

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

Suci Nur Amaliyah<sup>1</sup>, Rusijono<sup>2</sup>, Waspodo Tjipto Subroto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya,

<sup>2&3</sup>Dosen Pascasarjana, Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: [suciameliyah@gmail.com](mailto:suciameliyah@gmail.com)<sup>1</sup>, [rusijono@unesa.ac.id](mailto:rusijono@unesa.ac.id)<sup>2</sup>, [waspodosubroto@unesa.ac.id](mailto:waspodosubroto@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

**Received :** Juli 2019

**Reviewed :** Agustus 2019

**Accepted :** September 2019

**Published :** September 2019

**ABSTRACT**

*This research aims to know the effect of cooperative learning model of team game tournament with uno card toward student activity fourth grade student of Elementary School and to know the effect of cooperative learning model of team game tournament with uno card to learning outcomes of Social Studies fourth grade student of Elementary School. This research is conducted in SDN Sidokare IV, Sidoarjo with research subject is fourth grade students in fourth A as control class and fourth B grade students as experiment class school year 2015/2016. The type of research is experiment research with form of research is pretest-posttest control group design. The research data was obtained as follows: students activity at experiment class is better than control class. This condition was shown with  $t_{arithmetic}$  score (5,253) >  $t_{table}$  (1.994) with mean score in experiment class is 82,3200 higher than students social skills in control class 71,5600. So, there are effect of cooperative learning model of team game tournament with uno card to student activity. While for second hypothesis testing was showed that student learning outcomes in experiment class is higher than control class. This condition was shown with  $t_{arithmetic}$  score (5.462) >  $t_{table}$  (1.994) with mean score in experiment class is 90,3400 higher than student learning outcomes in control class 62,9600. So, there are effect of cooperative learning model of team game tournament with uno card to student learning outcomes.*

**Keywords:** Team Game Tournament Learning Model, Uno Card, Student Learning Activity.

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno terhadap aktivitas siswa kelas IV Sekolah Dasar dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN Sidokare IV, Sidoarjo dengan subjek penelitian adalah siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen tahun pelajaran 2015/2016. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan bentuk desain penelitian *pretest-posttest control group design*. Data hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung}$  (5,253) >  $t_{tabel}$  (1.994) dengan nilai *mean* pada kelas eksperimen sebesar 82,3200 lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 71,5600. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno terhadap aktivitas siswa. Sedangkan untuk pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung}$  (5.462) >  $t_{tabel}$  (1.994) dengan nilai *mean* pada kelas eksperimen sebesar 90,3400 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas

kontrol yaitu 62,9600. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran *team game tournament* terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno, aktivitas siswa, hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran menurut PP No.19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan yaitu pembelajaran harus interaktif, kreatif, mandiri, sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman tentang belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggap properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah. Seperti dikatakan Reber (dalam Suprijono,2015:3) belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan (*the process of acquiring knowledge*).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2012:17) mendefinisikan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Kimble dan Garnezy (dalam Pringgawidagda, 2012:20) pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relative tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah peserta didik atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Peserta didik sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan menganalisis, merumuskan memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Senada dengan Harold Spears (dalam Suprijono,2015:2) "*Learning is to observe to read, toimited, to try something themselves, to listen, to follow direction*" (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu) berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar yang merupakan dasar bagi pembentukan karakter dan sikap sosial pada outputnya mempunyai sikap, keterampilan dan

pengetahuan yang maksimal dapat berinteraksi dengan baik pada lingkungan social. Hal ini perlu diterapkan suatu pembelajaran IPS yang tidak hanya dapat menumbuhkan keterampilan berpikir siswa yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna maka dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan pemilihan model pembelajaran, metode pembelajaran, penggunaan media, dan sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan oleh siswa. Metode pembelajaran maupun media pembelajaran dalam pembelajaran IPS yang digunakan masih belum dapat menstimulus lahirnya proses pembelajaran yang aktif maupun kreatif.

Hal ini dapat terjadi karena banyak guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa. Guru sebagai satu-satunya sumber belajar memberi dan siswa menerima. Siswa adalah penerima pengetahuan pasif, guru memiliki pengetahuan nantinya dihafal siswa. Kegiatan pembelajaran yang demikian biasanya dilakukan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, inti kegiatannya adalah ceramah.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru, siswa dan proses pembelajaran, maupun permasalahan tentang pembelajaran yang telah diuraikan di atas juga. Hasil observasi diperoleh data bahwa pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar masih menggunakan metode yang berpusat pada guru sehingga tidak membangkitkan gairah belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tidak melibatkan aktivitas seluruh siswa. Siswa harus duduk rapi dan mendengarkan, meniru dan mencontoh cara-cara yang diterapkan guru serta menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru tanpa ada tindakan lebih lanjut mengenai tugas tersebut.

Selanjutnya metode maupun media pembelajaran yang digunakan belum mampu menggugah minat siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemberian penguatan yang berupa hadiah, pujian, penghargaan, atau yang lainnya kepada siswa atau kelompok juga masih kurang akibatnya siswa cenderung kurang aktif dan merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar tidak hanya berasal dari faktor guru saja. Dalam pelaksanaan pembelajaran ternyata sebagian besar siswa

tidak memiliki kesadaran dan tanggung jawab untuk memperhatikan materi yang sedang diajarkan, ada sebagian siswa yang duduk diam pasif dan ada yang asyik bercanda dengan temannya.

Rendahnya hasil belajar IPS kelas tinggi terutama di kelas IV Sekolah Dasar, terlihat sering pada hasil ujian akhir semester yang menunjukkan nilai mata pelajaran IPS lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa di SDN Sidokare IV berada dibagian tengah kota, belum mencapai nilai diatas KKM yaitu 70. Dari 36 siswa hanya 12 siswa (30,7%) yang mendapat nilai diatas KKM, sedangkan sisanya 24 siswa (60,2%) nilainya masih dibawah KKM. Sama halnya dengan data awal di SDN Gebang I dibagian pinggir kota menunjukkan bahwa dari 36 siswa yang telah mengikuti ujian akhir semester terdapat 22 siswa (61,1%) nilainya di bawah KKM, sedangkan 14 siswa (38,8%) mendapat nilai di atas KKM.

