

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES
TOURNAMENTS*) BERBANTUAN MEDIA LUMER
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I)**

SKRIPSI



Oleh:

Dea Rika Maharani

16.0305.0066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES
TOURNAMENTS*) BERBANTUAN MEDIA LUMER
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES
TOURNAMENTS*) BERBANTUAN MEDIA LUMER
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Dea Rika Maharani
16.0305.0066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENTS*) BERBANTUAN MEDIA LUMER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
Dea Rika Maharani
16.0305.0066

Dosen Pembimbing I



Septiyati Purwandari, M.Pd.
NIK.148306129

Magelang, Agustus 2020
Dosen Pembimbing II



Arif Wiyat Purnanto, M.Pd
NIK.168808157

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENTS*) BERBANTUAN MEDIA LUMER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I)**

Oleh:
Dea Rika Maharani
16.0305.0066

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

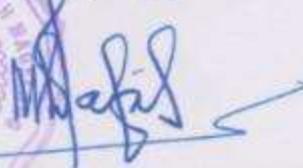
Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Selasa
Tanggal : 18 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi:

1. Septiyati Purwandari, M.Pd. (Ketua/Anggota)
2. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. (Sekertaris/Anggota)
3. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. (Anggota)
4. Rasidi, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons
NIP. 19580912 198503 1006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Dea Rika Maharani**
N.P.M : 16.0305.0066
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournaments*) Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar IPS

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 25 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan



Dea Rika Maharani

16.0305.0066

MOTTO

“Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah
hingga ia pulang.” (HR. Tirmidzi)

PERSEMBAHAN

Dengan Segenap Rasa Syukur
Kehadirat Allah SWT, Skripsi ini penulis
persembahkan kepada:

1. Bapak, Ibu dan Adik saya tercinta atas segala doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, bimbingan dan motivasi.
2. Almamater Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENTS*) BERBANTUAN MEDIA LUMER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

(Penelitian pada Siswa Kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I)

Dea Rika Maharani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di Gendengan, Kelurahan Temanggung I, Kabupaten Temanggung.

Jenis penelitian eksperimen dengan desain *Pre Eksperimental Designs*, khususnya *One Group Pre Test- Post Test Design*. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I dengan sampel 20 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampel jenuh*. Pengumpulan data melalui soal tes kemudian dianalisis menggunakan Uji Non Parametrik dengan Uji *Wilcoxon* dengan bantuan *IMB SPSS Versi 25.00*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Hal itu diperkuat dengan nilai rata-rata *pretest* 56,94 dan nilai rata-rata *posttest* 78,47 yang mengalami peningkatan sebesar 21,53. Uji hipotesis diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Media Lumer, Hasil Belajar

***THE INFLUENCE OF TGT (TEAM GAMES TOURNAMEN) LEARNING
MODEL ASSISTED BY LUMER MEDIA ON IPS RESULTS
(Research on Grade IV Gendengan Students, Temanggung I Village)***

Dea Rika Maharani

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament learning model assisted by Lumer media on social studies learning outcomes of fourth grade students in Gendengan, Temanggung I Village, Temanggung Regency.

This type of experimental research uses Pre Experimental Designs, especially One Group Pre-Test Post-Test Design. Learning model of Team Games Tournament assisted by Lumer media on social studies learning outcomes of grade IV Gendengan students, Temanggung I Village with a sample of 20 students. The sampling technique uses saturated samples. Data collection through test questions then analyzed using the Non Parametric Test with the Wilcoxon Test with the help of IMB SPSS Version 25.00.

The results showed that the Team Games Tournament learning model assisted by Lumer media had an effect on learning outcomes in social studies subjects. This was reinforced by the pretest average score of 56.94 and the posttest average score of 78.47 which had an increase of 21.53. Hypothesis test obtained by Asymp. Sig. (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that the Team Games Tournament learning model assisted by Lumer media has an effect on student social studies learning outcomes.

Keywords: Team Games Tournament Learning Model assisted by Lumer Media, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Media Lumer terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas IV”

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung atau tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M. Si., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu menebarkan semangat pantang menyerah dan mendukung segala bentuk aktivitas mahasiswa untuk semakin maju berprestasi.

5. Septiyati Purwandari, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang senantiasa bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan ijin penelitian serta bimbngan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Kepala Kelurahan Temanggung 1 yang telah memberikan ijin untuk penelitian di Gendengan, Kelurahan Temanggung 1.
8. Segenap Dosen dan Staf Tata Usaha Univesitas Muhamamdiyah Magelang, seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat dan doa dalam penyususnan skripsi ini sehingga dapat berjalan lancar, dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
9. Teman-teman yang selalu mendukung penulis sehingga menjadikan semangat yang besar dalam penyususnan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dala menyusun skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran yang membangun sebgai bekal untuk melangkah ke arah yang lebih baik dalam menulis skripsi ini

Magelang, 25 Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENEGAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Hasil Belajar IPS	7
1. Pengertian Hasil Belajar	7
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	8
3. Penilaian Hasil Belajar	12
4. Hasil Belajar IPS	16

B. Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) berbantuan Media Lumer.....	16
1. Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	16
2. Media Pembelajaran Lumer.....	20
C. Kaitan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Lumer terhadap Hasil Belajar IPS	29
D. Penelitian yang Relevan	30
E. Kerangka Pemikiran	32
F. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Rancangan Penelitian	34
B. Identifikasi Variabel Penelitian	34
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
D. Subjek Penelitian	36
E. Metode Pengumpulan Data	37
F. Instrumen Penelitian	37
G. Validasi dan Reliabilitas.....	38
H. Prosedur Penelitian	42
I. Metode Analisis Data	45
1. Uji Prasyarat	45
2. Uji Hipotesis	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian.....	47
1. Uji Prasyarat Analisis	50
2. Uji Hipotesis	51
B. Pembahasan	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	59
A. Simpulan.....	59
B. Saran	60

