

**PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
MENGUNAKAN *FLASHCARD* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN *SOFTSKILL*
DAN HASIL BELAJAR SISWA SD**

Mohammad Edy Nurtamam¹,

Ariesta Kartika Sari²

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura

ABSTRACT

This research intends to describe the students' responses toward the application of cooperative learning, especially Teams Games Tournaments (TGT) using flashcard, and to know the development of students' soft skills in learning. Moreover, this research also intends to know the difference of learning results of students in elementary school after using TGT and conventional learning. This research conducted at Pejagan 5 Elementary School in Bangkalan. The sample of this research is elementary school students, grade five, especially in math subjects. The research method in this research is experimental research, starting with making lesson plan and worksheets for a group work, and learning evaluation. The research instrument consists of students' questionnaire, students' worksheet and learning evaluation. Based on the result of this research, it can be conclude that there is no significant differences between learning using cooperative learning TGT type using flashcard and using conventional learning. However, classical target in experiment group is better than control group which reaches 90%. Moreover, students' response toward this learning is very good, the presentation shows that 95,3% students' soft skills increase up to 16 point in twice meeting. And in the last lesson, the students' soft skills develop well and also there is a significant difference between TGT groups learning using flashcard with conventional group learning.

Keywords: *Cooperative TGT, Softskill, Flashcard*

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan respon siswa SD terhadap penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) menggunakan media *flashcard*, mengetahui perkembangan *softskill* siswa SD dalam pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan media *flashcard* serta mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran kooperatif TGT menggunakan media *flashcard* dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pejagan 5 Kabupaten Bangkalan Madura. Sampel penelitian adalah siswa SD kelas V pada mata pelajaran matematika pada materi Trapesium dan Layang-layang. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen. Penelitian diawali dengan menyusun perangkat pembelajaran. Perangkat tersebut terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok (LKK), Kelengkapan Turnamen (KT), dan Tes Hasil Belajar (THB). Instrumen penelitian ini terdiri atas angket respon siswa, Lembar Aktivitas Siswa, dan Tes Hasil Belajar (THB). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar pada pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media *flashcard* dengan pembelajaran konvensional. Meskipun demikian ketuntasan klasikal pada kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok control yang mencapai 90%. Sedangkan respon siswa terhadap pembelajaran tergolong sangat baik dengan persentase sebesar 95,3%, *softskill* siswa terjadi peningkatan sebesar 16 poin dari dua kali pertemuan, serta dalam pembelajaran terakhir dengan kategori terakhir *softskill* siswa sudah berkembang sangat baik serta terdapat perbedaan signifikan antara kelompok pembelajaran TGT dengan menggunakan *flashcard* dengan kelompok pembelajaran konvensional.

Kata kunci: *Kooperatif TGT, Softskill, Flashcard*

¹Korespondensi: Mohammad Edy Nurtamam, Fakultas Ilmu Pendidikan, email: dhie_80@yahoo.com

²Korespondensi: Ariesta Kartika Sari, Fakultas Ilmu Pendidikan, email: ariestakartika@gmail.com

PENDAHULUAN

Salah satu matapelajaran yang dianggap sulit dan menakutkan bagi kebanyakan siswa adalah matematika. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dan evaluasi penelitian terdahulu, pembelajaran matematika di Sekolah dasar kebanyakan dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran langsung (konvensional). Pada tahun 2012-2013, peneliti pernah bergabung dalam suatu observasi program MBS untuk SD se-Madura. Observasi tersebut menghasilkan beberapa sekolah masih jarang sekolah yang menggunakan metode pembelajaran Aktif, kreatif, dan menarik. Beberapa alasan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang pernah dikemukakan melalui wawancara informal peneliti dengan beberapa guru SD antara lain : (1) pembelajaran konvensional mudah dilaksanakan karena tidak memerlukan persiapan yang terlalu rumit; (2) banyaknya materi dan keterbatasan waktu yang dirasakan oleh.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang memberikan kontribusi penting dalam kemampuan berfikir logis, penalaran, dan pemecahan masalah sehari-hari. Tidak hanya perkembangan kemampuan kognitif terkait hasil belajar, melainkan perkembangan yang terkait dengan *softskill* juga sangat perlu untuk

mulai dikembangkan sedini mungkin. Dengan demikian, guru perlu mencoba berbagai alternatif metode pembelajaran yang juga memperhatikan perkembangan-perkembangan tersebut. Sehingga diharapkan bahwa pembelajaran matematika dilaksanakan dengan aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang diungkapkan Sugianto dalam tulisannya yang berjudul *Karakteristik Anak Usia SD*, bahwa siswa SD senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan/melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengembangkan pembelajaran yang memuat unsur permainan. Hal ini memungkinkan siswa berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan *Softskill* siswa adalah pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok untuk mempelajari materi akademik dan keterampilan antar pribadi. Pada pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk juga ikut bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Sehingga kemampuan terkait aspek sosial sangat

menonjol dalam aktivitas kelompok. Sehingga, *Softskill* yang dimaksudkan pada penelitian ini lebih diutamakan pada kemampuan kooperatif siswa.

