

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SUBTEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Ika Agustin Adityawati¹, Muhari², Nasution³

¹Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya,

^{2&3}Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: dhitawae@gmail.com¹, muhari@unesa.ac.id², nasution@unesa.ac.id³

Received : Juli 2019

Reviewed : Agustus 2019

Accepted : September 2019

Published : September 2019

ABSTRACT

This study aims to develop a learning device by using cooperative teams games tournament model to improve student learning achievement in Primary School Student. This research is conducted in SDN Lambangan, Wonoayu, Sidoarjo with research subject is fifth A grade students as experiment class and fourth B grade students as control class school year 2015/2016. The type of research is research development model which development Four-D model is reduced, namely define, design, dan develop. The research data was obtained as follows: the device is valid with validity result as follow, Lesson Plan (RPP) equal to 80.62, student worksheet (LKS) equal to 81.57, student achievement test (THB) equal to 94.44. So that the validity of the learning devices equal to 85.54 with a very well done predicate. Materialize learning device equal to 87.73 with a very well done predicate, student questionnaire responses of student worksheet equal to 91.17% with excellent category, observation of student activity equal to 82.06 with very active predicate. In different test learning achievement in pretest control class and experimental class results is the significant value $t_{hitung} (5.806) > t_{table} (1.693)$ at 32 and s df significance value is smaller than the value $\alpha (0.000 < 0.05)$, the null hypothesis (H_0) filed rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. The average completeness posttest control class is 52.94% and the average completeness posttest experimental class at 94.11%. So we can conclude that there is influence the development of cooperative teams games tournament model subtheme environmental changes to improve student learning outcomes V grade of primary school.

Keywords: Learning Device using Cooperative type Teams Games Tournament, Learning Achievemen.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Penelitian ini dilakukan di SDN Lambangan, Wonoayu, Sidoarjo dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V A sebagai kelas eksperimen dan V B sebagai kelas kontrol tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan perangkat Four-D Model yang direduksi yaitu define, design, dan develop. Data hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: perangkat valid, dengan hasil validasi RPP sebesar 80,62, LKS sebesar 81,57, THB sebesar 94,44 sehingga kevalidan seluruh perangkat pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85,54 dengan kriteria sangat baik. Keterlaksanaan perangkat pembelajaran sebesar 87,73 dengan kriteria terlaksana sangat baik, angket respon siswa terhadap LKS sebesar 91,17% yang menandakan bahwa respon siswa dalam kategori sangat baik, pengamatan aktivitas siswa sebesar 82,06 dengan kriteria sangat aktif. Pada uji beda hasil belajar posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen hasil nilai signifikansi $t_{hitung} (5,806) > t_{tabel} (1,693)$ pada df 32 dan s nilai signifikansi tersebut

lebih kecil dari nilai α ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Rata-rata ketuntasan posttest kelas kontrol sebesar 52,94% dan rata-rata ketuntasan posttest kelas eksperimen sebesar 94,11%. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pengembangan perangkat pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada subtema perubahan lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu aspek pembentuk bangsa, sekolah merupakan tempat yang paling penting untuk membentuk generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat membawa Indonesia bersaing di kancah global. Seiring dengan derasnya tantangan global, tantangan dunia pendidikan Indonesia pun semakin besar. Seperti di informasikan oleh BBC bahwa organisasi kerjasama dan pembangunan Eropa OECD mengatakan pendidikan Indonesia menduduki posisi nomor 69 dari 76 negara. Perbandingan itu diambil berdasarkan hasil tes di 76 negara serta menunjukkan hubungan antara pendidikan dan pertumbuhan ekonomi di suatu negara. (Coughlan, 2015).

Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh informasi bahwa pendidikan Indonesia masih memiliki kualitas rendah di kancah global. Hal ini akan berdampak pada kemajuan negara pada beberapa tahun ke depan. Selain itu akan berdampak pula pada tingginya angka pengangguran dan angka melek huruf. Masalah-masalah tersebut merupakan beberapa permasalahan di Indonesia. Melalui pendidikan diharapkan dapat memberikan solusi terbaik.

