (2010). *Belajar: Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. (2008a). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Smaldino, E.Sharon dkk. (2014). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjana. N. (2005). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, I. (2014). *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Software Cabri 3D ditinjau dari Gaya Belajar Siswa*. <http://jurnal.uns.ac.id/JurnalElektronikPembelajaranMatematika.Vol.2.No.8,hal816-827>.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, N. (2007). *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Suprijono, A. (2005). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto, S. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto, (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Padang: UNP PRESS.
- Winataputra, Udin S. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wyk, Micheal M. Van. (2011). *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. <http://search.proquest.com/docview/219021121/fulltextPDF/D3F78DBF73F4204PQ/30?accountid=38628>.
- Zaini, H, dkk. (2004). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Central For Teaching Staff Develoment.