Berdasarkan pada beberapa rasionalisasi dan latar belakang tersebut di atas, peneliti menganggap perlu adalah suatu penelitian yang terkait dengan perkembangan *Softskill* dan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran kooperatif menggunakan pendekatan TGT (*Teams Games Tournaments*). Pendekatan-pendekatan dalam model pembelajaran kooperatif sangat banyak, antara lain: STAD, Jigsaw, TGT, NHT.

Peneliti memilih pendekatan TGT dengan pertimbangan bahwa dalam pembelajaran kooperatif TGT selain siswa terampil dalam bekerjasama, diharapkan siswa juga terampil dalam berkompetisi untuk kepentingan bersama. Keterampilan berkompetisi inilah yang tidak dimiliki dalam pembelajaran kooperatif yang lain. Game-turnamen dalam pembelajaran kooperatif TGT ini dapat menjadi salah satu aktivitas menyenangkan bagi siswa. Karena siswa SD akan dapat bermain sambil belajar dalam games turnamen yang dilaksanakan secara berkelompok tersebut. Pada turnamen, salah satu media yang digunakan adalah kartu-kartu soal yang disebut dengan *flashcard*.

Terkait dengan aktivitas siswa dalam kelompok kooperatif, perkembangan

aktivitas yang terkait dengan *Softskill* pada penelitian ini akan diamati oleh pengamat (*Observer*). Pengamat aktivitas kelompok kooperatif dalam penelitian ini, selain berasal dari anggota peneliti, juga akan melibatkan mahasiswa. Pelibatan mahasiswa dalam pengamatan bertujuan untuk memberikan pengalaman dan membantu peneliti dalam pengamatan aktivitas kelompok yang lebih akurat dan efektif.

Tujuan penelitian ini ada adalah untuk mendeskripsikan respon siswa SD terhadap penerapan pembelajaran kooperatif TGT menggunakan media *flashcard*, mengetahui perkembangan *Softskill* siswa SD dalam pembelajaran kooperatif TGT menggunakan media *flashcard* serta mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran kooperatif TGT menggunakan media *flashcard* dengan pembelajaran konvensional.

KAJIAN LITERATUR DAN PEGEMBANGAN HIPOTESIS

Pembelajaran kooperatif mencakup sekelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama yang lainnya. Pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi

antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas.

Ibrahim (2005:6-7) dalam bukunya tentang pembelajaran kooperatif, mengemukakan beberapa unsur-unsur dasar dan ciri-ciri dari pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut. Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah (1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup semati”; (2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri; (3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama; (4) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya; (5) siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok; (6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya; (7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Ciri-ciri pembelajaran yang menggunakan model kooperatif adalah (a) siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi

belajarnya; (b) kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; (c) bilamana mungkin, anggota berasal dari ras budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda; (4) penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Menurut Sadker dan Sadker (dalam Huda, 2012:66) , ada beberapa manfaat dalam pembelajaran kooperatif selain untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa, melainkan juga memberikan manfaat besar lain-lain yaitu (1) siswa yang dalam pembelajaran kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran lebih tinggi, khususnya berlaku bagi siswa SD dalam pelajaran matematika; (2) siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, akan relatif memiliki sikap harga-diri yang lebih tinggi dan motivasi untuk belajar; (3) siswa akan lebih peduli dengan teman-temannya dan terbangun rasa ketergantungan yang positif dalam proses belajar mereka; (4) pembelajaran kooperatif akan meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman yang berasal dari latarbelakang dan etnik yang berbeda.

Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Arend (1997:111–112), antara lain (1) peningkatan hasil belajar akademik; (2) penerimaan terhadap

perbedaan individu; (3) pengembangan keterampilan sosial.

Huda (2012:162–197) menjabarkan langkah-langkah umum penerapan pembelajaran kooperatif di ruang kelas yang terdiri atas memilih metode, teknik, dan struktur pembelajaran kooperatif; menata ruang kelas untuk pembelajaran kooperatif; merangking siswa; menentukan jumlah kelompok; membentuk kelompok-kelompok; merancang “*Team Bulding*” untuk setiap kelompok; mempresentasikan materi pembelajaran; membagikan lembar kerja siswa; menugaskan siswa mengerjakan kuis secara mandiri; menilai dan menskor kuis siswa; memberi penghargaan pada kelompok; mengevaluasi perilaku-perilaku (anggota) kelompok.