Pendidikan merupakan komponen yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam penyelenggaraan pendidikan diperlukan suatu upaya nyata untuk mencerdaskan siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang berbunyi: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sampai saat ini rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan masih merupakan masalah yang sulit untuk dipecahkan. Berbagai jalan atau cara telah ditempuh untuk mengatasinya. Salah satunya ialah dengan dikeluarkannya Peraturan Pemerintah Nomor 65 tahun

2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Dalam PP tersebut termuat jelas bahwa salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Berdasarkan landasan hukum tersebut, setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban untuk menyusun perangkat pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar proses pembelajaran berlangsung dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu perangkat pembelajaran sebagai wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran. Untuk membuat perencanaan yang baik dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang ideal, setiap guru harus mengetahui unsur-unsur perencanaan yang baik.

Menurut pendapat Kenneth D. Moore (2001: 126) bahwa komposisi format rencana pembelajaran meliputi komponen: 1) Tujuan; 2) Materi; 3) Kegiatan belajar mengajar; 4) Media dan sumber belajar; 5) Metode; dan 6) Evaluasi.

Adapun LKS juga penting karena bagi guru dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. LKS biasanya berupa petunjuk, langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya (Depdiknas, 2004: 18).

LKS menjadikan siswa dapat belajar secara mandiri untuk memahami dan melaksanakan kegiatan atau tugas tertulis. Darmojo (1992) menyatakan bahwa manfaat penyusunan LKS yaitu untuk meningkatkan keterlibatan siswa atau aktivitas siswa dalam pembelajaran dan mengubah kondisi belajar dari *teacher centered* menjadi *student centered* dan meningkatkan prestasi siswa. Dengan demikian, keberadaan LKS dirasa dapat memberi pengaruh yang cukup besar. Adapun dalam penyusunan LKS harus memenuhi persyaratan yaitu syarat didaktik, syarat

konstruksi, dan syarat teknik (Darmodjo dan Kaligis dalam Widjajanti, 2008).

Salah satu materi yang wajib dipelajari oleh siswa adalah materi perubahan lingkungan. Perubahan lingkungan dapat mengarah kepada perbaikan lingkungan atau kerusakan lingkungan. Perbaikan lingkungan mengarah pada keseimbangan lingkungan. Sekarang ini menjadi hal yang sangat sulit untuk mengembalikan lingkungan kepada keseimbangan lingkungan. Materi perubahan lingkungan terdapat pada kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik integratif.

Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam proses pembelajaran serta integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

Berdasarkan observasi peneliti, perangkat pembelajaran guru merupakan hasil *copy paste* dari internet, dalam Proses Belajar Mengajar tidak mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Adapun perangkat yang lain yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) dari Dinas Pendidikan setempat juga kurang menarik dan variatif. LKS belum sepenuhnya mengukur kemampuan dasar dan tujuan pembelajaran yang harus di tempuh siswa. Penyajian tulisan dan gambar juga kurang menarik dikarenakan hanya satu warna menggunakan kertas buram. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa rendah. Selain itu peneliti melihat nilai ulangan harian siswa, di dapat informasi bahwa hasil belajar siswa rendah dari KKM yang ditentukan yaitu ≥ 75 . Masih banyak siswa di kelas V Sekolah Dasar yang mendapatkan hasil belajar rendah. Hampir 70% siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Rata-rata nilai kelas adalah 65.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru kelas dan beberapa siswa di Sekolah Dasar pada 9 November 2015 dapat diketahui bahwa menurunnya hasil belajar siswa selain disebabkan oleh metode guru yang berparadigma lama yaitu ceramah dan kurang menggunakan metode mengajar yang menyenangkan dan mengaktifkan siswa. Sebagian besar siswa hanya diam, mendengarkan penjelasan guru tanpa ada upaya untuk aktif selama proses belajar mengajar. Siswa jarang diberikan tugas secara berkelompok. Hal ini mengakibatkan

keterampilan sosialisasi dan penyelesaian masalah secara berkelompok masih kurang.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa perangkat pembelajaran merupakan faktor penting dalam menunjang proses hasil belajar yang maksimal. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku ajar siswa, lembar kerja siswa, dan tes hasil belajar.

