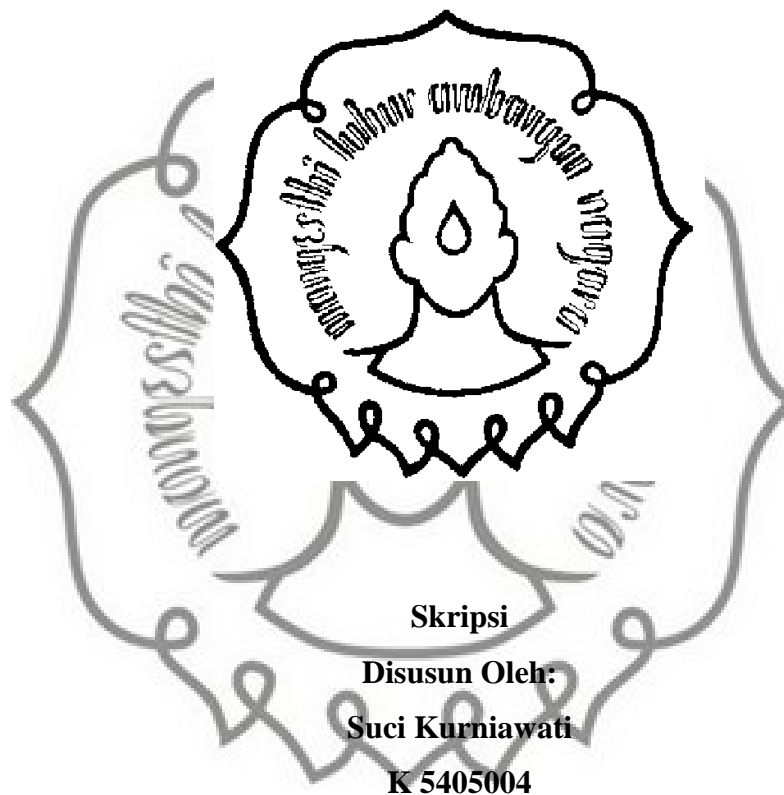


**STUDI KOMPARASI ANTARA METODE PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DAN DISKUSI
TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MOJOLABAN
TAHUN AJARAN 2009 - 2010**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha untuk membantu dan membimbing anak didik untuk mencapai kedewasaan. Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung di sekolah adalah adanya interaksi aktif antara siswa dan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar, namun keterlibatan siswa aktif menjadi hal yang tidak kalah pentingnya. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai dan dapat menerapkan pendekatan serta metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang baik di kelas dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik.

SMP Negeri 2 Mojolaban pada tahun 2009 telah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran. Berdasarkan observasi peneliti sebelum melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Mojolaban, diketahui data sekunder hasil belajar geografi siswa masih kurang maksimal karena rata-rata nilai mid semester mata pelajaran geografi pada Kelas VIII sebesar 57 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum di SMP Negeri 2 Mojolaban adalah 60. Hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan kurang bervariasi sehingga membuat siswa merasa bosan. Adanya rasa bosan dari siswa terlihat dari indikator sikap siswa diantaranya siswa mengantuk saat pelajaran berlangsung, siswa bercanda satu sama lain saat diterangkan oleh guru bahkan mengganggu teman yang lain yang menyebabkan materi yang disampaikan guru tidak sepenuhnya terserap oleh siswa sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

Siswa yang merasa cocok dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru dalam mengajar akan merasa senang, sehingga menjadi

bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Materi yang disampaikan guru menjadi mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Metode pembelajaran yang digunakan guru erat hubungannya dengan hasil belajar. Dengan metode mengajar yang tepat dan bervariasi, maka pemahaman siswa mengenai konsep materi yang disampaikan guru menjadi lebih baik. Jika siswa memiliki pemahaman konsep yang baik, maka mereka akan dengan mudah mengerjakan berbagai macam variasi soal yang pada prinsipnya mempunyai konsep yang sama. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Sudjana (2005: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, salah satunya dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif. Metode ini menitikberatkan proses belajar dalam kelompok. Proses belajar dalam kelompok membantu siswa menemukan dan membangun pemahaman tentang materi pelajaran yang dipelajari.