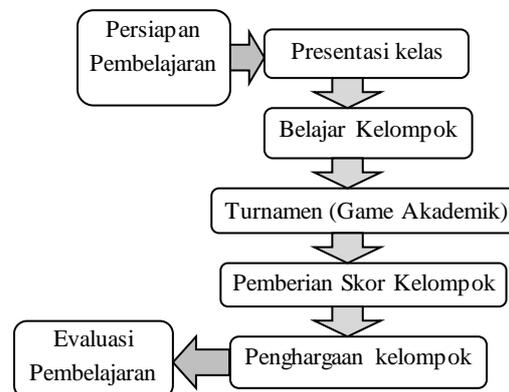
Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams-Games-Tournaments*)

Teams-Games-Tournaments (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya. Pada pembelajaran kooperatif TGT, siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 4 – 5 siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, setiap kelompok memiliki komposisi anggota yang heterogen dan *comparable*. Turnamen yang dilakukan dalam pembelajaran

kooperatif TGT ini merupakan pengganti kuis.

Pada mulanya, siswa belajar bersama dalam kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui *game* akademik ini. Dengan TGT, siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen, karena mereka berkompetisi dengan anggota kelompok lain yang memiliki komposisi kemampuan yang setara. Sehingga kompetisi dalam TGT terasa lebih adil dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional/ konvensional umumnya.

Adapun beberapa tahapan inti dalam pembelajaran kooperatif TGT disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tahapan Pembelajaran Kooperatif TGT

1) Persiapan Pembelajaran

Mengacu pada Huda (2012: 162 – 197), aktivitas pada tahapan persiapan pembelajaran meliputi persiapan guru mulai dari menentukan metode pembelajaran hingga pembentukan

kelompok kooperatif berdasarkan analisis awal kondisi siswa dan sekolah.

2) Presentasi kelas

Pada awalnya, materi pembelajaran diperkenalkan melalui presentasi kelas yang biasanya dilakukan melalui instruksi langsung atau diskusi-ceramah oleh guru. Dalam presentasi ini, guru diharapkan benar-benar menyajikan materi pembelajaran sejelas dan sederhana mungkin.

3) Belajar Kelompok

Setelah guru mempresentasikan materi pelajaran, guru membagikan lembar kerja siswa untuk setiap kelompok. Setiap anggota kelompok harus benar-benar memanfaatkan proses diskusi dalam kelompoknya untuk lebih memahami materi yang telah dipresentasikan guru. Belajar dalam kelompok ini untuk mempersiapkan siswa menghadapi *game* akademik (yang disebut Turnamen).

4) Turnamen

Kegiatan ini bertujuan untuk menguji pemahaman (kemampuan akademis) terhadap materi yang dipelajari oleh setiap anggota pada saat belajar kelompok. Turnamen pada pembelajaran kooperatif TGT ini merupakan pengganti pelaksanaan kuis pada pembelajaran kooperatif pendekatan/metode yang lain, seperti pada pembelajaran kooperatif STAD.

5) Pemberian Skor Kelompok

Sebelum dilakukan penghargaan kelompok, guru melakukan proses penskoran. Dalam pembelajaran kooperatif, ada istilah skor individu dan skor kelompok. Ada dua jenis skor individu dalam pembelajaran kooperatif, yaitu *skor dasar* dan *skor kemajuan*. Siswa akan memperoleh *skor kemajuan* (berupa poin tambahan) jika ada peningkatan dari skor dasar ke skor yang baru. Poin tambahan yang diperoleh setiap anggota akan diakumulasikan untuk disumbangkan pada skor kelompok.

6) Penghargaan kelompok

Pemberian penghargaan kelompok didasarkan pada skor kelompok. Penghargaan dan apresiasi terhadap kelompok-kelompok ini bisa bermacam-macam, misalnya, pujian, pengakuan di depan kelas, diumumkan di majalah dinding, diberi sertifikat "seadanya" atau hal lain yang sekiranya dapat membuat mereka benar-benar merasa dihargai dan diapresiasi.

7) Evaluasi Pembelajaran

Tahapan terakhir terpenting dalam suatu pembelajaran adalah evaluasi. Melalui tahapan evaluasi dan refleksi, kita bisa mengetahui hal apa saja yang perlu diperbaiki, perlu diabaikan, dan perlu dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran kooperatif.