Lembar Kerja Siswa menjadi salah satu komponen penting untuk mengukur kemampuan siswa namun, dari aspek penyajian isi dan tampilan terdapat beberapa kekurangan yang menimbulkan beberapa masalah. Berdasarkan beberapa fakta tersebut, perlu dilakukan pengembangan pada lembar kerja siswa untuk kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada subtema Perubahan Lingkungan di kelas V, yaitu dengan model pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Munandar (1999: 115) bahwa, "lingkungan sekolah berperan dalam mengembangkan kreativitas anak." Hal ini dapat dilakukan apabila guru juga kreatif untuk mengembangkan kegiatan belajar. Salah satu kegiatan belajar yang bisa memupuk kreativitas peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Salah satu pembelajaran yang menarik adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa untuk bekerjasama secara berkelompok dan saling berbagi ilmu dengan teman. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Dalam pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Pembelajaran kooperatif sangat diperlukan dalam kelas heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan. Selain itu, pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang sangat besar untuk mengembangkan hubungan antar siswa dari latar belakang yang beragam. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah Team Games Tournaments (Slavin, 2005:4-5).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, dan THB) yang dikembangkan, untuk mendeskripsikan kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari: (a) keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT, (b) respon siswa terhadap lembar kerja siswa, (c) aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT, dan

untuk mendeskripsikan keefektifan perangkat pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Trianto (2007: 68) perangkat pembelajaran adalah perangkat yang digunakan untuk proses pembelajaran. Beberapa perangkat pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran diantaranya: Silabus, RPP, buku ajar siswa, lembar kerja siswa, media pembelajaran, tes hasil belajar.

Menurut Akbar (2013: 2) yang termasuk perangkat pembelajaran adalah silabus, buku ajar, sumber dan media pembelajaran, model pembelajaran, instrumen asesmen, dan RPP. Perangkat pembelajaran tersebut perlu dikembangkan dalam praktik pembelajaran sehari-hari di satuan pendidikan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Reys (2009: 47), *Good plans give you the security of knowing what you will do and say, of having interesting activities and materials ready for the children's use, and of anticipating what the children might do* yang berarti perencanaan yang baik akan membuat pembelajaran terkonsep sehingga pembelajaran akan menarik bagi siswa, dan guru akan mendapat gambaran apa yang akan dilakukan siswa dalam pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih (Permendikbud, 2013: 5-6).

Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah (Trianto, 2009: 222). LKS dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk mengembangkan semua aspek pembelajaran dalam bentuk eksperimen atau demonstrasi.

Tes merupakan alat ukur untuk proses pengumpulan data di mana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didik didorong untuk menunjukkan kemampuan maksimalnya (Purwanto, 2009: 64). Pengukuran tes hasil belajar ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran yang telah dipelajari (Suryosubroto, 2002: 60). Di samping itu, tujuan pengukuran tes juga digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, yakni dengan melihat nilai yang diperoleh oleh siswa dan untuk mengetahui informasi tentang kelebihan dan kekurangan model yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif. *Cooperative learning consists of five basic elements: positive interdependence, promotive interaction, individual accountability, teaching of interpersonal and social skills, and quality of group processing.* (Pembelajaran kooperatif terdiri dari metode pembelajaran di mana guru mengatur siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, yang kemudian bekerja sama untuk saling membantu mempelajari isi pembelajaran (Slavin, 2011: 344).

Pembelajaran kooperatif sangat diperlukan dalam kelas heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan. Selain itu, pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang sangat besar untuk mengembangkan hubungan antar siswa dari latar belakang yang beragam (Akhtar, 2012:141).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah Team Games Tournaments. (Slavin dalam Yusron, 2005: 4-5). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan 4-5 siswa per kelompok. Tiap kelompok masing-masing heterogen dalam hal kemampuan peserta didik, gender dan prestasi akademik pada kelompok kelas. Peserta didik bersaing melawan anggota tim lain untuk mendapatkan skor tim.

Model pembelajaran ini mirip dengan model diskusi, namun untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok menguasai materi, maka diadakan permainan akademik. Sebelum memulai permainan siswa ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain. Permainan disini disusun guru dalam bentuk kartu soal berupa pertanyaan – pertanyaan. Dalam permainan ini, setiap anggota kelompok akan berlomba untuk menjawab pertanyaan dari guru. Dan kelompok yang menjawab benar akan mendapatkan skor atau poin dan menentukan skor kelompok masing-masing (Huda, 2011: 117).