Pada dasarnya setiap metode mengajar memiliki kelebihan dan kelemahan oleh karena itu dalam mengajar dapat digunakan berbagai metode sesuai dengan materi yang diinginkan. Jadi perlu adanya suatu metode lain yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, yaitu metode yang didalamnya bisa memacu siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Slavin (1995:2) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode belajar dimana siswa bekerja dalam suatu kelompok kecil dengan cara saling membantu satu sama lainnya dalam dunia pendidikan”. Metode kooperatif menurut Slavin dibedakan menjadi beberapa tipe, yaitu: *Students Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Teams Assited Individualization* (TAI), *Cooperatif Intregrated Reading And Compositions* (CIRC), dan *Jigsaw*.

Pada penelitian ini menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT). Pendekatan pembelajaran metode TGT ini memiliki kesamaan dalam pembentukan kelompok dan pembagian materi pada STAD, namun kuis- kuis

diganti dengan tournament-tournament, seperti bekerja dalam kelompok. Dalam pembelajaran pada pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) ini semua kelompok memiliki peluang yang sama untuk sukses (mendapatkan nilai yang tinggi). Pada penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini menggunakan bentuk teka-teki silang. Upaya itu dapat dilakukan dengan memberi variasi cara mengajar dalam kegiatan belajar mengajar agar tidak menimbulkan kebosanan siswa pada metode pembelajaran yang sudah biasa digunakan, dan membantu siswa agar berlatih berpikir kritis dan analisis dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki keterbatasan yaitu masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya, selain itu suasana kelas terkesan ribut dan kurang tertib.

Variasi metode pembelajaran yang lain adalah metode diskusi. Metode diskusi adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan belajar memecahkan masalah. Metode diskusi mendapat perhatian besar karena memiliki arti penting dalam merangsang para siswa untuk berpikir dan mengekspresikan pendapatnya secara bebas dan mandiri. Metode diskusi memiliki keterbatasan yaitu memerlukan waktu yang tidak terbatas, pembicaraan atau pembahasan sering meluas dan mengambang, dan didominasi oleh orang-orang tertentu yang biasanya aktif

Kedua metode pembelajaran di atas tidak dapat dikatakan mana yang paling baik karena masing-masing metode memiliki karakteristik tertentu dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu, berdasarkan perbandingan konsep kedua metode pembelajaran di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian untuk membandingkan penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan metode diskusi pada kompetensi dasar Mendiskripsikan permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya dalam pembangunan berkelanjutan. Hasil perbandingan penggunaan kedua metode tersebut, akhirnya dapat digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar geografi antara yang menggunakan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Metode diskusi. Berdasarkan hal tersebut maka penulis

mengadakan penelitian yang berjudul : “Studi Komparasi Antara Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan Diskusi Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban Tahun Ajaran 2009 - 2010”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar.
2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai pelajaran, hal ini terlihat pada hasil belajar Geografi siswa yang belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian yang akan dilaksanakan ini mempunyai arah yang jelas, ruang lingkup penelitian dibatasi mengenai penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan metode diskusi terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat diajukan perumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan metode diskusi dalam pembelajaran Geografi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban ?
2. Metode manakah yang lebih baik antara penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan metode diskusi dalam pembelajaran Geografi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai perumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode diskusi dalam pembelajaran Geografi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.
2. Metode yang lebih tepat antara penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode diskusi dalam pembelajaran Geografi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai bahan pertimbangan bagi pengembangan penelitian selanjutnya yang relevan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
Memberikan masukan, khususnya guru mata pelajaran Geografi tentang pembelajaran yang inovatif khususnya metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
 - b. Bagi Siswa
Memberikan masukan kepada siswa bahwa pencapaian hasil belajar yang baik dan bermakna memerlukan peran serta siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Studi Komparasi

Studi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya kajian atau mempelajari (Depdikbud, 1990:860). Dalam skripsi ini studi berarti mempelajari.

Komparasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perbandingan. Van Dallen dalam Arikunto (2002: 236) menyebutkan bahwa “Penelitian komparasi yaitu ingin membandingkan dua atau tiga kejadian dengan melihat penyebab-penyebabnya”.

Aswarni Sujud dalam Arikunto (2002: 236) mengemukakan bahwa “Penelitian komparasi akan dapat menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda-benda, tentang prosedur kerja, tentang ide-ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu ide atau suatu prosedur kerja”.

Dari berbagai pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa studi komparasi adalah bentuk penelitian yang membandingkan antara beberapa variabel yang saling berhubungan dengan menemukan perbedaan-perbedaan atau persamaannya.

2. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang dan perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha. Sejak lahir manusia telah melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhannya sekaligus mengembangkan dirinya. Oleh karena itu, belajar sebagai suatu kegiatan telah dikenal dan bahkan disadari atau tidak telah dilakukan oleh manusia.

Belajar adalah suatu proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses tersebut melalui berbagai pengalaman (Sudjana, 1996: 6)

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan latihan (Hamalik, 1989: 60).

Menurut Slameto (2003: 54-71) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua, yaitu: (1). Faktor intern yang meliputi: faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan; (2). Faktor ekstern yang meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Seseorang akan mendapatkan hasil belajar yang baik apabila faktor jasmani dan faktor psikologis yang mendukung untuk belajar serta faktor kelelahan yang dapat dikendalikan, sehingga nantinya kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar, selain itu didukung pula dengan adanya lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Purwanto (2002: 84) mengemukakan beberapa definisi belajar, antara lain :

Hegard dan Bower (1975): Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.

Morgan (1978): Belajar adalah perubahan yang relatif mantap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Whiterington (1982): Belajar adalah sesuatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan atau pengertian.

Winkel (1996: 53) berpendapat bahwa “Belajar merupakan suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat konstan dan berbekas”.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai belajar, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh suatu pengalaman dan dipengaruhi oleh

lingkungan. Perubahan tersebut bersifat tetap atau konstan dan perubahan tersebut terjadi karena usaha sadar yang dilakukan individu.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan kegiatan yang melibatkan guru dan siswa. Guru sebagai orang yang mengajar dan siswa sebagai subjek yang belajar. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan ditandai adanya komunikasi dua arah antara siswa dengan guru. Mengajar adalah usaha yang dilakukan guru untuk memberikan dorongan, bimbingan, dan bantuan kepada siswa agar terjadi suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka guru harus mampu mengenal karakteristik siswanya. Apabila guru mengenal karakteristik siswanya, maka guru akan lebih mudah untuk memberikan bantuan belajar kepada masing-masing siswanya. Sebaliknya apabila guru tidak mengenal karakteristik siswanya, maka guru akan kesulitan untuk memberikan bantuan dan bimbingan belajar kepada siswa.

Pembelajaran adalah kegiatan mengatur dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa yang dapat mendorong dan menumbuhkan minat siswa melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 1996: 7). Proses belajar mengajar memiliki empat komponen yaitu tujuan, bahan, metode dan alat, serta penilaian. Keempat komponen tersebut tidaklah berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun dalam pelaksanaannya sering tidak disadari bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan justru menghambat aktivitas dan kreativitas (Mulyasa, 2006: 105-106). Perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif agar para peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas secara optimal sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Untuk memahami lebih mendalam mengenai pengertian pembelajaran, beberapa ahli memberikan definisi yang berbeda-beda. Dimiyati dan Mudjiono (1999: 297) berpendapat bahwa “Pembelajaran ialah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif,

yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk mengaktifkan siswa dengan adanya sumber belajar.

Definisi diatas mengandung pengertian bahwa belajar adalah bagaimana seseorang atau kelompok yang datang untuk mengetahui dan akhirnya mengetahui bermacam-macam tindakan dalam pembelajaran, dalam pembelajaran siswa menempatkan dirinya dalam hubungan saling mengetahui yang dipengaruhi oleh pengalaman, konsep, analisis atau penerapan. yang dimiliki siswa untuk dapat mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan optimal.