Softskill dalam Pembelajaran Kooperatif TGT

Salah satu unsur dari pembelajaran kooperatif adalah digunakannya *skill-skill* interpersonal dan kelompok kecil. Pada pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa keterampilan kooperatif sebagai suatu keterampilan belajar. keterampilan kooperatif ternyata memiliki tingkatan-tingkatan, yaitu tingkatan awal, tingkat menengah, dan tingkat mahir. Sebagaimana yang dijelaskan di dalam Nur dkk (2000), beberapa keterampilan kooperatif antara lain (a) keterampilan kooperatif tingkat awal, antara lain: menghargai kontribusi, mengambil giliran dan berbagi tugas, berada dalam tugas, mendorong partisipasi, menyelesaikan tugas tepat pada waktunya, menghormati perbedaan individu, (b) keterampilan kooperatif tingkat menengah, antara lain: menunjukkan penghargaan dan simpati, mendengarkan dengan aktif, bertanya, membuat ringkasan, menafsirkan, menerima tanggung jawab, (c) keterampilan kooperatif tingkat mahir, antara lain: mengelaborasi, memeriksa dengan cermat, menanyakan kebenaran, berkompromi, menghadapi masalah.

Softskill yang akan diobservasi dalam penelitian ini meliputi *skill-skill* pada keterampilan-keterampilan kooperatif tingkat awal, antara lain: keterampilan bertanya, mengungkapkan pendapat,

menghargai/menerima perbedaan, mengambil giliran dan berbagi tugas, berada dalam kelompok, dan berada dalam tugas.

Perangkat Pembelajaran dan Media Flashcard dalam TGT

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif TGT terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok (LKK), Kelengkapan Turnamen (KT), dan Tes Hasil Belajar (THB). Perangkat tersebut dibuat oleh peneliti dengan mengadaptasi dari penelitian terdahulu yang telah disesuaikan dengan materi dan hasil analisis awal siswa. Sebelum perangkat digunakan, perangkat tersebut akan divalidasi oleh ahli untuk aspek isi dan tata bahasa, tanpa adanya proses ujicoba.

Flashcard adalah salah satu media kelengkapan turnamen (KT) yang dibuat oleh peneliti dan akan digunakan dalam aktivitas turnamen pada pembelajaran kooperatif TGT. *Flashcard* merupakan kartu-kartu yang berisi soal dan jawaban yang disajikan secara ringkas dan yang saling terpisah satu sama lain. Penggunaan *flashcard* dapat menghemat waktu dalam penyajian soal dalam turnamen. *Flashcard* yang dibuat dalam penelitian ini terdiri atas dua bagian, yaitu kartu soal "QC" (*Question Card*) dan kartu penyelesaian "SC" (*Solution Card*).

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan, maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut Ho: tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa SD menggunakan pembelajaran kooperatif TGT menggunakan media *flashcard* dengan pembelajaran konvensional. Sedangkan Ha: ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa SD menggunakan pembelajaran kooperatif TGT menggunakan media *flashcard* dengan pembelajaran konvensional

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pejagan 5 Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan Madura. Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen karena adanya pemberian perlakuan yang dirancang untuk dikenakan pada objek penelitian, pengamatan terhadap gejala yang muncul, dan pengendalian variabel yang lain yang ikut berpengaruh terhadap variabel terikat. Penelitian ini diawali dengan pembuatan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Kelompok (LKK), Kelengkapan Turnamen (KT), dan Tes Hasil Belajar. Perangkat ini akan dibuat oleh peneliti

yang kemudian akan divalidasi oleh ahli untuk aspek isi dan tata bahasa.

Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri Pejagan 5 Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan Madura. Sampel dalam penelitian ini dipilih kelas V yang terbagi atas satu kelompok untuk eksperimen dan satu kelompok yang lain untuk kontrol. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Two Groups Pretes-Posttes Design*.

Dalam penelitian ini ada dua jenis variabel pada penelitian ini, yaitu Variabel Bebas dan Variabel Terikat. Variabel bebas terdiri atas beberapa, yaitu (1) Variabel Perlakuan (model pembelajaran kooperatif TGT menggunakan media *Flashcard* yang diberlakukan pada kelompok eksperimen dan model pembelajaran konvensional yang diberlakukan pada kelompok kontrol); (2) Variabel Kontrol (guru, materi yang diajarkan, waktu); (3) Variabel tak terkontrol (kondisi sosial ekonomi siswa, kondisi kesehatan siswa, budaya siswa, cara belajar siswa, emosi siswa, latar belakang orang tua, dan sebagainya); serta (4) Variabel kovariat (kemampuan awal siswa). Sedangkan untuk variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Hasil belajar siswa adalah skor tes yang diperoleh dari hasil postest.