Menurut Slavin (2005: 166) ada beberapa komponen dalam TGT, yaitu; (a) presentasi di kelas, (b)

tim, (c) permainan (*games*), (d) pertandingan (*tournament*), (e) penghargaan kelompok (*team recognition*).

Adapun materi dalam penelitian ini adalah tentang lingkungan hidup. Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi alam itu sendiri, kelangsungan perikehidupan, dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain. Untuk persoalan lingkungan hidup, manusia memiliki pengaruh yang amat penting (Undang-Undang No. 32 tahun 2009).

METODE

Penelitian tentang pengembangan perangkat pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada subtema perubahan lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan perangkat Four-D Model yang direduksi yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengujicobakan penelitiannya kedalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* sedangkan pada kelas kontrol akan menerapkan pembelajaran menggunakan metode ceramah (tanpa mendapat perlakuan).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket (perangkat pembelajaran dan respon siswa terhadap LKS), pengamatan (keterlaksanaan perangkat pembelajaran dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran), serta tes hasil belajar.

Lembar validasi perangkat digunakan untuk acuan menilai kelayakan komponen perangkat yang dikembangkan. Validasi perangkat dilakukan oleh orang yang ahli dibidang perangkat pembelajaran dan tematik. Validasi perangkat meliputi aspek isi, format, dan bahasa. Lembar validasi meliputi validasi rencana pelaksanaan pembelajaran, validasi lembar kerja siswa, dan validasi tes hasil belajar. Lembar angket respon siswa berisi pendapat siswa tentang kualitas perangkat.

Aspek yang diamati pada lembar pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sesuai dengan RPP. Lembar pengamatan aktivitas siswa meliputi *check list* yang berisi kriteria dan skor untuk menilai aktivitas siswa selama pembelajaran yang disesuaikan dengan sintaks *teams games tournaments*.

Tes hasil belajar digunakan untuk menilai kemampuan akhir siswa setelah pembelajaran model kooperatif tipe *teams games tournaments* diterapkan. Tes ini untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini tes menggunakan soal uraian.

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk melihat atau memastikan data tersebar secara normal. Uji normalisasi ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 18.

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok yang homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 18.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan t-Test. Analisis t-Test bertujuan untuk menguji ada tidaknya pengaruh signifikan antara *pretest* dan *posttest* setelah mendapatkan perlakuan. *Pretest* berfungsi untuk menentukan kesetaraan dari dua kelompok yang akan dijadikan penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan *posttest* berfungsi untuk mengetahui pengaruh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu t-test berfungsi untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan validasi RPP menunjukkan bahwa skor rata-rata validasi kelayakan RPP dari validator I adalah 80 dan validator II adalah 81,25 dengan kategori sangat layak. Skor rata-rata validasi RPP adalah 80,62 dengan kategori layak.

Data dari validasi LKS menunjukkan bahwa skor rata-rata validasi kelayakan LKS dari validator I adalah 82,89 dan validator II adalah 80,26 dengan kategori layak. Skor rata-rata validasi LKS adalah 81,57 dengan kategori layak.

Dari hasil validasi THB menunjukan bahwa validator I dengan skor total 32 dengan skor rata-rata 88,88. Validator II dengan skor total 36 dengan skor rata-rata 100. Kedua validator ini berjumlah 68 dengan skor rata-rata 94,44. Dengan demikian THB dikatakan sangat layak karena bernilai ≥ 80 . Menurut interpretasi dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Nilai rata-rata persentase guru dalam mengelola pembelajaran di kelas kontrol pada pertemuan pertama adalah 67,70%, pertemuan kedua adalah 66,67%, pertemuan ketiga adalah 63,54%, pertemuan keempat adalah 61,45%, pertemuan kelima adalah 70,83%,

pertemuan keenam adalah 73,75%. Sehingga berada dalam kategori terlaksana baik.

Nilai rata-rata persentase guru dalam mengelola pembelajaran di kelas eksperimen pada pertemuan pertama adalah 83,45%, pertemuan kedua adalah 88,33%, pertemuan ketiga adalah 86,63%, pertemuan keempat adalah 87,5%, pertemuan kelima adalah 90,72%, pertemuan keenam adalah 89,77%. Sehingga berada dalam kategori terlaksana sangat baik.