Dengan demikian perlunya penerapan model pembelajaran yang tepat akan menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dengan baik bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu diupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran IPS. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah model pembelajaran dari konvensional menuju model pembelajaran modern yaitu model pembelajaran yang memberikan pengetahuan dan kreatifitas siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*).

Salah satu komponen dalam pendidikan adalah pembelajaran. Untuk memperbaiki realitas masyarakat, perlu dimulai dari proses pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, 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 yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

*Team Game Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward (dalam Mohamad, 2011:7), ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam

kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam *Team Game Tournament* (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Nur & Wikandari (2012:43) menjelaskan bahwa Teams games tournament TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

Dengan menggunakan model pembelajaran TGT ditunjang dengan media kartu uno yang nantinya akan memotivasi siswa untuk lebih muda memahami pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Siswa memiliki kesempatan dalam menggunakan kemampuannya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Karena peserta didik akan mengeksplorakan hasil pemikirannya. Selain itu, akan terlibat aktif tanpa ada rasa minder atau malu dalam mempelajari sesuatu dengan orang lain.

Berdasarkan wacana tersebut mendorong peneliti untuk mengangkat masalah ini menjadi bahan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini rumusan masalahnya adalah (1) Apakah penerapan model pembelajaran TGT dengan media kartu uno berpengaruh terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar? (2) Apakah penerapan model pembelajaran TGT dengan media kartu uno berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dari tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktivitas siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT dengan media kartu uno dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.(2) Mengetahui hasil belajar terhadap penerapan model pembelajaran TGT dengan media kartu uno dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis. (1) Manfaat Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran IPS sehingga dapat dipakai sebagai referensi dalam upaya pelaksanaan penelitian lebih lanjut dalam aspek pengembangan teori yang sama namun dikelas yang berbeda.(2) Manfaat Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa (1) Penerapan model pembelajaran TGT dengan media kartu

uno memberikan kesempatan siswa untuk bekerja kelompok, memiliki kesempatan yang sama untuk dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi tim.(2) Siswa lebih aktif serta partisipatif dalam proses pembelajaran karena latihan-latihan soal yang diberikan dikemas dalam bentuk game yang dikompetisikan agar siswa dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompok untuk memenangkan turnamen sehingga meningkatkan hasil belajar.(3) Penggunaan media kartu uno pada pembelajaran IPS dengan menerapkan TGT membuat siswa lebih berkonsentrasi dan lebih memahami materi yang diajarkan karena menarik, menyenangkan, dan menstimulasi daya ingat siswa sehingga siswa lebih memahami makna yang terkandung dalam pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Sedangkan bagi guru yang mengalami masalah pembelajaran IPS dapat menerapkan model pembelajaran TGT dengan media kartu uno akan menciptakan suasana pembelajaran inovatif, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas seluruh siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa di dalam pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar. Bagi sekolah yaitu (1) Memberikan kontribusi bagi sekolah tersebut berupa kualitas pembelajaran yang lebih baik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.(2) Penerapan model pembelajaran TGT dengan media kartu uno tersebut mampu menjadikan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Model Pembelajaran menurut Suprijono (2015:64) ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial, dan merupakan landasan praktik pembelajaran, hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Merujuk pemikiran Joyce (dalam Suprijono, 2015:65) fungsi model pembelajaran adalah “*each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*”. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Arends (dalam Trianto, 2013:22) menyatakan “*The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*”.

Menurut Slavin (2009:4) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana para siswa

bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Menurut Johnson (dalam Thobroni, 2015:235) *Cooperative Learning* adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok, sama dengan pengalaman individu maupun kelompok.

Dalam *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 2007, 3(1), 35-39 disebutkan sebagai berikut :

*Cooperative learning is generally understood as learning that takes place in small groups where students share ideas and work collaboratively to complete a given task. There are several models of cooperative learning that vary considerably from each other (Slavin, 1995)* Pembelajaran kooperatif secara umum dipahami sebagai pembelajaran yang terjadi dalam kelompok kecil dimana siswa berbagai ide dan bekerja sama menyelesaikan suatu soal.

Selanjutnya menurut Suprijono (2015:73) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Menurut Lie (2011:12) Model Pembelajaran Kooperatif ialah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur dalam sistem gotong royong. Selain itu Nurhadi (2014:61) berpendapat pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang silih beresah (saling tenggang rasa) untuk menghindari ketersinggungan dan kesalah pahaman yang dapat menimbulkan permusuhan. Sependapat dengan Mohamad (2011:1) Model Pembelajaran Kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecah masalah yang kompleks.

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berbasis kelompok dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas dirinya sendiri dan

orang lain dalam memahami suatu materi sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Dapat disimpulkan berdasarkan berbagai pendapat tersebut bahwa model pembelajaran tipe Teams Games Tournament merupakan kategori model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pengertian *Team Game Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward (dalam Mohamad 2011:7) ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam Teams games tournament (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik.

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Menurut Slavin (2009:163) menyatakan *Team Game Tournament* adalah bentuk pembelajaran yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif yang paling tua dan paling banyak digunakan dalam penelitian pendidikan termasuk juga dalam penyampaian materi di kelas. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, 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 yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

Menurut Slavin (2009:143) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu Penyajian kelas pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

Kelompok (team) Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Fungsi dari pengelompokan ini adalah memastikan bahwa dari masing-masing siswa benar-benar mempelajari materi yang diberikan oleh guru, yaitu memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru secara berkelompok. Memunculkan sikap saling berbagi antara satu siswa dengan siswa yang lain dalam satu kelompok. Melatih setiap agar bertanggung jawab penuh kepada setiap anggota. Setiap kelompok wajib saling membantu dalam memahami materi pelajaran.