Instrumen penelitian eksperimen terdiri atas: (1) angket respon siswa, (2) lembar pengamatan keterampilan kooperatif, dan (3) tes hasil belajar (THB). Angket respon siswa dan lembar pengamatan yang digunakan pada penelitian eksperimen ini menggunakan instrumen yang telah dikembangkan oleh peneliti terdahulu dengan adanya sedikit modifikasi. Sedangkan instrumen tes hasil belajar (THB) merupakan instrumen yang dibuat sendiri oleh peneliti, yang merupakan hasil revisi dari tahapan validasi ahli.

Teknik pengumpulan data pada respon siswa dikumpulkan dengan menggunakan instrumen angket respon siswa. Angket ini diberikan kepada siswa kelompok eksperimen setelah pembelajaran selesai. Data keterampilan kooperatif (*Softskill*) siswa dikumpulkan dengan menggunakan instrumen lembar pengamatan keterampilan kooperatif. Pengamatan terhadap *Softskill* ini dilakukan oleh pengamat (Observer) mulai saat fase/tahapan belajar kelompok di kelompok eksperimen. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui pemberian tes kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes hasil belajar diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum proses pembelajaran berlangsung (*pretest*) dan setelah pembelajaran berlangsung

(*posttest*). Tes yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* adalah tes yang sama.

Dalam hal teknik analisis data terdapat dua jenis analisis data, yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik. Analisis deskriptif dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang pertama dan yang kedua, yaitu terkait dengan deskripsi respon siswa dan keterampilan kooperatif siswa. Analisis Statistik dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang ketiga tentang ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Analisis Statistik terhadap data tes hasil belajar mengacu pada pengujian hipotesis yang telah ditetapkan. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan *t*-test, yaitu pengujian perbedaan hasil belajar kelompok yang diajar dengan pembelajaran kooperatif TGT menggunakan *Flashcard* (kelompok eksperimen) dan kelompok yang diajar dengan pembelajaran konvensional (kelompok kontrol) untuk materi Trapesium dan Layang-layang pada kelas V SD. Hal ini sesuai dengan Sugiyono (2012: 277-287) bahwa “*t*” test bisa hipotesis statistik yang membandingkan antar dua variabel dengan menetapkan ditetapkan, $H_0: \mu_1 = \mu_2$; $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$ dengan

derajat kebebasan (df) dengan taraf kepercayaan adalah 95%. Ketentuan hipotesisnya H_0 tidak ada perbedaan dari kedua sampel. Serta H_a ada perbedaan signifikan dari kedua sampel

Sedangkan Ketentuan penyimpulan berdasarkan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan yang terjadi hanya secara kebetulan saja (*by chance*) sebagai akibat *Sampling Error*.

PEMBAHASAN

Ujicoba Instrumen

Tes hasil belajar disusun sebanyak 26 soal pilihan ganda. Soal yang telah disusun diujicobakan pada kelompok non sampel yaitu siswa kelas V di SD Negeri Bancaran 1 Bangkalan. Hasil ujicoba instrument tes hasil belajar, diperoleh soal valid sebanyak 19 soal. Selanjutnya soal yang telah valid dipilih sebanyak 15 soal untuk digunakan sebagai soal pretes dan postes dengan mempertimbangkan keterwakilan indikator dan nilai validitas soal.

Perhitungan uji validitas menggunakan rumus *Product Moment*. Diketahui hasil uji validitas sebanyak 26 soal terdapat 7 soal yang tidak valid dan 19 soal yang valid. Butir soal dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 4.1
Rekapitulasi Soal Ujicoba THB

Soal Valid	Soal Tidak Valid
1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,14,15,18,20,22,23,25,26	9,13,16,17,19,21,24

Hasil Data Pretest dan Posttest

Setelah siswa dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, siswa diberikan pretest. Pemberian pretest dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang materi bangun datar layang-layang dan trapesium. Rekapitulasi nilai pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selengkapnya disajikan pada tabel 4.2

Tabel 4.2
Hasil Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai Rata-rata	69,67	69,00
Jumlah Siswa	9	10
Tuntas		
Jumlah Siswa	11	10
Tidak Tuntas		
Persentase Tuntas	45%	50%
Persentase Tidak Tuntas	55%	50%

Berdasarkan tabel 4.2, rata-rata keseluruhan pretest siswa kelompok

eksperimen 69,67, sedangkan pada kelompok kontrol nilai rata-rata keseluruhan siswa 69,00. Pada kelompok eksperimen dari 20 siswa yang dijadikan sebagai sampel penelitian, hanya 45% atau sebanyak 9 siswa yang dinyatakan tuntas. Sedangkan pada kelompok kontrol dari 20 siswa yang dijadikan sampel penelitian, 50% atau sebanyak 10 siswa yang memenuhi KKM dan dapat dinyatakan tuntas.