DAFTAR TABEL

Table 1 Sintak Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	28
Table 2 Hasil Validasi Dosen.....	38
Table 3 Kategori Koefisien Reliabilitas.....	40
Table 4 Hasil Uji Reabilitas Item Soal Tes.....	40
Table 5 Kriteria Daya Beda.....	41
Table 6 Hasil Nilai Pretest	48
Table 7 Hasil Nilai Posttest.....	49
Table 8 Hasil Pretest dan Posttest	49
Table 9 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest	50
Table 10 Descriptive Statistik Uji Wilcoxon	52
Table 11 Ranks Uji Wilcoxon.....	52
Table 12 Hasil Uji Hipotesis.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Desain media lumer.....	26
Gambar 2 Media Pembelajaran Lumer	26
Gambar 3 Kerangka Pemikiran.....	33
Gambar 4 Diagram Batang Hasil Belajar IPS.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	65
Lampiran 2 Bukti Penelitian	66
Lampiran 3 Surat Pernyataan Validasi.....	67
Lampiran 4 Hasil Validasi Silabus.....	68
Lampiran 5 Hasil Validasi RPP	70
Lampiran 6 Hasil Validasi Materi Ajar.....	73
Lampiran 7 Hasil Validasi Materi Ajar.....	75
Lampiran 8 Hasil Validasi Media Pembelajaran	77
Lampiran 9 Hasil validasi soal pretest dan posttest	79
Lampiran 10 Hasil pretest dan posttest	81
Lampiran 11 Hasil uji validitas soal.....	89
Lampiran 12 Hasil Uji Tingkat kesukaran	90
Lampiran 13 Hasil Uji Daya beda.....	91
Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas	92
Lampiran 15 Hasil Uji Hipotesis.....	93
Lampiran 16 Validasi kisi-kisi soal.....	94
Lampiran 17 Soal pretest	95
Lampiran 18 Soal posttest.....	100
Lampiran 19 Silabus	105
Lampiran 20 RPP	109
Lampiran 21 Materi Ajar	136
Lampiran 22 LKS.....	149
Lampiran 23 Hasil Validitas	174
Lampiran 24 Hasil Reabilitas.....	175
Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian.....	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak kita mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPS merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita sehingga baik secara formal maupun informal kita akan tetap mempelajarinya. Istilah IPS disekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu social, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah social kehidupan. materi IPS untuk jenjang Sekolah Dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berfikir siswa yang bersifat holistic (Sapriya, 2008:2). Pada hakekatnya pembelajaran IPS disekolah yang bersifat terpadu bertujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi siswa sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan siswa (Sapriya, 2008:3)

Pembelajaran IPS penting bagi siswa untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat. Pembelajaran IPS perlu diberikan kepada siswa dimana dalam pembelajaran IPS mempelajari tentang cara untuk melakukan interaksi sosial. Pengetahuan untuk berinteraksi perlu dibekalkan kepada siswa agar nantinya bisa berbaur

kepada masyarakat untuk kehidupan sehari-harinya. Proses pembelajaran itu sendiri disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan siswa akan lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran dikelas. Oleh sebab itu seorang guru di sekolah dasar tentu membutuhkan kemampuan khusus mengingat karakteristik siswa sekolah dasar masih senang bermain. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa aktif akan lebih bermakna jika dibandingkan dengan pembelajaran yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran. Keaktifan siswa dikelas mempengaruhi proses pembelajaran, dimana akan terjalin komunikasi antara siswa dengan guru. Pembelajaran disekolah dasar harus mempertimbangkan beberapa hal, diantaranya pembelajaran yang membutuhkan keaktifan siswa, pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok antar siswa. Pemilihan model serta media pembelajaran yang tepat akan menciptakan proses pembelajaran yang bermakna. Hal tersebut dilakukan karena mengingat proses pembelajaran dikelas berpengaruh terhadap ketercapaian kompetensi siswa.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami pembelajaran IPS, terlebih saat pembelajaran berlangsung guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Kegiatan ceramah yang dilakukan guru sama sekali tidak salah, tetapi akan membuat siswa mendapat hasil yang maksimal jika dikemas lebih baik dan menarik. Selain itu berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa di Gendengan diperoleh informasi bahwa kondisi hasil belajar IPS masih belum optimal.

Proses pembelajaran IPS masih sering dijumpai adanya kecenderungan siswa yang mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang bicara dengan teman pada saat pembelajaran. Selain itu tidak sedikit siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum memahami materi yang disampaikan. Hasil belajar IPS siswa kelas IV Gendengan, Kelurahan Temanggung I belum optimal karena beberapa faktor diantaranya saat disekolah guru belum terlalu maksimal dalam menggunakan model pembelajaran yang variatif terutama dalam pembelajaran IPS sehingga guru belum menerapkan model pembelajaran *Time Games Tournament*.

Selain itu media pembelajaran juga jarang digunakan, banyak guru yang masih belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mentransfer materi atau bahan pelajaran dikelas. Hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana disekolah kurang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran. Pembelajaran khususnya yang berlangsung disekolah memerlukan adanya interksi antara guru dengan siswa. Guru bukan hanya menjadi pusat dikelas tetapi keterlibatan peserta didik dikelas juga tidak kalah penting. Guru dituntut untuk bisa memancing keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Perlu adanya sebuah usaha yang perlu dilakukan untuk memodifikasi proses pembelajaran dikelas agar siswa tidak cepat merasa bosan dan hasil belajar siswa meningkat. Diantaranya dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan seluruh

siswa adalah model pembelajaran *Time Games Tournament* dimana model pembelajaran tersebut memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga tidak kalah penting, dimana siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak membosankan. Salah satu media untuk mendukung pembelajaran IPS yaitu media Lumer dimana dalam media tersebut siswa berperan aktif untuk mencari materi dan memecahkan soal yang ada dengan bermain. Media tersebut juga mengharuskan siswa untuk bekerja secara berkelompok dan berkompetisi untuk menjadi yang terbaik.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournaments*) Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar IPS”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS masih belum optimal.
2. Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) belum pernah dilakukan pada pembelajaran IPS.
4. Siswa kurang antusias dan cepat merasa bosan pada saat pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberikan batasan ruang lingkup dari peneliti yang dilakukan yaitu:

1. Hasil belajar IPS masih belum optimal
2. Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) belum pernah dilakukan pada pembelajaran IPS

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Berbantuan Media Lumer berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan masalah yang ingin dikaji adalah untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran IPS
- 2) Menciptakan suasana belajar yang nyaman dan tidak membosankan.
- 3) Meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran.

b. Guru

- 1) Memudahkan guru dalam proses pembelajaran.
- 2) Merupakan sarana pengembangan pembelajaran yang inovatif di sekolah.

c. Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Memberikan ide pembelajaran inovatif tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar

- a. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sukardi, 2014:3).
- b. Seorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi berfikirnya, ketrampilannya, atau sikap terhadap obyek (Wahidmurni, Alifin Mustikawan, 2010:18).
- c. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak terlihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif (Suprijono, 2013:5).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu adanya perubahan pada bidang kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai keberhasilan belajar

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Slameto, (2010:52) mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah:

a. Faktor Internal

1) Faktor Jasmaniah

a) Kesehatan

Siswa yang dalam kondisi kurang sehat dapat mengalami kesulitan belajar, sebab ia akan mudah capek, mengantuk, daya konsentrasinya menghilang, mengantuk, kurang semangat dan pikirannya terganggu.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Bagi seseorang yang memiliki cacat tubuh ringan masih dapat mengikuti pendidikan umum, dengan syarat guru memperhatikan dan menempuh *placement* yang tepat. Keadaan cacat tubuh yang berupa cacat penglihatan dan pendengaran akan sangat mengganggu belajar, karena sebagian besar yang dipelajari manusia adalah menggunakan indra pendengaran dan penglihatan

b. Faktor Psikologis

1) Intelegensi

Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi rendah apabila berada sisituasi yang sama. Hal tersebut berpengaruh terhadap kemajuan belajar. Siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang normal dapat berhasil dengan menerapkan metode belajar yang efisien dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajarnya memberi pengaruh yang positif. Jika siswa memiliki intelegensi yang rendah, ia perlu mendapat pendidikan di lembaga pendidikan khusus.

2) Perhatian

Hasil belajar dapat terjamin dengan baik ketika siswa mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan sehingga siswa tidak lagi suka belajar.

3) Minat

Minat besar sekali pengaruhnya dalam pembelajaran, karena dengan minat yang besar siswa akan menggunakan semua kemampuan yang dimiliki untuk menguasai hal yang diminatinya, sehingga minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian prestasi siswa dalam bidang-bidang studi tertentu.

4) Bakat

Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya.

5) Motif

Motif yang kuat sangat perlu dalam belajar, didalam membentuk motif yang kuat itu dapat dilaksanakan dengan adanya latihan atau kebiasaan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat.

6) Kematangan

Belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang), jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

7) Kesiapan

Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan siswa tersebut sudah ada kesiapan maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Selain itu faktor yang mempengaruhi hasil belajar lainnya menurut Sugihartono, dkk (2007:76-77) adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

b. Faktor eksternal

Faktor yang ada diluar individu. faktor eskternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

3. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotorik (Widoyoko, 2016:38). Perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Proses kognitif dalam pembelajaran menurut Anderson dan Krathwohl dibagi menjadi enam jenjang, yaitu:

1) Mengingat

Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah dan dibedakan menjadi dua yaitu mengenali dan mengingat kembali.

2) Memahami

Proses memahami merupakan proses mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan atau grafik yang disampaikan melalui pengajaran buku, dan sumber-sumber belajar lainnya.

3) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan atau menerapkan berarti menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari.

4) Menganalisis

Menganalisis berarti menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antar satu dengan yang lainnya.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.

6) Mencipta

Mencipta berarti membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya.

b. Ranah Afektif

Ranah Afektif menurut Krathwohl, Bloom dan Maisa dalam buku (Widoyoko, 2016:52) dibedakan menjadi lima jenjang yaitu:

1) Menerima/memperhatikan (*Receiving/attending*)

Receiving/attending merupakan kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya baik dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. *Receiving/attending* juga sering diberi pengertian sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau objek.

2) Menanggapi (*Responding*)

Hasil pembelajaran pada ranah ini menekankan pada pemerolehan respon, berkeinginan memberi respon, atau kepuasan dalam memberi respon.

3) Menilai/menghargai (*Valuing*)

Memberikan nilai tau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.

4) Mengatur atau mengorganisasikan (*Organization*)

Mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum.

5) Karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai

Keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang yang memengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah Keterampilan atau psikomotor menurut Bloom dibedakan menjadi tujuh, yaitu:

1) Persepsi

Persepsi merupakan adanya perhatian untuk melakukan suatu gerakan. Kesadaran akan hadirnya rangsangan atau stimulus.

2) Kesiapan

Merupakan kesiapan untuk melakukan gerakan. Kesiapan meliputi kesiapan fisik, mental dan emosional untuk melakukan gerakan

3) Respons Terpimpin

Merupakan tahap awal gerakan terbimbing dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk didalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.

4) Mekanisme

Membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.

5) Respons Tampak Yang Kompleks

Pada tahap ini merupakan tahap dimana gerakan motorik yang terampil yang didalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.

6) Penyesuaian

Penyesuaian merupakan keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.

7) Penciptaan

Penciptaan merupakan keterampilan membuat dan melakukan pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu.

4. Hasil Belajar IPS

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD adalah mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, pemecahan masalah dan keterampilan sosial. Selain itu juga Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan. Lebih singkatnya bahwa tujuan diberikan mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa terhadap masalah sosial yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Mengetahui itu hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2009:54). Dari uraian diatas menjelaskan bahwa hasil belajar IPS merupakan hasil yang diperoleh dari proses belajar dengan usaha agar menjadi lebih baik, selain itu hasil yang diperoleh juga terdapat diperubahan perilaku sosial di lingkungan setempat.

B. Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan Media

Lumer.

1. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

a. Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Model *Teams Games Tournaments* pada mulanya dikembangkan oleh Davied dan Keith Edward pada tahun 1981, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Dalam metode ini kelas

terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4 atau 5 siswa yang berbeda beda tingkat kemampaun, jenis kelamin, dan latar belakangnya kemudian siswa akan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecilnya. *Teams Games Tournaments* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.

Slavin berpendapat bahwa dalam *Teams Games Tournaments* teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang mengikuti permainan (*game*), temannya tidak boleh membantu. Hal ini untuk memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

b. Tujuan Pembelajaran Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Tujuan utamanya adalah kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam satu tim sebagai persiapan menghadapi turnamen yang dipersiapkan antar kelompok dengan pola permainan yang dirancang oleh guru. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Menurut Trianto (2011:51) langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan secara heterogen, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
- 2) Guru mempresentasikan materi yang akan diajarkan, hal ini bertujuan untuk memperkenalkan konsep dan untuk mendorong rasa ingin tau siswa.
- 3) Guru memberikan tugas kepada tiap-tiap kelompok untuk menguji tingkat pemahaman anggota kelompok. Mereka boleh mengerjakan secara serentak atau menanyakan kepada tiap-tiap anggota kelompoknya ataupun melalui diskusi.