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Sebuah aturan tentang penentang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing, siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

Turnamen untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challennger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader2*. Reader 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah. *Challenger 3* tugasnya adalah

menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader1*, *challenger 1*, *challenger 2* menurut *challenger 3* salah. *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger3* menjadi *challenger 2*, *reader 2* menjadi *challenger 3* dan *reader 1* menjadi *reader2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

Penghargaan kelompok (*team recognise*) Rekognisi hampir sama dengan *reward*, yaitu memberikan hadiah, pujian, penghargaan, atau yang lainnya kepada siswa atau kelompok yang paling baik. Sehingga dengan pemberian hadiah ini siswa akan semakin tertarik untuk belajar. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Permainan pada turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. pertama, setiap permainan dalam tiap kelompok menentukan dulu pemain pertama dengan cara undian. Kemudian pemain pertama maju untuk mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Pemain berebut untuk menjawab soal yang telah dibacakan. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Berdasarkan hal-hal yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif seseorang di atas, pengalaman aktif cenderung meningkatkan perkembangan kognitif, sedangkan pengalaman belajar pasif cenderung mempunyai akibat lebih sedikit dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Menurut Vygotsky perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang sesuai dengan teori *sosiogenesis*. Dimensi kesadaran social bersifat primer sedangkan dimensi individualnya bersifat *derivative* atau merupakan turunan dan bersifat sekunder. Artinya pengetahuan dan perkembangan kognitif individu berasal dari sumber-sumber social di luar dirinya. Hal ini tidak berarti bahwa individu bersikap pasif dalam perkembangan kognitifnya, tetapi Vygotsky juga menekankan pentingnya peran aktif seseorang dalam mengonstruksi pengetahuannya. Perkembangan dan belajar bersifat

*contexs dependen* atau tidak dipisahkan dari konteks social dan sebagai bentuk fundamental dalam belajar adalah partisipasi dalam kegiatan social.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yang membentuknya, yaitu media dan pembelajaran. Dengan memahami kedua kata tersebut, maka akan dapat membantu memahami istilah media pembelajaran. Secara etimologi media berasal dari kata “medium” yang berarti tengah, perantara atau pengantar”. Istilah ini menurut Bovee (dalam Munadi, 2013:3) digunakan karena fungsi media sebagai perantara suatu pesan dari si pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*) pesan. Beberapa manfaat yang diperoleh dari penggunaan media kartu Midun (dalam Arsyad,2014:23) antara lain : Dapat digunakan siswa dalam menyusun solusi, konsep dan pemecahan masalah baik secara runut dan sistematis. Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, selain itu kemampuan verbal terasah.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2012:34) kartu yaitu kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan. Kartu adalah media grafis bidang datar yang memuat tulisan, gambar, dan simbol tertentu. Dalam fungsi media pembelajaran kartu dapat dibuat dengan berbagai bentuk dan model. Menurut Mugiyanto (2007:11) Kartu termasuk alat peraga yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep, sehingga hasil prestasi bisa lebih baik, pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif. Visualisasi pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar, sketsa, grafik, bagan, kartu, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

Kartu pembelajaran adalah suatu media yang digunakan untuk proses belajar mengajar berupa pesan tertulis atau gambar. Jadi kartu merupakan media berbasis visual Arsyad (2014:106). Kartu pembelajaran biasanya berukuran 8 x 12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi Arsyad (2014:120).

Sedangkan kartu uno adalah kartu yang dicetak khusus memiliki empat warna yaitu merah, kuning, hijau dan biru, terdiri dari kartu tarikan / draw card, kartu simbol seperti +2,+4,reverse,block,wild,dan wild +4. Uno diciptakan pada tahun 1971 oleh seorang pria bernama Merle Robbins.

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “*social studies*”Sapriya (2012: 19). Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari

sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Sapriya (2012:20). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik.

Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek "pendidikan" dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat dijadikan petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam belajar. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2012: 127) semua aktivitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil dari belajar. Nana Sudjana (2012:3) mengatakan hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Hamalik (2013:90) pendidikan modern lebih menitik beratkan pada aktivitas dimana siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pembelajaran sangat menekankan pada pendayagunaan asas keefektifan (aktivitas) dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Asas aktivitas dapat dilaksanakan dalam setiap kegiatan tatap muka dalam kelas yang terstruktur, baik dalam bentuk komunikasi langsung, kegiatan kelompok besar, kegiatan kelompok kecil dan belajar independen.

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan manfaat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berperilaku kritis dan menghindarkan terjadinya verbalisme.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran merupakan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan selama proses pembelajaran demi terciptanya situasi yang aktif serta mengarah pada peningkatan prestasi belajar.

## METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian eksperimen Dimana penelitian ini didasari oleh filsafat positivisme logis (logical positivism) yang beroperasi dengan aturan-aturan yang ketat mengenai logika, kebenaran, hukum-hukum dan prediksi (Danum, 2002). Fokus penelitian kuantitatif ini diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung secara ringkas, terbatas dan memilah permasalahan menjadi bagian yang dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka (nominal). Penelitian ini terdiri atas empat kelompok dengan menggunakan desain *pretest posttest control group desain Wiersma, 1991:108*). Alasannya, desain ini merupakan desain yang sempurna, mempunyai kontrol yang ketat, sehingga memiliki tingkat validitas, kredibilitas dan objektivitas yang tinggi jika dibandingkan dengan desain eksperimen yang lain. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV paralel kelas A dan B SDN SIDOKARE IV tahun ajaran

2015/2016 yang berjumlah 36 siswa pada masing masing kelas. Dimana 36 siswa kelas IVA menjadi kelas eksperimen dan 36 siswa kelas IVB menjadi kelas kontrol. Penelitian ini akan dilaksanakan mulai bulan Maret minggu keempat sampai dengan bulan April minggu ketiga. Dengan alokasi waktu 6 x 35 menit setiap minggunya, sehingga penelitian ini membutuhkan alokasi waktu sebanyak  $(6 \times 35) \times 3 = 630$  menit.

Sesuai dengan jenis data yang diperoleh maka metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) lembar keterlaksanaan model TGT, (2) Lembar observasi aktivitas siswa, dan (3) tes hasil belajar. Sebelum tes objektif digunakan mengambil data, soal tes diuji cobakan kepada siswa di luar sampel. Setelah itu, dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pemberian tes. Pemberian tes dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa terhadap materi pembelajaran. Penilaian dikenakan secara individu dan klasikal. Tes diberikan dalam dua tahap yaitu pada tahap *pretest* dan *posttest*.