Setelah melakukan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol kemudian pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran model kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media *flashcard*, sedangkan pada kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan diberikan pembelajaran dengan konvensional. Setelah pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa setelah pembelajaran. Rekapitulasi nilai *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selengkapnya dapat dilihat tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3
Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai Rata-rata	86,66	80,33
Jumlah Siswa Tuntas	18	15

Jumlah Siswa Tidak Tuntas	2	5
Persentase Tuntas	90%	75%
Persentase Tidak Tuntas	10%	25%

Berdasarkan tabel 4.3, nilai rata-rata keseluruhan *posttest* siswa kelompok eksperimen 86,66, Sedangkan pada kelompok kontrol nilai rata-rata keseluruhan siswa 80,33. Pada kelompok eksperimen dari 20 siswa yang mengikuti *posttest* 18 orang siswa dapat memenuhi KKM atau sekitar 80% dinyatakan tuntas. Sedangkan pada kelompok kontrol dari 20 siswa yang mengikuti *posttest* terdapat 5 siswa tidak tuntas dan 15 siswa tuntas dan artinya ketuntasan kelompok kontrol sebesar 75%.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, dengan kriteria pengujian yaitu data berdistribusi normal jika memenuhi kriteria nilai probabilitas \geq taraf signifikansi 5%. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua sampel. Hasil uji normalitas pada *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan sebagaimana yang terlihat dalam output SPSS.

Hasil output SPSS untuk hasil pretes kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Output SPSS Normalitas Pretes Kelompok Eksperimen
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes	.148	20	.200*	.942	20	.258

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output SPSS pada table 4.4 dengan melihat sig. = 0.200* > 0.05 pada table Tests of Normality, sehingga dapat disimpulkan data hasil pretes untuk kelompok eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya untuk uji normalitas kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Output SPSS Normalitas Kelompok Kontrol
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_Pretes	.136	20	.200*	.951	20	.388

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output SPSS, diperoleh nilai Sig. 0.200* > 0.05, sehingga untuk data hasil pretes kelompok kontrol juga berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Setelah kedua kelompok sampel dinyatakan berdistribusi normal, maka

asumsi selanjutnya yang harus dipenuhi adalah homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode varian terbesar dibandingkan dengan varian terkecil. Kriteria pengujian homogenitas yaitu kedua kelas dikatakan homogen jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ dan diukur pada taraf signifikansi 5%. Uji homogenitas dilakukan terhadap hasil pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat dari hasil output SPSS sebagai berikut.

Tabel 4.6

Output SPSS Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances
Nilai Ujian

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.654	1	38	.424

ANOVA

Nilai Ujian

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	4.422	1	4.422	.026	.872
Within Groups	6379.786	38	167.889		
Total	6384.208	39			

Berdasarkan hasil output SPSS dapat dilihat bahwa nilai $F_{hitung} = 1,23$. Dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 untuk dk pembilang = 19 dan dk penyebut = 19, didapat $F_{tabel} = 2,17$. Dari nilai F_{hitung} dan F_{tabel} yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ (0,026

< 2,17), maka data pretest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah *homogen*.

Uji Hipotesis

Untuk menguji rumusan masalah penelitian yang ketiga tentang perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol digunakan uji-t independen. Selanjutnya uji ini menggunakan bantuan SPSS. Berdasarkan hasil output SPSS dari analisis nilai posttest dapat ditarik kesimpulan berdasarkan nilai t hitung diperoleh $1,239 < t$ tabel dengan derajat kebebasan $(dk)((n_1-1)+(n_2-1)=40-2=38)$ dan taraf kepercayaan 95% adalah 2,02. Sedangkan nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,101 > 0,05$, artinya tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dengan kata lain, kelompok pembelajaran TGT menggunakan media *flashcard* ternyata memberikan hasil yang sama dengan kelompok pembelajaran konvensional di SDN Pejagan 5. Meskipun demikian terdapat peningkatan secara rata-rata kemampuan kognitif siswa pada kelompok pembelajaran menggunakan media *flashcard* dibandingkan dengan kelompok pembelajaran konvensional dengan tingkat pencapaian ketuntasan klasikal mencapai 90%.