- 4) Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik. Pertandingan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap konsep atau materi yang diajarkan guru.
 - 5) Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberi berdasarkan skor yang diperoleh.
 - 6) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik presentasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu. Penghargaan disini dapat berupa pujian, hadiah, sertifikat, dan lain sebagainya.
- d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Menurut Faturrahman, (2009:242) kelebihan dan kekurangan pembelajaran *Teams Games Tournaments* yaitu:

- 1) Kelebihan
 - a) Mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain
 - b) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
 - c) Proses belajar mengajar berlangsung dengan kreatif dari siswa.
 - d) Motivasi belajar lebih tinggi.
 - e) Meningkatkan toleransi siswa.
 - f) Lebih meningkatkan pencerahan terhadap perbedaan individu.

2) Kekurangan

- a) Sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademisnya. Hal ini dapat diatasi apabila guru yang berperan sebagai pemegang kendali dapat lebih teliti dalam menentukan anggota kelompok.
- b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati batas waktu yang telah ditentukan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru menguasai kelas secara menyeluruh.
- c) Masih ada siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah untuk membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang tinggi agar dapat dan mampu menyampaikan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

2. Media Pembelajaran Lumer

a. Pengertian media pembelajaran

- 1) Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018:103).
- 2) “Media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut media merupakan

sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sarana atau penerima pesan tersebut (Mahnun, 2012:31).

- 3) Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menjunjung kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Purwono, 2014:127)
- 4) Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Steffi adam, 2015:79)

b. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut (Arsyad, 2007:15)

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

c. Karakteristik media pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran secara umum menurut (Hamalik, 1994:12)

- 1) Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang diamati melalui panca indera.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.
- 3) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa.
- 4) Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik didalam maupun diluar kelas.
- 5) Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” dan digunakan dalam rangka belajar.
- 6) Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar

d. Media Pembelajaran Lumer

Bretz (A.H Hujair Sanaky, 2019) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Disamping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunicationI*) dan media rekan (*recording*) sehingga terdapat delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam (3) media audio visual semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio dan (8) media cetak. Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai perantara yang bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan belajar. Media juga bisa berfungsi sebagai alat komunikasi antar guru dengan siswa, maka dapat dikatakan bahwa komunikasi tidak dapat berjalan baik tanpa menggunakan media.

Penelitian ini, peneliti memilih media Lumer sebagai salah satu media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS. Selain itu pemilihan media dimodifikasi guna menarik siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dikelas. Media Lumer merupakan salah satu contoh media klasifikasi media visual diam yang diadaptasi dari permainan Ludo. Media ini memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk komunikasi

pengajaran antara guru dan siswa, media pembelajaran semacam alat bantu belajar mengajar, baik didalam maupun diluar kelas dan merupakan suatu “perantara” yang digunakan dalam rangka belajar. Media Lumer juga terinspirasi dari konsep permainan ludo dimana siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu media lumer juga termasuk dalam permainan tentunya karena terdapat simulasi dalam memainkan media lumer.

Media lumer juga merupakan media yang digunakan dengan tujuan untuk sebuah pertandingan dengan maksud untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap konsep atau materi yang diajarkan guru. Pada pembelajaran IPS siswa diminta untuk mencari informasi materi dari permainan lumer, selain itu siswa juga akan mendapat soal-soal dari media lumer tersebut. Permainan ini juga mengharuskan siswa bermain secara berkelompok, terdapat 4-5 siswa dalam satu kelompok. Konsep media juga dipilih sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Oleh karena itu diharapkan media lumer dapat menghilangkan rasa bosan siswa dan meningkatkan keaktifan siswa saat belajar. Siswa dapat bermain sambil belajar sesuai dengan kriteria anak sekolah dasar yang masih suka bermain.

Kelebihan media lumer sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media yang menarik dan variatif menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.
- 2) Siswa menjadi lebih terhibur dan tidak cepat merasa bosan.
- 3) Siswa dapat bermain sambil belajar materi.
- 4) Siswa bebas berekspresi dalam menyampaikan informasi yang didapat.
- 5) Melalui pertandingan, siswa menjadi lebih semangat untuk memenangkan kompetisi.

Kekurangan media lumer tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Media lumer rentan terhadap air.
- 2) Ukuran media membutuhkan tempat yang sedikit luas.
- 3) Pada penelitian ini, penggunaan media lumer membutuhkan waktu pelajaran yang cukup lama.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsep model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media lumer adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, satu kelompok terdiri 2-4 siswa. Siswa mencari informasi dan menjawab soal yang sudah disediakan dengan bertujuan siswa lebih aktif dan bertanggung jawab dalam proses belajar. Hal itu diharapkan pada saat proses pembelajaran mampu berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kekurangan media pembelajaran guru mengingatkan siswa untuk lebih berhati-hati

supaya media tetap aman dan tidak mudah rusak serta pembagian waktu penggunaan media yang harus diperhatikan.

e. Desain dan Cara bermain media Lumer



Gambar 1 Desain media lumer

Gambar 1 merupakan desain sederhana dari media pembelajarn lumer.



Gambar 2 Media Pembelajaran Lumer

Media lumer terbuat dari bahan dasar busa ati warna-warni dengan media berbentuk persegi dengan ukuran 128 X 128 dan kertas karton untuk bahan dasar pembuatan pion. Dadu media lumer terbuat dari mika berbentuk kubus dengan ukuran 12 X 12.