Seluruh data yang telah diperoleh (terkumpul) akan dianalisa dengan teknik analisa data deskriptif dan inferensial. Menurut Arikunto (2013:333), analisa data deskriptif bertujuan untuk menilai sejauh mana variabel yang diteliti telah sesuai dengan tolok ukur yang sudah ditentukan. Sedangkan analisa data inferensial merupakan cara ilmiah untuk membantu peneliti yang mempunyai subjek terbatas. Terdapat uji Normalitas, uji Homogenitas dan Uji Hipotesa.

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang dijadikan obyek pengamatan dalam penelitian (Arikunto, 2010). Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada BAB I, maka variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah (1) model *Team Game Tournament* dengan Media Kartu uno, (2) Aktivitas siswa, (3) Hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dibuat terdiri dari lembar pengamatan aktivitas siswa, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan soal Tes Hasil Belajar (THB). Perangkat pembelajaran sebelum digunakan untuk penelitian terlebih dahulu harus divalidasi oleh ahli/validator. Validator memberikan validasi terhadap perangkat pembelajaran meliputi validasi kelayakan isi, penyajian, bahasa dan keterbacaan. Hasil validasi berupa koreksi, kritik dan saran sebagai dasar untuk merevisi dan melakukan penyempurnaan terhadap perangkat pembelajaran yang dibuat.

### Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai acuan untuk menggambarkan skenario penyajian materi pelajaran yang akan dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran setiap kali pertemuan yang berisikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, kegiatan belajar mengajar, sumber belajar, serta penilaian yang mengacu pada Kurikulum 2013. Validasi terhadap RPP meliputi perumusan indikator keberhasilan belajar. Hasil validasi RPP dari validator dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Aspek yang diamati	Skor Akhir		Rata-rata	Kategori
	Validator 1	Validator 2		
Format RPP, Isi,Bahasa	3,35	3,50	3,40	Baik

### Hasil Validasi Instrumen Aktivitas Siswa

Penyusunan instrumen aktivitas siswa didasarkan pada kategori kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan materi pembelajaran yaitu lingkungan alam Indonesia yang berkaitan dengan keadaan alam di daerah tempat tinggalnya. Instrumen aktivitas siswa berupa lembar observasi diberikan kepada pengamat (*observer*) saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Adapun hasil validasi instrumen aktivitas siswa disajikan dalam tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Validasi Instrument Aktivitas Siswa

Aspek yang diamati	Skor Akhir		Rata-rata	Kategori
	Validator 1	Validator 2		
Format,isi,bahasa penulisan,keberm anfaatan	3,70	3,80	3,75	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa secara umum hasil validasi instrumen aktivitas siswa yang disusun memiliki kategori sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa kategori instrumen aktivitas siswa sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi.

### Hasil Validasi Tes Hasil Belajar

Perangkat pembelajaran yang berupa tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai ketuntasan belajar siswa pada materi Lingkungan Alam Indonesia. Tes hasil belajar dikembangkan berdasarkan

indikator pembelajaran yang telah disusun dalam RPP. Soal-soal dalam tes hasil belajar sebanyak 10 soal obyektif.

Tes hasil belajar yang dibuat peneliti divalidasi oleh validator. Pakar atau validator memberikan validasi terhadap tes hasil belajar meliputi validasi isi, bahasa, dan penulisan butir soal. Hasil validasi kelayakan tes hasil belajar disajikan dalam tabel 3

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar

Aspek yang diamati	Skor Akhir		Rata-rata	Kategori
	Validator 1	Validator 2		
Isi, Bahasa dan Penulisan soal	3,38	3,45	3,41	Baik

Sumber: data diolah penulis

Hasil validasi tes hasil belajar dari para validator pada tabel 3 menunjukkan bahwa tes hasil belajar valid dan dapat dipahami dengan sepuluh butir soal.

### Deskripsi Hasil Uji Coba

Kegiatan uji coba perangkat pembelajaran dilakukan untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran. Uji coba perangkat dan instrumen pembelajaran dilaksanakan di kelas IV SDN Sidokare II, kecamatan Sidoarjo, kabupaten Sidoarjo dengan peneliti sebagai pengajar. Pengamatan dalam uji coba ini dilakukan berdasarkan lembar pengamatan RPP dan aktivitas siswa sebagai data pendukung dan hasil belajar dikumpulkan dengan instrumen tes hasil belajar. Hasil uji coba adalah sebagai berikut.

### Uji Validitas Aktivitas Siswa.

Untuk mengetahui aktivitas siswa disediakan lembar pengamatan aktivitas terdiri dari 10 butir indikator aktivitas siswa, observer memberi penilaian seperti 1 (tidak aktif), 2 (kurang aktif), 3 (aktif), 4 (sangat aktif). Selanjutnya data nilai diuji kevaliditasannya menggunakan pengujian *SPSS version 21* yaitu dengan menggunakan korelasi *Bivariate pearson (product moment pearson)* dan *Corrected item\_total correlation*. Rangkuman data hasil validitas instrumen tersebut disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Data Hasil Uji Validitas Aktivitas Siswa

Nomor	r hitung	r tabel	Interpretasi
1	0,374	0,329	Valid
2	0,378	0,329	Valid
3	0,385	0,329	Valid
4	0,367	0,329	Valid
5	0,373	0,329	Valid
6	0,377	0,329	Valid
7	0,391	0,329	Valid
8	0,370	0,329	Valid
9	0,382	0,329	Valid
10	1	0,329	Valid

Dari hasil penelitian didapat nilai skor item dengan skor total yang kemudian diolah menggunakan program SPSS. Hasil dari penghitungan SPSS tersebut menghasilkan nilai r hitung kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel. Pada r tabel dicari signifikansi 5% dengan uji 2 sisi dan N-36, maka didapat r tabel sebesar 0,329. Jika nilai r hitung lebih kecil dari r tabel, maka dapat disimpulkan bahwa item tersebut tidak berkorelasi signifikan dengan skor total (dinyatakan tidak valid). Namun sebaliknya apabila r hitung lebih besar dari r tabel maka item tersebut dinyatakan valid. Berdasarkan rangkuman data hasil uji validasi diatas, maka dapat dinyatakan bahwa instrument aktivitas siswa yang terdiri dari sepuluh butir indikator aktivitas siswa dinyatakan valid.