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks, untuk itu perlu direncanakan secara matang oleh guru sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi dan melakukan. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang berpusat pada satu tujuan tertentu. Proses belajar berlangsung secara efektif dibawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan (Hamalik, 2001: 31). Dalam proses pembelajaran siswa menempuh tiga fase yaitu fase informasi (tahap penerimaan materi), fase transformasi (tahap pengubahan materi) dan fase evaluasi (tahap penilaian materi).

Proses pembelajaran dikatakan berkualitas dengan baik apabila tujuan belajar dapat tercapai setelah mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran tergantung pada tingkah laku manusia yang terdiri dari sejumlah aspek yaitu pengetahuan, pengertian, kebiasaan, ketrampilan, apersepsi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap (Hamalik, 2001: 30).

Proses pembelajaran yang baik akan menimbulkan perubahan perilaku setiap perubahan perilaku selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. Ciri-ciri perubahan yang khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar adalah perubahan itu intensional, perubahan itu positif dan aktif dan perubahan itu afektif dan fungsional (Syah, 1995: 116).

Perubahan yang intensional adalah perubahan yang terjadi dalam proses belajar disebabkan oleh pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari. Perubahan yang positif dan aktif adalah perubahan yang terjadi karena proses belajar berjalan baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Perubahan dikatakan aktif karena perubahan yang terjadi disebabkan oleh usaha siswa itu sendiri. Perubahan yang afektif dan fungsional adalah perubahan yang timbal balik karena proses belajar bersifat afektif yakni berhasil guna.

Kegiatan proses pembelajaran mempengaruhi perwujudan perilaku belajar. Perwujudan perilaku belajar nampak dalam kebiasaan, ketrampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional, sikap, inhibisi, apersepsi dan tingkah laku afektif (Syah, 1995: 118).

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli pendidikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru dengan cara mengatur dan mengorganisasikan lingkungan di sekitar siswa dengan tujuan mengaktifkan siswa untuk belajar sehingga diperoleh kemampuan baru dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa lebih diutamakan sehingga siswa mempunyai kebebasan yang bertanggung jawab untuk mengungkapkan ide atau gagasan yang pada akhirnya pemahaman siswa tentang materi akan lebih tertanam dengan sendirinya dalam pikirannya.

3. Metode Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus mempunyai strategi agar tujuan pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Salah satu strategi yang dapat dilakukan adalah dengan memilih metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, oleh sebab itu guru harus mampu memilih metode yang sesuai dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Sumantri dan Johar Permana (2001: 114) "Metode merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan. Metode pembelajaran terkadang juga disebut sebagai teknik

penyajian. Menurut Roestiyah (2001: 1) teknik penyajian mempunyai pengertian yaitu “teknik yang dikuasai guru untuk mengajarkan atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik”.

Setiap metode mengajar mempunyai karakteristik tertentu dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing, tidak ada satu metode pun yang dianggap paling baik dibandingkan metode yang lain, karena suatu metode mengajar yang berhasil diterapkan pada suatu materi belum tentu berhasil jika diterapkan pada materi yang lain.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan kepada mereka. Oleh karena itu, dalam menentukan metode pembelajaran perlu dipertimbangkan hal-hal yang mendukung penggunaan suatu metode pembelajaran. Menurut Margono (1998: 9) untuk menentukan metode pembelajaran yang baik perlu diperhatikan beberapa hal, antara lain :

- a. Tujuan pengajaran
- b. Materi pelajaran
- c. Siswa
- d. Guru
- e. Fasilitas

4. Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin dibedakan menjadi beberapa tipe, yaitu :

- a. *Students Teams Achievement Divisions* (STAD)
- b. *Teams Games Tournament* (TGT)
- c. *Teams Assited Individualizations* (TAI)
- d. *Cooperative Intergrated Reading And Compositions* (CIRC)
- e. *Jigsaw*

Dalam penelitian ini akan dicoba salah satu model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang kaitannya dengan pengajaran geografi di SMPN 2 Mojolaban. Tipe TGT pertama kali dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward. Pendekatan pembelajaran model TGT memiliki kesamaan dalam

pembentukan kelompok dan pembagian materi pada STAD. Namun kuis- kuis diganti dengan tournament- tournament, seperti bekerja dalam kelompok. Tournament ini dapat dilakukan dengan mengisi TTS yang diberikan pada setiap kelompok. Dimana kelompok yang cepat menyelesaikan TTS tersebut dengan benar dapat menjadi pemenang. Dalam pembelajaran pada pendekatan TGT ini semua anggota kelompok memiliki peluang yang sama untuk sukses (mendapat nilai yang tinggi).