Berikut adalah cara bermain media pembelajaran Lumer :

- 1) Guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2-4 siswa.
- 2) Guru menjelaskan tentang media lumer kepada siswa.
- 3) Siswa diminta untuk berdiskusi dan memainkan media pembelajaran lumer.
- 4) Pada permainan media lumer apabila pion salah satu siswa berada di kotak bintang maka siswa mendapatkan informasi tambahan tentang materi. Sebaliknya jika pion berhenti di kotak tanda tanya maka siswa tersebut harus bisa menjawab soal yang sudah disediakan.
- 5) Permainan tersebut dimainkan oleh setiap kelompok. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan jumlah yang paling banyak adalah siswa yang akan mewakili pada saat turnamen.
- 6) Pada saat turnamen siswa yang mendapat nilai terbanyak saat games akan mewakili kelompoknya tetapi tetap dibantu oleh anggota kelompok yang lainnya.
- 7) Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak berhak menjadi pemenang.

Sintak Pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media lumer ditunjukkan tabel berikut:

Table 1 Sintak Pembelajaran *Team Games Tournament*

Langkah Tipe	model Team	kooperatife Games	Langkah Tipe	model kooperatife Team Games Tournament + Media Lumer
Fase 1	Penyajian materi	Guru menyampaikan materi tentang keragaman suku bangsa dan agama di Negeriku	Fase 1	Penyajian materi Guru menyampaikan materi tentang keragaman suku bangsa dan agama di Negeriku.
Fase 2	Belajar dalam kelompok	Guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dan meminta siswa melakukan diskusi.	Fase 2	Belajar dalam kelompok Guru membagi kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa dan meminta siswa melakukan diskusi. siswa mencari informasi menggunakan media lumer.
Fase 3	Permainan (<i>Games</i>)	Setelah melakukan dikusi siswa dan guru melakukan permainan, guru memberikan soal yang harus dijawab setiap anggota kelompok	Fase 3	Permainan (<i>Games</i>) Setelah melakukan dikusi siswa dan guru melakukan permainan menggunakan media Lumer. Dalam permian tersebut akan ada pemenang 1 siswa dalam tiap kelompok.
Fase 4	Pertandingan (<i>Tournament</i>)	Guru menandingkan siswa perwakilan 1 kelompok untuk turnamen. Kemudian siswa yang menjawab pertanyaan paling banyak yang memenangkan pertandingan	Fase 4	Pertandingan (<i>Tournament</i>) Guru menandingkan siswa yang menang dalam permainan media lumer tiap kelompok untuk turnamen. Kemudian siswa yang menjawab pertanyaan paling banyak yang memenangkan pertandingan
Fase 5	Penghargaan	Guru memberikan penghargaan dan penguatan kepada siswa	Fase 5	Penghargaan Guru memberikan penghargaan dan penguatan kepada siswa
Fase 6	Evaluasi	Guru memberikan soal yang dikerjakan secara individu dengan memerikasa hasil pekerjaannya	Fase 6	Evaluasi Guru memberikan soal yang dikerjakan secara individu dengan memerikasa hasil pekerjaannya

C. Kaitan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Lumer terhadap

Hasil Belajar IPS

Berdasarkan kajian di atas yang telah di paparkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media Lumer dipilih mampu meningkatkan hasil belajar IPS karena pembelajaran IPS sendiri menyangkup materi yang luas, jika pada saat pembelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah siswa akan cepat merasa bosan dan hal itu dapat berdampak terhadap hasil belajar yang kurang maksimal, sehingga penggunaan *Team Games Tournament* dengan berbantuan media lumer siswa dalam pembelajaran diharapkan lebih aktif, tidak cepat merasa bosan ataupun jenuh, selain itu juga membangun kerjasama antar siswa. Sehingga siswa mampu menerima materi yang disampaikan dan mendapat hasil belajar sesuai kompetensi yang diharapkan.

Pada pembelajaran model *Team Games Tournament* dengan berbantuan media lumer ini, siswa dibimbing untuk bekerja secara kelompok untuk mencari informasi materi yang akan disampaikan dan juga memecahkan soal yang sudah disiapkan. Walaupun seperti itu setiap siswa harus tetap bertanding untuk memecahkan soal dalam setiap kelompok dengan media lumer. Setelah itu akan ada pertandingan antar kelompok yang diadakan di akhir pembelajaran untuk dapat mengukur pengetahuan siswa tentang materi yang sudah dipelajari. Kegiatan ini dilakukan siswa memiliki dasar supaya siswa bekerjasama saling membantu dan berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Masayu Rizka R pada tahun 2017. Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bermain Bola Basket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengolahan dan analisis data yang diperoleh menggunakan Uji T Sampel Berpasangan (Paired T Test) adalah t hitung 2,58 dan t tabel 2,16, karena t hitung $>$ t tabel maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *team-games tournament* (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bermain bola basket para siswi yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan bola basket di SMAN 9 Bandung dengan rata-rata peningkatan 2,20.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Ujiati Cahyaningsih pada tahun 2017. Hasil yang diperoleh yaitu (1) Aspek kognitif dari hasil uji t diperoleh t hitung $>$ t tabel atau $2,073 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikansi sebesar 0,044. (2) Aspek afektif dari hasil uji t diperoleh t hitung $<$ t tabel atau $1,85 < 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula signifikansi 0,118. (3) Aspek psikomotor dari hasil uji t diperoleh t hitung $>$ t tabel atau $4,226 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikansi sebesar 0,000. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor pada siswa dan tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif pada siswa.