### Uji Reliabilitas

Untuk menganalisis data hasil uji coba item pertanyaan pada variabel aktivitas siswa peneliti menggunakan *SPSS 21*. Pengujian reliabilitas instrumen ini dilakukan bersamaan dengan pengujian validitas instrumen, karena validitas dan reliabel dapat dilaksanakan dalam sekali kegiatan. Adapun hasil analisis uji coba reliabilitas dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5.** Hasil Reliabilitas Aktivitas Siswa  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,748	10

Instrumen dengan koefisien nilai reliabilitas 0,748 dikatakan memiliki derajat reliabilitas yang kuat atau tinggi, sehingga instrumen tersebut termasuk dalam kategori memiliki reliabilitas kuat atau tinggi. (Sugiyono, 2012:231)

### Tes Hasil Belajar (THB)

Tes hasil belajar diberikan setelah pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *team game tournamen* dengan media kartu uno. Adapun tujuan pemberian tes ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran. Tes hasil belajar dibuat berdasarkan kisi-kisi tes hasil belajar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada tema 8 yaitu Tempat Tinggaku dengan menggunakan model kooperatif *team game tournament* dengan media kartu uno. Sebelum digunakan dalam penelitian, soal tes terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas dan reliabilitas pada kegiatan uji coba adalah sebagai berikut.

### Uji Validitas Tes Hasil Belajar

Untuk mengetahui validitas tes hasil belajar digunakan rumus *pearson product moment* dengan kriteria pengujian dilakukan jika korelasi besarnya 0,329 ke atas maka butir instrumen valid, sebaliknya di bawah 0,329 maka dapat disimpulkan butir soal tidak valid sehingga diperbaiki atau dihilangkan Wiratna (2014:52). Pengujian juga dapat dilakukan dengan membandingkan nilai

Data analisis hasil uji coba tes hasil belajar pada tema tempat tinggalku, subtema lingkungan tempat tinggalku, materi lingkungan alam Indonesia sebanyak 10 butir soal dan diujikan pada 36 siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Validitas Tes Hasil Belajar

Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,638	0,329	Valid
2	0,581	0,329	Valid
3	0,792	0,329	Valid
4	0,575	0,329	Valid
5	0,779	0,329	Valid
6	0,570	0,329	Valid
7	0,575	0,329	Valid
8	0,638	0,329	Valid
9	0,383	0,329	Valid
10	0,767	0,329	Valid

Berdasarkan penghitungan validitas butir tes hasil belajar pada tabel 4.6 diperoleh bahwa 10 butir soal tes hasil belajar dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

### Uji Reliabilitas

Untuk menganalisis data hasil uji coba tes hasil belajar peneliti menggunakan bantuan *SPSS 21*. Pengujian reliabilitas instrumen ini dilakukan bersamaan dengan pengujian validitas instrumen, karena validitas dan reliabel dapat dilaksanakan dalam sekali kegiatan. Adapun hasil analisis uji coba reliabilitas dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar

Reliabilitas Statistics	
Cronach's Alpha	N of Items
,755	10

Instrumen dengan koefisien nilai reliabilitas 0,755 dikatakan memiliki derajat reliabilitas yang kuat atau tinggi, sehingga instrumen tersebut termasuk dalam kategori memiliki reliabilitas kuat atau tinggi. (Sugiyono, 2012:231)

### Pelaksanaan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno.

Data pelaksanaan pembelajaran pada penelitian eksperimen dengan menggunakan lembar pengamatan.

Jumlah pengamat terdiri dari 2 orang. Aspek yang diamati meliputi kegiatan pra pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan kegiatan akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan selama kegiatan belajar mengajar, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 8.

**Tabel 8.** Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno

No.	Aspek yang diamati	RPP		Rata-Rata	Kategori
		Pengamat 1	Pengamat 2		
I	Pembukaan	3,45	3,36	3,41	Baik
II	Kegiatan Inti	3,72	3,71	3,66	Baik
III	Penutup	3,54	3,63	3,45	Baik
	Jumlah	10,71	10,70	10,52	
			Nilai Akhir	3,48	Baik

Tabel 8 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* mencapai rata-rata 10,52 dengan hasil nilai akhir 3,48 maka kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran dapat dikatakan baik. Hasil dari pengamatan pengelolaan pembelajaran dikatakan sebagai data pendukung dalam penelitian.

### Aktivitas Siswa

**Tabel 9.** Rekapitulasi Hasil Aktivitas Siswa dengan Model

No.	Skore	TGT	
		Jumlah (siswa)	Total
1	3,80	11	41,8
2	3,70	6	22,2
3	3,60	7	24,5
4	3,50	6	21,6
5	3,40	4	13,6
6	3,30	2	6,6
	Jumlah	36	130,4
	<b>Rata-rata</b>		<b>3,62</b>

Berdasar hasil aktivitas siswa kelas eksperimen yang dilakukan dengan bimbingan guru, terlihat antara lain informasi yang berkaitan dengan hal yang diteliti pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai minimum 3,30 dan nilai maksimum 3,80 sedangkan rata-rata aktivitas siswa pada kelompok eksperimen 3,62 dapat dinyatakan memiliki kategori Sangat Baik.

### Hasil Belajar

Tes hasil belajar diberikan sebelum dan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournament*. Adapun tujuan pembelajaran ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi, sekaligus sebagai umpan balik. Tes hasil belajar dibuat berdasarkan kisi-kisi THB yang disesuaikan dengan pembelajaran yang biasa digunakan dan dilaksanakan oleh

guru SDN Sidokare IV Sidoarjo Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1. Hasil pembelajaran disajikan dalam tabel 10 berikut:

**Tabel 10.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa dengan Model Team Game Tournament

No	Kategori	Rata-Rata
1	Pretes	53,8
2	Postes	90,3

Berdasarkan tabel 10 terlihat bahwa hasil *pretest* siswa memperoleh nilai rata-rata 53,8 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 80. Hasil *posttest* setelah diajar menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*, memperoleh nilai rata-rata 90,3 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100. Dari hasil *pretest* terdapat 3 orang siswa yang tuntas. Setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* seluruh siswa tuntas.