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran dengan pendekatan TGT antara lain:

Membuat kelompok kecil yang beranggotakan 4 -5 siswa yang berasal dari latar belakang yang berbeda.

- a. Menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan.
- b. Berdiskusi kelompok/ tutorial antar anggota dalam bentuk kuis yang berupa teka- teki silang.
- c. Melakukan penilaian.

Strategi pembelajaran kooperatif adalah strategi yang relatif baru di Indonesia. Strategi pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) pada prinsipnya adalah membentuk kelompok- kelompok kecil, yang dalam kelompok tersebut terdapat kerjasama antar anggota kelompok dan diskusi kelompok. Pembelajaran difokuskan pada cara kerja kelompok. Dalam strategi pembelajaran kooperatif, kreatifitas individu sangat diperlukan, termasuk hubungan antar pribadi (Slavin, 1995 :11-12)

Untuk model TGT, dibagi menjadi dua tahap pembelajaran, yaitu :

- a. Tahap penyampaian materi pelajaran

Di sini materi pelajaran akan disampaikan melalui pengajaran secara langsung di kelas. Guru menekankan pada apa yang akan dipelajari siswa. Ini dilakukan untuk mendorong siswa untuk lebih siap belajar dalam mempelajari konsep yang akan disampaikan. Untuk tahap ini, perlu adanya penekanan pada :

- 1) Pengembangan
 - a) Guru menentukan tujuan – tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

- b) Menekankan pada siswa bahwa pada pembelajaran kooperatif, belajar adalah memahami arti dan bukan menghafal.
 - c) Mengontrol pemahaman siswa sesering mungkin.
 - d) Memberikan penjelasan mengenai alasan mengapa jawaban benar atau salah.
 - e) Beralih ke konsep yang lain apabila siswa sudah menguasai pokok permasalahannya.
- 2) Praktek terkendali
- a) Guru memanggil siswa secara acak untuk menyelesaikan soal sebagai bagian dari kegiatan permainan “teka – teki silang”.
 - b) Pemberian tugas kelas.
- b. Kegiatan kelompok

Dalam pembelajaran kooperatif, tiap kelompok terdiri atas 4 atau 5 siswa. Selain kegiatan kelompok berlangsung, masing – masing siswa bertugas untuk mempelajari materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu apabila ada teman sekelompoknya yang belum menguasai materi pelajaran tersebut. Di sini guru akan membagikan lembar kegiatan untuk dikerjakan oleh siswa. Setiap individu harus mengerjakan soal secara mandiri, dan dapat saling membantu dalam menyelesaikan dan menjawab soal dengan teman sekelompoknya.

Di sini guru menekankan pada siswa bahwa lembar kegiatan untuk dipelajari. Apabila siswa mempunyai suatu permasalahan, sebaiknya ditanyakan terlebih dahulu pada anggota kelompoknya, jika tidak mampu barulah ditanyakan kepada guru.

Dengan pembelajaran kooperatif model TGT, diharapkan bisa merangsang siswa untuk lebih siap belajar mata pelajaran geografi. Selain itu selama siswa bekerja di dalam kelompoknya, guru akan bertindak sebagai fasilitator yang akan memantau kegiatan masing- masing.