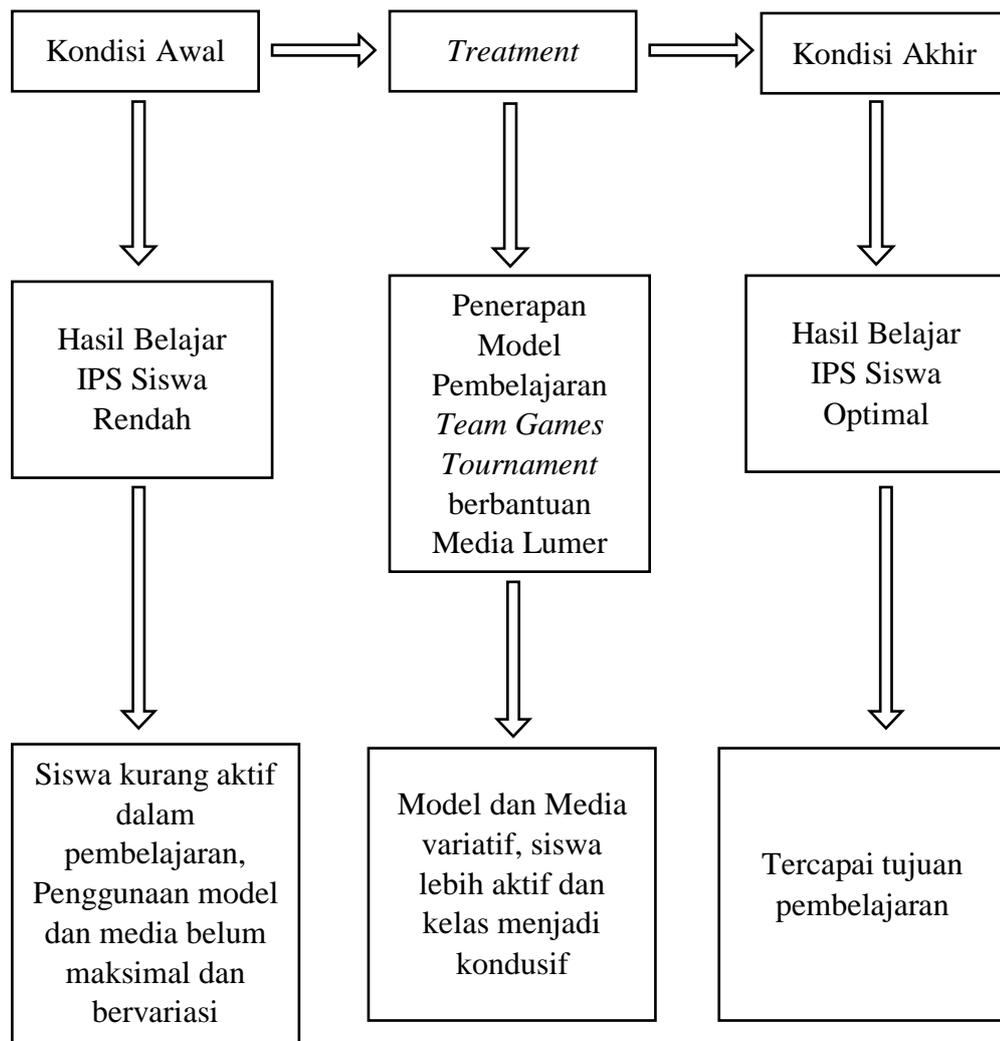
Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Ferdianka Nursaori pada tahun 2014. Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa *Lay Up Shoot* dalam permainan Bola Basket di SMP Negeri 1 Karawang Barat. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive* sampling yaitu sebanyak 28 orang siswa dari 30 orang populasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *Lay Up Shoot* di SMP Negeri 1 Karawang Barat.

Kesimpulan bahwa penelitian dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan mulai dengan penelitian yang pertama sampai yang ketiga. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pengaruh dari aspek afektif yang tidak digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan media pembelajaran juga belum digunakan tetapi dalam penelitian ini berbantuan media pembelajaran Lumer. Selain itu juga perbedaan dalam desain penelitian yang menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* sedangkan penelitian ini menggunakan *One Group Pretest Posttest* dan juga perbedaan dalam penentuan sampel penelitian dengan menggunakan *purposive sampling* sedangkan penelitian ini menggunakan *sampling* jenuh.

E. Kerangka Pemikiran

Seperti yang telah dijelaskan di latar belakang hasil belajar IPS siswa di Gendengan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Kondisi awal memperlihatkan bahwa hasil belajar IPS masih tergolong rendah, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif didalam kelas, selain itu guru belum menemukan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Setelah melihat kondisi awal dimana hasil belajar IPS masih rendah, diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer. Penerapan model ini akan membuat siswa lebih aktif dan belajar secara berkelompok. Selain itu penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer juga dapat membuat kelas lebih kondusif dan menyenangkan.

Penerapan model *Team Games Tournament* agar lebih maksimal juga dibantu dengan media pembelajaran Lumer, dimana media tersebut digunakan untuk memudahkan siswa dalam mencari informasi dan latihan soal. Selain itu juga dapat membuat siswa bermain sambil belajar dan meningkatkan interaksi siswa satu dengan yang lainnya. Penggunaan model dan media yang variatif, siswa lebih aktif dan kelas menjadi kondusif. Setelah diberikan *treatment* kondisi akhir melihat dari hasil belajar IPS siswa bahwa hasil belajarnya optimal dan tujuan pembelajaran kognitif dan psikomotorik tercapai diduga penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media lumer berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.



Gambar 3 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media LUMER berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre Exsperimental Design* dengan tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini menggunakan pretest sebelum diberikan perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2015). Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Desain Penelitian <i>One Group Pretest Posttest Design</i>.		
<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan Dengan Menggunakan Model Dan Media

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:61) Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan penelitian ini variabel penelitian terdiri atas dua variabel, yaitu

1. Variabel Terikat (*Dependen Variable*)

Variabel terikat yaitu variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS kelas IV.

2. Variabel Bebas (*Variable Independent*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantuan media Lumer

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep atau variabel agar dapat diukur dengan cara melihat indikator penelitian yang digunakan peneliti terdapat dua variabel. penjabarannya sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran TGT dengan media Lumer

Model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media lumer merupakan pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif, tidak cepat merasa bosan ataupun jenuh, selain itu juga membangun kerjasama antar siswa. Sehingga siswa mampu menerima materi yang disampaikan dan mendapat hasil belajar sesuai kompetensi yang diharapkan. Pada pembelajaran model *Team Games Tournament* dengan didukung dengan media lumer, siswa dibimbing untuk bekerja secara kelompok untuk mencari informasi materi yang akan disampaikan dan juga memecahkan soal yang sudah disiapkan. Media lumer digunakan untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS merupakan pencapaian dari kegiatan belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar IPS pada materi Keragaman Budaya dan Agama di Negeriku. Hasil terfokus pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:117) . Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Gendengan Kelurahan Temanggung I dengan jumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2015:118) . Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 20 siswa

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Sementara teknik sampling yang digunakan yaitu *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:124)

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data, dengan kata lain metode pengumpulan data adalah cara yang dipakai dalam pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen yang berbentuk tes. Tes merupakan serentetan pertanyaan dan latihan, tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Penelitian ini menggunakan teknik tes pilihan ganda untuk mengukur seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media Lumer pada materi Keragaman Suku Budaya dan Agama di Negeriku. Sebelum melakukan uji tes pada siswa, terlebih dahulu peneliti menguji validitas dan reabilitas butir-butir soal. Pengujian butir soal ini dilakukan agar dapat diketahui layak atau tidaknya soal-soal tersebut.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian juga dapat digunakan sebagai pengumpulan data. Alat bantu yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan teknik tes pilihan ganda untuk mengukur seberapa besar pengaruh model pembelajaran TGT dengan berbantuan media Lumer terhadap hasil belajar IPS. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui awal dan kemampuan akhir siswa.