#### Pelaksanaan Pembelajaran Konvensional

Data pelaksanaan pembelajaran pada penelitian pada kelas kontrol diperoleh dengan menggunakan lembar pengamatan. Jumlah pengamat instrument ada 2 orang. Aspek yang diamati meliputi kegiatan pra pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran dan kegiatan akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan selama kegiatan belajar mengajar, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 11.

**Tabel 11.** Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Pembelajaran Konvensional (Langsung)

No.	Aspek yang diamati	RPP		Rata-Rata	Kategori
		Pengamat 1	Pengamat 2		
I	Pembukaan	3,30	3,32	3,31	Baik
II	Kegiatan Inti	3,42	3,51	3,47	Baik
III	Penutup	3,45	3,63	3,54	Baik
	Jumlah	10,17	10,46	10,32	
			Nilai Akhir	3,43	Baik

Tabel 11 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran langsung mencapai rata-rata 10,32 dengan hasil nilai akhir 3,43 maka kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dapat dikatakan baik. Hasil dari pengamatan pengelolaan pembelajaran dikatakan sebagai data pendukung dalam penelitian.

#### Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa yang diamati adalah aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan model TGT dan pembelajaran konvensional (langsung). Pada siswa kontrol siswa diberi pembelajaran konvensional (langsung)

dan penugasan secara mandiri. Hasil aktivitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 12.** Hasil Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Konvensional (Langsung)

No.	Skore	Jumlah (siswa)	Total
1	3,60	1	3,6
2	3,50	1	3,5
3	3,40	6	20,4
4	3,30	4	13,2
5	3,20	6	19,2
6	3,10	9	27,9
7	3,00	5	15
8	2,90	1	2,9
9	2,80	3	8,4
	Jumlah	36	114,1
	<b>Rata-rata</b>		<b>3,16</b>

Berdasar hasil aktivitas siswa kelas kontrol yang dilakukan dengan bimbingan guru, terlihat antara lain informasi yang berkaitan dengan hal yang diteliti pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai minimum 2,80 dan nilai maksimum 3,60 sedangkan rata-rata aktivitas siswa pada kelas kontrol 3,16 dapat dinyatakan memiliki kategori cukup baik.

#### Hasil Belajar

Tes hasil belajar diberikan sebelum dan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional (langsung). Adapun tujuan pembelajaran ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi, sekaligus sebagai umpan balik. Tes hasil belajar dibuat berdasarkan kisi-kisi THB yang disesuaikan dengan pembelajaran yang biasa digunakan dan dilaksanakan oleh guru SDN Sidokare IV Sidoarjo Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 1. Hasil pembelajaran disajikan dalam tabel 13 berikut:

**Tabel 13.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa dengan Pembelajaran langsung

No	Kategori	Rata-Rata
1	Pretes	50,7
2	Postes	62,9

Berdasarkan tabel 13 terlihat bahwa hasil *pretest* siswa yang menggunakan pembelajaran langsung memperoleh nilai rata-rata 50,7 dengan nilai minimum 30 dan nilai maksimum 90. Hasil *posttest* didapat rerata 62,9, sehingga terlihat ada siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan ada juga sebagian siswa yang tidak tuntas belajar.

#### Analisis Hasil Penelitian

Data yang terkumpul dari hasil penyebaran instrumen kemudian disesuaikan terhadap setiap jawaban,

dan selanjutnya dijadikan data pendukung dalam penelitian ini. Hasil dari pengumpulan data merupakan skor mentah. Dalam uji statistik skor mentah akan digunakan sebagai dasar untuk uji asumsi normalitas dan homogenitas yang merupakan syarat uji statistik.

### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data apakah mempunyai sebaran normal atau tidak. Uji normalitas data dengan menggunakan komputer SPSS 21.00 for windows dengan teknik One Sample Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikan 0,05. Adapun uji normalitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 14.** Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Kolmogorov-Smirnov
Hasil Belajar (pretest)	<b>Kontrol</b>	0,798
Hasil Belajar (posttest)		0,978
Hasil Belajar (pretest)	<b>Eksperimen</b>	0,935
Hasil Belajar (posttest)		1,606
Aktivitas Siswa	<b>Kontrol</b>	0,879
	<b>Eksperimen</b>	0,916

Tabel di atas menunjukkan bahwa asumsi normalitas sudah terpenuhi terlihat dari taraf signifikan pada variabel hasil belajar dan keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih dari 5% atau 0,05.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians antara dua kelompok yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *Oneway Anova* dengan bantuan program *SPSS 21.00*. Adapun hasil uji homogenitas pada penelitian ini sebagai berikut.

**Tabel 15.** Hasil Uji Homogenitas

No	Keterangan	Kelas	Hasil Uji Homogenitas	Kriteria	Keputusan
1	Hasil belajar	Eksperimen Kontrol	0,124	0,05	Homogen
2	Aktivitas siswa	Eksperimen Kontrol	0,923	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel di atas tampak nilai signifikan untuk masing-masing variabel lebih dari 0,05% yang berarti  $H_0$  diterima yang artinya varians kedua sampel (kelas) adalah homogen, sehingga asumsi *independent sample t test* terpenuhi.

### Analisis Uji Hipotesis

Berdasarkan deskripsi data dan uji persyaratan analisis, telah menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Berikut hipotesa dari penelitian ini:

- $H_0$  = Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno tidak mempengaruhi

aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- $H_a$  = Model Pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Masing-masing hipotesa diuji dengan menggunakan uji-t, untuk uji dua pihak (*two tail test*)  $t$  tabel 0,05 dengan kriteria dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan perbandingan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , dengan keterangan:

- Jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.
- $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} < t_{tabel}$ ), maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

Setelah dilakukan uji  $t$  untuk membandingkan kedua data hasil dari pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian postes kelas eksperimen dan kelas kontrol dan data aktivitas siswa kedua kelompok diperoleh hasil uji  $t$  sebagai berikut ini.

**Tabel 16.** Hasil Pengujian Hipotesis Hasil Belajar Siswa (Pretest)

	KELOMPOK	N	Mean	Std.	Std. Error
				Deviation	Mean
HASIL BELAJAR PRETEST	EKSPERIMEN	36	53,8400	8,74700	1,74940
	KONTROL	36	50,7200	9,70859	1,94172

Sedangkan hasil analisis hasil belajar siswa (*posttest*) dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno menggunakan bantuan program *SPSS 21.00* sebagai berikut.