Hasil Respon Siswa

Respon siswa merupakan apresiasi siswa terhadap segala perlakuan berupa model dan pendekatan dalam proses pembelajaran. Kriteria pengkategorian respon siswa berdasar pada table berikut

Tabel 4.7

Kategori Penilaian Angket Respon Siswa

Konversi Nilai	Kategori
$0\% \leq RS < 20\%$	Sangat Kurang
$20\% \leq RS < 40\%$	Kurang
$40\% \leq RS < 60\%$	Cukup
$60\% \leq RS < 80\%$	Baik
$80\% \leq RS \leq 100\%$	Sangat Baik

(Modifikasi: Riduwan, 2011: 89)

Berdasarkan rekapitulasi angket respon siswa menunjukkan bahwa rata-rata dari semua pertanyaan sebesar 95,3% siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal ini terbukti dengan adanya 100% dengan kategori (sangat baik) siswa menjawab *senang* menggunakan pembelajaran model kooperatif TGT dengan menggunakan media *flashcard*. Siswa juga merespon sangat baik pada kegiatan kooperatif dan berperan aktif dalam setiap *tournament* yang dilaksanakan dalam pembelajaran dengan persentase mencapai 100%. Meskipun demikian, pada item pernyataan tentang penguasaan materi apakah siswa dapat menjawab dengan mudah pada saat *tournament* memperoleh persentase paling rendah yaitu sebesar 70% dengan kategori *baik*.

Aktivitas Softskill Kooperatif

Aktivitas *Softskill* dalam penelitian ini mengacu pada keterampilan kooperatif dalam pembelajaran kooperatif. Adapun beberapa aktivitas *Softskill* yang dimaksud dalam penelitian ini antara lain adalah : keterampilan bertanya, keterampilan mengungkapkan pendapat, keterampilan menghargai/menerima pendapat, keterampilan mengambil giliran dan berbagi tugas, dan keterampilan berada dalam tugas. Data keterampilan kooperatif siswa dalam penelitian ini diperoleh dari pengamatan oleh observer yang dituangkan dalam lembar observasi keterampilan kooperatif. Pengamatan terhadap perkembangan *Softskill* dalam pembelajaran kooperatif ini dilakukan hanya terbatas pada kelompok eksperimen. Pengambilan data *Softskill* dalam pembelajaran kooperatif dilakukan sebanyak dua (2) kali atau dua pertemuan.

Analisis hasil lembar observasi dilaksanakan dengan cara menghitung rata-rata skor yang didapatkan pada tiap siswa dari kelima keterampilan yang didapat. Rata-rata akhir pada tiap pertemuan merupakan rata-rata dari seluruh siswa pada pertemuan tersebut. Interpretasi rata-rata yang diperoleh mengacu pada Tabel 4.8 di bawah ini.

Tabel 4.8
Interpretasi Nilai Presentase *Softskill* Kooperatif

Presentase <i>Softskill</i> (Ps)	Kategori
$0 \leq R_s < 25\%$	Kurang Berkembang
$25\% \leq R_s < 50\%$	Cukup Berkembang
$50\% \leq R_s < 75\%$	Berkembang Baik
$75\% \leq R_s \leq 100\%$	Berkembang Sangat Baik

Adapun rekapitulasi pengamatan atau observasi terhadap perkembangan *Softskill* dari 20 siswa kelompok eksperimen dalam pembelajaran kooperatif tertuang pada Tabel 4.9 dan Tabel 4.10. Pada pertemuan I, rata-rata persentase perkembangan *Softskill* memberikan hasil sebesar 60% yang memiliki arti bahwa *Softskill* siswa mengalami perkembangan kategori “Berkembang Baik”. Sedangkan pada pertemuan II, rata-rata persentase perkembangan *Softskill* memberikan hasil sebesar 76% yang memiliki arti bahwa *Softskill* siswa mengalami perkembangan dengan kategori “Berkembang Sangat Baik”.

Tabel 4.9

Rekapitulasi Observasi Perkembangan *Softskill* dalam Pembelajaran Kooperatif Pertemuan I

Softskill					Jumlah	Persentase (%)
A	B	C	D	E		
0	0	1	0	0	1	20
0	0	1	1	0	2	40
0	0	1	1	0	2	40
1	0	1	1	1	4	80
0	0	1	1	0	2	40
0	0	1	1	1	3	60
1	1	1	1	1	5	100
0	1	1	1	1	4	80
1	1	1	1	1	5	100
1	1	0	1	1	4	80
0	0	1	0	1	2	40
0	1	1	1	1	4	80
0	1	0	1	1	3	60
0	1	0	1	1	3	60
1	0	1	0	1	3	60
0	1	0	1	1	3	60
1	0	1	1	1	4	80
0	0	0	1	1	2	40
0	0	0	1	1	2	40
1	0	0	0	1	2	40
7	8	13	16	16		
35%	40%	65%	80%	80%		
CUKUP	CUKUP	CUKUP	SANGAT BAIK	SANGAT BAIK		
60%						
kesimpulan : BERKEMBANG BAIK						