G. Validasi dan Reliabilitas

1. Uji Konstruk

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keahlian sesuatu instrumen. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan oleh validasi konstruk (*Construct Validity*). Untuk menguji validitas konstruk, dapat digunakan pendapat dari ahli (*Judgment Experts*). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Validasi konstruk dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, materi ajar, lembar kerja siswa, soal *pretest* dan *posttest*, penilaian hasil belajar dan media pembelajaran. Validator dalam uji validitas ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran IPS. Adapun hasil validasi dari dosen sebagai berikut:

Table 2 Hasil Validasi Dosen

No.	Instrumen	Nilai	Keterangan
1.	Silabus	35	Sangat Baik
2.	RPP	93	Sangat Baik
3.	Materi Ajar	32	Sangat Baik
4.	LKS	19	Baik
5.	Media Pembelajaran	32	Sangat Baik
6.	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	22	Sangat Baik

2. Uji Validitas

Uji validitas soal berjumlah 40 butir soal yang diujikan di 24 siswa di kelas IV . Kriteria uji validitas butir adalah jika r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen dinyatakan valid.

Sebaliknya jika r hitung lebih kecil dari r tabel pada taraf signifikan 5% maka butir instrumen dinyatakan tidak valid atau gugur. Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen ini adalah *Product Moment* dari Karl Pearson. Adapun nilai r tabel untuk uji validitas instrumen ini adalah 0.4044.

Selanjutnya koefisien korelasi r hitung tiap butir dibandingkan dengan nilai r tabel. Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen, tidak seluruh butir soal dikatakan valid, ada beberapa soal yang dikatakan tidak valid. Setelah diujicobakan hasil menunjukkan bahwa dari 40 butir soal didapat 23 soal valid dan 17 soal tidak valid. Item soal tes yang valid dan tidak valid ditunjukkan dalam tabel berikut.

Hasil uji Validitas pada *SPSS for Windows versi 25.00*. Butir soal dikatakan valid jika nilai r hitung $> r$ tabel. r tabel untuk jumlah responden 24 adalah 0,4044. Jika nilai r hitung $> 0,4044$, maka soal dikatakan valid. Jika nilai r hitung $< 0,4044$, maka soal dikatakan tidak valid. Jumlah soal *pre test* dan *post test* semula yang 40 butir soal, tetapi setelah melalui uji validitas soal terdapat 23 butir soal yang valid dan 17 butir soal yang tidak valid.

3. Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Siregar, 2014:55). Uji realibilitas digunakan untuk mengukur suatu

kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Data hasil uji coba instrumen sendiri dianalisis dengan menggunakan rumus Alpha, rumus tersebut digunakan karena instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda. Uji reliabilitas instrumen ini menggunakan *cronbach alpha* namun dengan bantuan program *IMB SPSS versi 25.00*. Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan *cronbach alpha* namun dengan bantuan program *IMB SPSS versi 25.00*. Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956)

Table 3 Kategori Koefisien Reliabilitas

Nilai Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Sedang
0,20-0,40	Rendah

Adapun hasil perhitungan reliabilitas soal disajikan dalam tabel berikut ini:

Table 4 Hasil Uji Reabilitas Item Soal Tes

Cronbach's Alpha	N of items	Keterangan
H ,848	40	Sangat Tinggi

asil uji reliabilitas soal pilihan ganda dengan nilai r tabel sebesar 0,4044 dan N sejumlah 40 pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai α sebesar 0,848 termasuk dalam kategori “sangat tinggi”. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya suatu soal. Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proposional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah.

Adapun kriteria penafsiran tingkat kesukaran soal adalah:

- a. Jika jumlah persentase sampai dengan 27% termasuk mudah.
- b. Jika jumlah persentase 28%-72% termasuk sedang.
- c. Jika jumlah persentase 73% ke atas termasuk sukar.

5. Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum/kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara peserta didik yang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi. Adapun kriteria daya pembeda yaitu:

Table 5 Kriteria Daya Beda

Nilai Koefisien	Kriteria
0,40 and up	<i>Very good items</i>
0,30 – 0,39	<i>Reasonably good</i>
0,20 – 0,29	<i>Marginal items</i>
<i>Below – 0,19</i>	<i>Poor items</i>

H. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di Gendengan Kalurahan Temanggung I.

1. Pelaksanaan pengukuran *pretest*

Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar IPS sebelum diberikan perlakuan pada peserta didik. *Pretest* dilaksanakan dengan cara siswa mengerjakan lembar soal yang telah disiapkan peneliti dengan jumlah soal sebanyak 23 nomor. Hasil dari mengerjakan soal tersebut, selanjutnya dijadikan data untuk melanjutkan penelitian. *Pretest* dilaksanakan pada Senin, 20 Juli 2020 pukul 13.00-14.30.

2. Pemberian perlakuan (*treatment*)

b. Treatment 1

Pada perlakuan 1 ini pembelajaran dilaksanakan pada Selasa 21 Juli 2020 pukul 13.00-14.30 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media Lumer. Siswa diperkenalkan model pembelajaran dan media yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Siswa diminta berkelompok yang terdiri dari 2-4 siswa yang dibagi secara acak. Siswa bermain dengan media untuk mencari informasi dan bagi siswa yang mendapatkan bintang akan menjawab pertanyaan dengan soal bergambar.

Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dan LKS yang dibuat dengan materi keragaman sosial budaya dan ekonomi di Indonesia. Pada *treatment* pertama kondisi siswa masih belum kondusif dan penyesuaian dengan model dan media yang digunakan.

c. Treatment 2

Pada perlakuan 2 ini pembelajaran dilaksanakan pada Rabu, 22 Juli 2020 pukul 13.00-14.30 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media Lumer. *Treatment 2* dilaksanakan dengan jumlah 19 siswa. Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 2-4 siswa yang dibagi secara acak bermain media Lumer untuk mencari informasi dan menjawab pertanyaan. Setelah itu siswa akan melakukan turnamen yang dilaksanakan antar kelompok.

Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dan LKS yang dibuat dengan materi keragaman suku bangsa di Indonesia. *Treatment* kedua siswa sudah terlihat tenang dan aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

d. Treatment 3

Pada *treatment 3* ini pembelajaran dilaksanakan pada Kamis, 23 Juli 2020 pukul 13.00-14.30 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media Lumer. Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 2-4 siswa yang dibagi secara acak. Penggunaan media dalam *treatment* ke tiga ini siswa mencari informasi dan bagi siswa yang mendapatkan tanda pertanyaan pada media Lumer maka siswa wajib menyebutkan faktor penyebab keragaman masyarakat. Setelah itu siswa melaksanakan turnamen yang dilakukan antar kelompok.

Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dan LKS yang dibuat dengan materi faktor penyebab keragaman masyarakat untuk

mengukur tingkat pemahaman siswa. Pada model ini akan dilakukan turnamen dia akhir pembelajaran untuk dapat bersaing dalam menjawab soal.

e. Treatment 4

Pada perlakuan 4 ini pembelajaran dilaksanakan pada Jumat, 24 Juli 2020 pukul 13.00-14.30 dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media Lumer. Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 2-4 siswa yang dibagi secara acak. Pada treatment yang keempat siswa sudah aktif dan terlihat senang pada saat pembelajaran.

Treatment ke empat siswa yang mendapat bintang akan menyanyikan lagu daerah yang siswa ketahui. Setelah mencari informasi dari media siswa akan melaksanakan turnamen antar kelompok. Setelah itu Siswa secara berkelompok mengerjakan tugas dan LKS yang dibuat dengan materi ragam bahasa, lagu dan agama di Indonesia.

3. Pelaksanaan pengukuran *posttest*

Pelaksanaan *posttest* bertujuan untuk mengetahui pengetahuan akhir siswa terkait materi Keragaman Suku Budaya dan Agama Di Negeriku. *Posttest* dilakukan diakhir pembelajaran setelah siswa diberikan *treatment*. *Pretest* dilaksanakan pada Sabtu, 25 Juli 2020 pukul 13.00-14.30. *Pretest* dilaksanakan oleh 20 siswa di mushola Gendengan, Kelurahan Temanggung I.

I. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis dengan berbantuan program *IBM SPSS versi 25.00*. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *IBM SPSS 25.00*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% sebagai berikut:

- 1) Jika $sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $sig < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal sebelum perlakuan dan setelah mendapat perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media Lumer. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Uji *Wilcoxon* berbantu program *SPSS for Windows versi 25.00*. Uji *Wilcoxon* termasuk dalam pengujian nonparametrik, untuk membandingkan antara satu sampel data yang saling berhubungan.

Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai Z hitung dengan taraf signifikan 5% (Supangat, 2008:371). Pedoman yang digunakan untuk menemukan signifikan adalah

- a. Jika nilai signifikansi Z hitung $<0,05$ maka H_a diterima
- b. Jika nilai signifikansi Z hitung $>0,05$ maka H_0 ditolak

Teknik menganalisis data dengan cara *Wilcoxon Signed Rank Test*, dengan alasan mengetahui adanya perbedaan pengukuran sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

$$Z = \frac{T - \left[\frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan :

T = Jumlah ranking positif atau jumlah ranking negatif

N = Jumlah Data

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, tuntutan siswa untuk bertanya dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk belajar secara tim dan dapat meningkatkan interaksi yang baik antara siswa maupun antara siswa dan guru. Selain itu juga model pembelajaran *Team Games Tournament* melatih siswa dalam pertandingan untuk mengukur pemahaman materi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan rata-rata siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 21,53 dari rata-rata 56,94 menjadi 78,47. Berdasarkan hasil tersebut juga dapat dilihat dari uji *Wilcoxon* yang menunjukkan bahwa nilai *Z* yang didapat sebesar -3,923 dengan *Asymp. Sig 2 tailed* sebesar 0,000 ($0,000 < 0,005$) artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV di Gendengan, Kelurahan Temanggung I.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer mempengaruhi hasil belajar IPS siswa kelas IV. Hal tersebut terbukti dengan diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer selama 4 kali *treatment* di Gendengan, Kelurahan Temanggung I. Setelah itu diberikan *posttest* yang berupa soal pilihan ganda

Terdapat hasil yang berbeda antara sebelum dan sesudah diberikan *treatment* selama 4 kali menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *t* diaman $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Lumer terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di Gendengan, Temanggung I dengan materi Keragaman Suku Budaya dan Agama di Negeriku.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan akan model pembelajaran yang inovatif contohnya model *pembelajaran Team Games Tournament* untuk meningkatkan keaktifan siswa. Sebagai guru juga harus meningkatkan kualitas diri dengan memberikan teladan dan bimbingan kepada siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebaiknya melaksanakan penelitian dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan tambahan variasi pada kegiatan pembelajaran yang menarik atau penggunaan media yang kreatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Serta pengelolaan siswa yang baik akan meminimalisir terjadinya ketidaksiwaan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta .: Raja Grafindo Persada.
- Faturrahman, P. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Guilford, J. . (1956). *Fundamental Statistic in Psychology an Education*. New York: McGraw-Hill Book.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adtya Bakti.
- Mahnun, O. N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. 37(1).
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pengembangan, Vol.2*, 127.
- Sapriya. (2008). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Steffi adam, M. T. S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 2. Retrieved from https://www.academia.edu/33155612/Pemanfaatan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Teknologi_Informasi_Bagi_Siswa_Kelas_X_Sma_Ananda_Batam
- Sugihartono, Kartika Nur Fathiyaj, Farida Agus Setiawati, Farida Harahap, S. R. N. (2007). *Psikologi Pendidikan (UNY Pers)*. Yogyakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Percobaan Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*.
- Supangat, A. (2008). *Statistika Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi dan Nonparametrik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). Retrieved from file:///C:/Users/windows 8.1/Downloads/113-187-1-SM (3).pdf
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahidmurni, Alifin Mustikawan, dan A. R. (2010). *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera.
- Widoyoko, E. P. (2016). *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ridwan Abdullah. 2016. "Inovasi Pembelajaran." Jakarta: PT Bumi Aksara.