**Tabel 17.** Hasil Pengujian Hipotesis Hasil Belajar Siswa (Postest)

	KELOMPOK	N	Mean	Std.	Std. Error
				Deviation	Mean
HASIL BELAJAR POSTEST	EKSPERIMEN	36	90,3400	9,58680	1,91736
	KONTROL	36	62,9600	10,72178	2,14436

Pada tabel 4.17 diperoleh nilai  $t_{hitung}$  hasil postes siswa sebesar 5.462 (df. 70). Dari hasil analisis dengan uji *Independent Sample T-test* tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung}$  (5.462)  $>$   $t_{tabel}$  (1.994) pada df.70 dan taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno terhadap hasil belajar siswa”. 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 pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dengan media kartu uno lebih baik daripada hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

**Tabel 18.** Hasil Pengujian Hipotesis Aktivitas Siswa

AKTIVITAS SISWA	KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	EKSPERIMEN	36	82,3200	7,03397	1,40679
KONTROL	36	71,5600	7,44468	1,48894	

Pada tabel 18 diperoleh nilai  $t_{hitung}$  hasil postes siswa sebesar 5.253 (df. 70). Dari hasil analisis dengan uji *Independent Sample T-test* tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung}$  (5.253) >  $t_{tabel}$  (1.994) pada df.70 dan taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno terhadap aktivitas siswa”. Berdasarkan hasil diatas, maka telah terbukti bahwa Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dengan media kartu uno lebih baik.

## Pembahasan

### Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media kartu Uno terhadap Aktivitas Siswa.

Penilaian aktivitas siswa dilakukan dengan cara observasi. Observasi pada kegiatan siswa berkaitan dengan prinsip penilaian terpadu permendikbud No. 66 tahun 2013 yang berarti penilaian oleh pendidik dilakukan secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran, dan berkesinambungan. Kegiatan dalam pembelajaran TGT hanya bisa diamati pada saat pembelajaran sehingga penilaian yang dilakukan juga dilaksanakan pada saat berlangsungnya pembelajaran, dengan demikian keaktifan siswa dinilai secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran dan berkesinambungan.

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab IV, maka bab ini akan mendiskusikan hasil penelitian yang difokuskan pada hasil temuan penelitian agar diperoleh pembeneran antara temuan dengan kajian teoritis. Berdasarkan tabel 14 dapat diketahui bahwa kedua kelompok data yang diuji yaitu kelompok siswa yang diajar dengan menggunakan model konvensional dan kelompok siswa yang diajar dengan model pembelajaran TGT, dari tabel diperoleh nilai signifikasinya berturut-turut sebesar 0,879 dan 0,916 karena kedua kelompok pengujian tersebut memiliki nilai signifikansi > 0,05 atau > 5 % maka dapat disimpulkan bahwa data keaktifan belajar pada masing-masing kelompok adalah berdistribusi normal.

Berdasarkan dari tabel 15 untuk uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,923 karena angka signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians sampel adalah homogen. Sementara, dari tabel 18 terlihat

bahwa nilai *mean* aktivitas siswa pada kelas kontrol adalah 71,5600 dan kelas eksperimen adalah 82,3200. Kemudian dengan melihat hasil uji *Independent Sample T-test* pada tabel 15 tentang pengaruh model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno terhadap aktivitas siswa diperoleh  $t_{hitung} = 5,253$  dengan signifikansi 0,05 dan df. 70. Karena signifikansi < 0,05 dalam taraf kepercayaan 5% maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Jadi, dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan aktivitas siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Jadi dalam penelitian ini dapat disimpulkan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan Media Kartu Uno lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam jurnal Chikering (2004:217) menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa dituntut untuk selalu aktif baik dalam hal menyampaikan pendapat ataupun memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan di kelas. Dibuktikan pada aktivitas yang kompleks dimana siswa terlibat dan memahami apa yang mereka kerjakan.

Tingginya aktivitas siswa tidak terlepas dari peranan guru yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk lebih bebas, terbuka, dan tertantang untuk ikut berperan serta secara aktif dengan memberanikan diri dan senang memberikan gagasan sebanyak mungkin untuk meningkatkan pemikiran dan sikap kreatif (Munandar, 2012:195).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dengan Media Kartu Uno berpengaruh terhadap aktivitas siswa. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudarmi(2013) menunjukkan model pembelajaran TGT dengan Media Kartu Uno lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa jika dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional.

### Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Kartu Uno terhadap Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar konsep disusun sesuai dengan materi Lingkungan Alam Indonesia yang berkaitan dengan lingkungan tempat tinggalku pada tema 8 yang telah disampaikan pada siswa dan diperhatikan oleh siswa pada lingkungannya sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan yang baru saja didapatkannya pada pembelajaran. Tes hasil belajar dilakukan sesuai dengan

permendikbud No. 66 tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan. Tes hasil belajar menurut permendikbud No. 66 tahun 2013 poin 8 adalah bahwa ujian tingkat kompetensi merupakan kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi.

Berdasarkan tabel 14 Dapat diketahui bahwa kedua kelompok yang diuji yaitu kelompok siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelompok siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT, dari tabel signifikasinya masing-masing sebesar 0,798 dan 0,978 karena kedua kelompok pengujian tersebut memiliki nilai signifikan  $>0,05$  atau  $>5\%$ , maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar pada masing-masing kelompok berdistribusi normal.

Berdasarkan dari tabel 15 uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,124 Karena angka signifikansi  $>0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa varian sampel adalah homogen, sementara dari tabel 4.17 terlihat bahwa nilai *mean* hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno. Dapat dilihat dari nilai *mean* hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno pada kelas eksperimen sebesar 90,3400 sedangkan siswa yang belajar tanpa menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno pada kelas kontrol sebesar 62,9600.

Adapun hasil uji *Independent Sample T-test* pada tabel 17 tentang pengaruh model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno terhadap hasil belajar diperoleh  $t_{hitung} = 5,462$  dengan signifikansi 0,05. Karena signifikansi  $< 0,05$  dalam taraf kepercayaan 5% maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang menggunakan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *team game tournament* dengan media kartu uno berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada matapelajaran IPS di Sekolah Dasar.