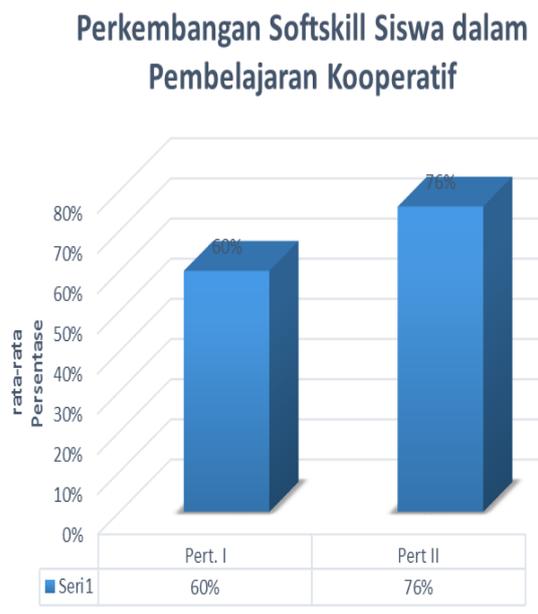
Dengan (A) bertanya, (B) mengungkapkan pendapat, (C) menghargai/menerima pendapat, (D) mengambil giliran dan berbagi tugas, (E) berada dalam tugas.

Tabel 4.10

Rekapitulasi Observasi Perkembangan *Softskill* dalam Pembelajaran Kooperatif Pertemuan II

Softskill					Jumlah	Persentase
A	B	C	D	E		
1	1	1	1	1	5	100
1	0	1	0	1	3	60
1	1	1	1	1	5	100
1	1	1	1	1	5	100
1	0	1	1	1	4	80
1	1	1	0	1	4	80
1	1	0	1	1	4	80
1	1	1	1	1	5	100
1	1	0	0	1	3	60
1	0	1	1	1	4	80
1	1	1	0	1	4	80
0	0	1	1	1	3	60
1	1	1	1	1	5	100
0	1	1	0	1	3	60
1	0	1	0	1	3	60
0	0	1	1	1	3	60
0	1	1	1	1	4	80
0	0	1	1	1	3	60
0	0	1	1	1	3	60
0	1	0	1	1	3	60
13	12	17	14	20		
65%	60%	85%	70%	100%		
BAIK	BAIK	SANGAT BAIK	BAIK	SANGAT BAIK		
76%						
kesimpulan : BERKEMBANG SANGAT BAIK						

Perkembangan *Softskill* siswa dalam pembelajaran kooperatif mengalami peningkatan sebanyak 16 poin (dari 60% menjadi 76%). Secara ringkas, Perkembangan *Softskill* disajikan pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.1 Perkembangan Softskill Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian, maka dapat disimpulkan (1) tidak ada perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok pembelajaran kooperatif TGT menggunakan media *flashcard* dengan pembelajaran konvensional di SDN Pejagan 5

Bangkalan. Meskipun demikian terdapat peningkatan secara rata-rata kemampuan kognitif siswa pada kelompok pembelajaran menggunakan media *flashcard* dibandingkan dengan kelompok pembelajaran konvensional dengan tingkat pencapaian ketuntasan klasikal mencapai 90%. Respon siswa pada pembelajaran kooperatif TGT menggunakan media *flashcard* tergolong pada kategori sangat baik dengan tingkat persentase mencapai 95,3%. Perkembangan *Softskill* siswa dalam pembelajaran kooperatif mengalami peningkatan sebanyak 16 poin (dari 60% menjadi 76%)

Selanjutnya bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan media lain dengan model pembelajaran kooperatif lain yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah dan karakteristik siswa dan mengembangkan media *flashcard* pada materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Farida, Anna. dkk. 2012. *Sekolah yang Menyenangkan-Metode Kreatif Mengajar dan Pengembangan Karakter Siswa*. Bandung: Penerbit NUANSA.
- Huda, miftahul. 2012. *Cooperative Learning-Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, Muslimin dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Negeri Surabaya.
- Isdisusilo. 2012. *Panduan Lengkap Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Kata Pena.
- Kartika Sari, Ariesta. 2007. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Subpokok Bahasan Volume Benda Ruang di Kelas X SMA Negeri 19 Surabaya*.
- Khafid, M. dan Gunanto. 2010. *Active Mathematics for Elementary School Year 5 Semester 1*. Edisi Bilingual 5A. Jakarta: Erlangga.
- Nur, Mohamad, dkk. 2000. *Keterampilan Kooperatif*. Buku Ajar Mahasiswa. Universitas Negeri Surabaya
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uyanto, Stanislaus S. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.