Analisis tentang respon siswa terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan *teams games tournament* pada uji coba II diperoleh respon siswa sebesar 91,17% yang menandakan bahwa respon siswa dalam kategori sangat baik. Hanya 8,83% yang kurang baik responnya terhadap perangkat pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan secara keseluruhan mendapat respon positif dari siswa, siswa merasa senang dan tertarik terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Keseluruhan siswa merasa tertarik apabila pembelajaran menggunakan model *teams games tournament* dilaksanakan kembali pada materi berikutnya dan hal tersebut juga didukung komentar-komentar positif dan membangun dari siswa.

Hasil data aktivitas siswa menunjukkan bahwa selama pembelajaran menggunakan model *teams games tournament* dapat diketahui bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa pada pertemuan 1 sebesar 79,0% dalam kategori aktif. Pada pertemuan 2 rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 78,14% dalam kategori aktif. Pada pertemuan 3 rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 80,67% dalam kategori sangat aktif. Pada pertemuan 4 rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 82,34% dalam kategori sangat aktif. Pada pertemuan 5 rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 84,02% dalam kategori sangat aktif. Sedangkan pada pertemuan 6 rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 88,23% dalam kategori sangat aktif.

Hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk kedua kelompok data yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki $\text{sig.} > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas *pretest* diketahui bahwa varian data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa varian dinyatakan homogen.

Uji *t-test pretest* menunjukkan nilai yang signifikansi dalam tabel *t-test for Equality of Means* adalah $0,691 > 0,05$ sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen.

Hasil pengujian normalitas data *posttest* dengan metode Shapiro-Wilk kedua kelompok data memiliki nilai

signifikansi $> 0,05$, sehingga keduanya memiliki distribusi data yang normal.

Hasil perhitungan *posttest* uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan data bersifat homogen.

Hasil *posttest* menunjukkan nilai yang signifikansi dalam tabel *t-test for Equality of Means* adalah $0,000 < 0,05$. Nilai $t_{\text{hitung}} (5,806) > t_{\text{tabel}} (1,693)$ pada $df 32$ dan s nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai $\alpha (0,000 < 0,05)$, maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Subtema Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Berdasarkan hasil diatas, maka telah terbukti bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik dari hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* di kelas V Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Uji kelayakan perangkat pembelajaran yang divalidasi oleh pakar meliputi RPP, LKS, dan THB dinyatakan telah valid atau memenuhi kelayakan sebagai perangkat pembelajaran.
2. Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari : (a) keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *teams games tournament* dinyatakan terlaksana dengan baik, (b) hasil respon siswa terhadap perangkat yang dikembangkan mendapatkan hasil yang sangat baik. Secara keseluruhan angket mendapat respon positif dari siswa, (c) hasil penilaian aktivitas siswa menunjukkan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model *teams games tournament* dengan kategori aktif.
3. Keefektifan perangkat pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* yang dikembangkan dapat

disimpulkan nilai signifikansi dalam tabel *t-test for Equality of Means* adalah $0,000 < 0,05$. Nilai $t_{hitung} (5,806) > t_{tabel} (1,693)$ pada df 32 dan s nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari nilai α ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan di tolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Subtema Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Saran

Berdasarkan temuan dan simpulan penelitian, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut: (1) Melalui pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat memupuk tanggung jawab tim dalam mensukseskan tim. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil, (2) Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* tergolong positif, efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, pembelajaran ini perlu diterapkan pada materi yang lain, (3) Bagi guru harus mempunyai keterampilan, salah satunya terampil menggunakan model pembelajaran. Oleh karena itu supaya guru terampil dapat mengikuti pelatihan-pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akhtar, Kiran, et.al. (2012). A Study of Student's Attitudes towards Cooperative Learning. *International Journal of Humanities and Social Science*. Vol. 2 No. 11. USA.
- Coughlan, Sean. (2015). "Asia Peringkat Tertinggi Sekolah Global, Indonesia Nomor 69". BBC, 13 Mei 2015.
- Darmojo D. & Kaligis J. RE. (1992). *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moore, Kenneth D. (2005). *Effective Instructional Strategies from Theory to Practice*. London: Sage Publications Inc.
- Munandar. (1999). *Ruang Lingkup Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang RI Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Reys, Robert. (2009). *Helping Children Learn Mathematic*. The United States of America: John Wiley & Sons, Inc.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning* Penerjemah: Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.