## PENUTUP

### Simpulan

Model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno mempunyai pengaruh terhadap keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis

diperoleh  $t_{hitung} = 5,253$  dengan signifikansi 0,05 dan df. 70 Oleh karena itu, disimpulkan bahwa siswa mempunyai keaktifan sangat tinggi dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno dibandingkan dengan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Hal ini terlihat bahwa siswa aktif untuk bekerja sama dengan temannya, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru, bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya sendiri, dan perilaku terhadap lingkungan di sekitarnya. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah), siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan masih banyak siswa yang menggantungkan diri kepada temannya yang dirasa lebih mampu, sehingga tanggung jawab siswa terhadap tugas kurang dan kurang terjalin kerjasama antar siswa serta perilaku terhadap lingkungan di sekitarnya juga rendah.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno juga mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terbukti dengan hasil analisis yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 5,462$  dengan signifikansi 0,05 dan df. 70. Hal ini karena siswa mempunyai semangat dan antusias yang tinggi untuk belajar sehingga hasil belajar yang diperolehnya pun meningkat. Pembelajaran pun jadi lebih menyenangkan tanpa membuat siswa terbebani akan tugas yang yang diberikan. Berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah pembelajaran tidak terlihat perbedaan yang signifikan. Jadi, pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno berpengaruh terhadap hasil belajar dibanding pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

### Saran

Berdasarkan hasil observasi aktivitas dan hasil belajar siswa yang telah dicapai dengan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno, maka model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga akan terwujud sebuah pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan.

Bagi peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut tentang pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan Media Kartu Uno dengan variabel yang sama diharapkan menggunakan materi yang berbeda sehingga aktivitas dan hasil belajar dapat dilihat dari beberapa materi lain yang mempengaruhinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Widodo Suriyono. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Al Amri, Ichsan Hamid, & Tuti Astianti.(2014). *Pengembangan Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta : Departement Pendidikan Nasional RI
- Arikunto, Suharsimi. (2011).*Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Radja Grafindo Persada
- Asyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Referensi
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. (2013). *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS*. Jakarta : Depdiknas
- Bahasa, Pusat. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi keempat. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Bahri, Syaiful. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- BSNP K13. (2013). *Standart Kopetensi dan Kopetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Chikking, Gamson. (2004). The seven principles for a framework for evaluating .on-line teaching. (<http://www.jurnal.theinternet.highereducation.ac.id>) volume 7 hal 217-232 diakses tanggal 8 juni 2016 pukul 15.30
- David, J.R. (2012). TGT Model of Cooperative Learning. *Learning is the journey of life* vol. 8, 2012 (online) diakses pada 8 juli 2015 (<http://readermeter.org/Ke.Fengfeng/paper>) pukul 07.00
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006).*Standart Isi untuk SD/MI*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mujiono. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Djodjo Suwadisastra dkk. (2011). *Pendidikan IPS 3*.Jakarta : Depdikbud
- Hamalik, Oemar. (2013). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Hamdani. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Isjoni & Ismail M.A. (2013). *Model-model Pembelajaran Mutakhir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indra Mugas. (2014). *Kelayakan Permainan Kartu Uno sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom*. (<http://www.jurnal.untan.ac.id>) diakses tanggal 3 januari 2016 pukul 09.15
- Johnson, D. W & Stanne M. B. (2000). *Cooperative Learning Methods*. Jurnal International of Learning
- Kadek Mita Wahyuni. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament melalui Variasi Reinforcement dengan Kartu Indeks mampu meningkatkanhasil belajar IPS siswa Kelas V SD Gugus III Batuan Sukawati*.([www.tadulakujurnal.ac.id](http://www.tadulakujurnal.ac.id)) diakses 24 Nopember 2015 pukul14.00
- Komalasari, Kokom. (2012). *The Living Values of Reinforcement to Students Character*. Journal of Social Sciences 8 (2): 246-251 ISSN 1549-3652 Science Publication 246.([http:// e-resources.pnri.go.id/library.php.id=0001](http://e-resources.pnri.go.id/library.php.id=0001)) di akses 7 Maret 2015)
- Lie, Anita. (2011). *Coopertive Learning*. Jakarta: PT Gramedia
- Micheal M. van Wyk. (2011). *The Effects of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students* : (online) di akses 21 Desember 2015 (<http://www.krepublishers.com>) pukul 13.20
- Mugiyanto. (2007). *Penggunaan Kartu konsep untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Sejarah*. (Online) ([http:// jurnaljpi.wordpress.com](http://jurnaljpi.wordpress.com)) diakses 2 Januari 2016
- Munandar, Sukarni Catur Utami. (2013). *Creativity and Education*. Proyek Penggandaan Penerjemah Buku :Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group
- Novi Hargyastutik. (2013). *Team Game Tournament (TGT) pada Peninggalan Sejarah dengan Media Kartu Puzzle mampu meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas V SDN 02 Macanan Kec. Karanganyar* ([www.Ganeshaejournal.ac.id](http://www.Ganeshaejournal.ac.id)) diakses 3 Desember 2015 pukul 17.00
- Nur dan Wikandari. (2012). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*.
- Nurhadi, Burhan Yasin & Agus Gerrad Senduk. (2014). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya*. Malang: Universitas Negeri Malang <http://www.google.com/2010/12/Model> Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. html (diunduh tanggal 21 Juni 2015)
- Pringgawidagda, Suwarna. (2012). *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa

- Rifa'I, Ahmad dan Anni. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UnnesPress
- Sardiman. (2013). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajafindo Persada
- Sapriya. (2010). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Slavin, E. Robert. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM (edisi revisi)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algersindo
- Sudarmi. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. MIMBAR PGSD, Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol 2 No.1 Tahun 2014. (Online) diakses 18 Desember 2015
- Sujarweni, Wiratna. (2014). *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Thobroni, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Jakarta: Ar Ruzz Media.
- Trianto. (2007). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : kencana
- Udin S Winataputra, dkk. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Umar, Arsyad. (2013). *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Van Dat Tran. (2014). The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention. *International Journal of Higher Education* vol 3, No. 2 2014 diakses 7 Desember 2015 pukul 09.00.