5. Teka-teki Silang

Teka- teki silang berasal dari kata teka - teki dan silang. *Teka- teki* dalam buku kamus besar Bahasa Indonesia berarti soal yang berupa kalimat (cerita, gambar, dsb) sebagai permainan untuk pengasah pikiran atau tebakan. Kata

silang berarti bertumpuk (palang- memalang), berpapasan (berselisih jalan). Teka-teki silang merupakan salah satu sarana untuk dapat mengetahui dan mengingat pengetahuan yang kita miliki untuk kita tuangkan dalam jawaban atas pertanyaan yang ada, baik dalam baris maupun kolom. Teka – teki silang sudah banyak dikenal oleh masyarakat dan dimanfaatkan untuk mengisi waktu luang yang ada.

Teka-teki silang digunakan dalam model TGT (*Teams Games Tournament*). Hal ini dimaksudkan bahwa selain ada unsur permainannya ada juga unsur pendidikannya, dimana dengan mengisi teka – teki silang tersebut secara tidak sadar siswa belajar ilmu geografi, sehingga diharapkan mendapatkan kesenangan juga didapatkan pengetahuan dan pemahaman materi pelajaran.

6. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan belajar memecahkan masalah. Metode ini lazim juga disebut sebagai diskusi kelompok (*group discussion*) dan resitasi bersama (*socialized recitation*). Aplikasi metode diskusi biasanya melibatkan seluruh siswa tertentu yang diatur dalam bentuk kelompok-kelompok.

Dalam dunia pendidikan yang semakin demokratis seperti jaman sekarang ini, metode diskusi mendapat perhatian besar karena memiliki arti penting dalam merangsang para siswa untuk berpikir dan mengekspresikan pendapatnya secara bebas dan mandiri. Langkah-langkah penggunaan metode diskusi :

- a. Guru mengemukakan materi pokok yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperlunya tentang materi yang akan dipelajari.
- b. Dengan dipimpin oleh guru, siswa dibagi dalam kelompok-kelompok diskusi. Pembagian kelompok dilakukan secara acak, tidak berdasarkan nilai.
- c. Setiap anggota hendaknya tahu apa yang akan didiskusikan dan bagaimana cara berdiskusi. Diskusi harus berjalan dalam suasana bebas, setiap anggota tahu bahwa mereka mempunyai hak bicara yang sama.

- d. Setelah kegiatan diskusi selesai, tiap kelompok melaporkan hasil diskusinya, kemudian ditanggapi semua siswa terutama dari kelompok lain. Guru memberi ulasan atau penjelasan terhadap laporan tersebut.
- e. Siswa mencatat hasil diskusi dan guru memberi tanggapan dari setiap kelompok.

Sumantri (2001:125) menjelaskan tentang kekuatan metode diskusi sebagai berikut:

- a. Dapat mendorong partisipasi siswa secara aktif baik sebagai partisipan, penanya, penyanggah maupun moderator.
- b. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan partisipasi demokratis.
- c. Melatih kestabilan emosi dengan menghargai dan menerima pendapat orang lain dan tidak memaksakan pendapat sendiri sehingga tercipta kondisi memberi dan menerima.
- d. Keputusan yang diambil kelompok akan lebih baik daripada berpikir sendiri.

Adapun keterbatasan metode diskusi yaitu:

- a. Sulit menentukan topik masalah yang sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik dan yang memiliki relevansi dengan lingkungan.
- b. Memerlukan waktu yang tidak terbatas.
- c. Pembicaraan atau pembahasan sering meluas dan mengambang.
- d. Didominasi oleh orang-orang tertentu yang biasanya aktif.
- e. Memerlukan alat yang fleksibel untuk membentuk tempat yang sesuai.
- f. Kadang tidak membuat penyelesaian yang tuntas walaupun kesimpulan telah disepakati namun dalam implementasi sangat sulit dilaksanakan.
- g. Perbedaan pendapat dapat mengundang reaksi di luar kelas.

Penggunaan metode diskusi dalam proses belajar-mengajar pada dasarnya merupakan proses pemecahan masalah yang harus dilakukan oleh siswa agar terjadi belajar bermakna. Dengan demikian siswa dapat mengoptimalkan dalam mencurahkan pengetahuan yang dimiliki dan dituntut mampu menghubungkan konsep-konsep yang sudah dimiliki yang relevan dengan proses pemecahan masalah.

7. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2005:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar diperoleh siswa setelah mengikuti pengajaran dalam waktu tertentu. Hasil belajar merupakan keberhasilan siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Untuk mengetahui hasil belajar seorang siswa perlu diadakan kegiatan penilaian dengan menggunakan evaluasi atau tes. Menurut Sudjana (2005: 22) penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Penilaian hasil belajar banyak ragamnya, salah satunya adalah dengan tes. Menurut Webster's Collegiate dalam Arikunto (2002: 32) mengemukakan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dapat berbentuk tes tertulis, maupun tes lisan. Hasil belajar ini dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf.

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Purwanto (2002: 107) hasil belajar pada setiap orang dipengaruhi oleh faktor dari luar dan faktor dari dalam. Faktor dari luar meliputi lingkungan alam, lingkungan sosial, kurikulum/bahan pelajaran, guru/pengajar, sarana dan fasilitas, administrasi/manajemen. Faktor dari dalam meliputi kondisi fisik, kondisi panca indera, bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian usaha belajar siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar mengajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, maupun kalimat yang dapat menunjukkan kemampuan siswa.

B. Penelitian Yang Relevan

Tabel 1: Penelitian Yang Relevan

	Yudhi Asti Laksanawati	Enny Dyah Rahmawati	Pandi Dwi Putranto	Suci Kurniawati
Judul	Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS Geografi pada pokok bahasan unsur fisik wilayah Indonesia kelas VIII B di SMP Negeri 16 Surakarta Tahun ajaran 2006/2007.	Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> , <i>Student Teams Achieved Division (STAD)</i> dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar Tahun Ajaran 2007/2008	Eksperimentasi Pelajaran Matematika Dengan metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Pada Pokok Bahasan Pecahan Ditinjau Dari Keaktifan Siswa Kelas I SLTP Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2004/2005.	Studi Komparasi Antara Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dan Diskusi Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban Tahun Ajaran 2009 - 2010
Tujuan	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan	a) Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar yang dicapai siswa yang diberi metode TGT,	1. Untuk mengetahui metode TGT secara signifikan menghasilkan	Untuk mengetahui : 1.) Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa

	<p>metode pembelajaran kooperatif model <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Geografi Di SMP Negeri 16 Surakarta tahun ajaran 2006/2007.</p>	<p>STAD dan yang diberi metode konvensional terhadap hasil belajar geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar tahun ajaran 2007/2008</p> <p>b) Untuk mengetahui apakah penggunaan metode TGT, lebih baik digunakan daripada metode STAD terhadap hasil belajar geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar tahun ajaran 2007/2008</p> <p>c) Untuk mengetahui apakah penggunaan metode TGT, lebih baik digunakan daripada metode konvensional terhadap hasil belajar geografi</p>	<p>prestasi belajar matematika lebih baik daripada metode konvensional pada pokok bahasan pecahan.</p> <p>2. Untuk mengetahui siswa dengan aktifan tinggi secara signifikan menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik dibandingkan siswa dengan keaktifan rendah pada pokok bahasan pecahan.</p> <p>3. untuk mengetahui terdapat interaksi yang signifikan antara mengajar dan</p>	<p>yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dan metode diskusi dalam pembelajaran Geografi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.</p> <p>2.)Membandingkan metode yang lebih tepat antara penerapan metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dan metode diskusi.</p>
--	--	---	---	---

		siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar tahun ajaran 2007/2008 d) Untuk mengetahui apakah penggunaan metode STAD, lebih baik digunakan daripada metode konvensional terhadap hasil belajar geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Karanganyar tahun ajaran 2007/2008	keaktifan siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan pecahan.	
Metode	Penelitian Tindakan Kelas	Eksperimen semu	Eksperimen Semu	Eksperimen semu
Hasil	Metode <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) mendapat respon yang cukup baik oleh siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar	a) Ada perbedaan penggunaan metode pembelajaran antara siswa yang diajar dengan menggunakan metode mengajar TGT, siswa yang diajar dengan menggunakan	1. Metode TGT secara signifikan menghasilkan Prestasi Belajar Matematika Yang Lelah Baik Daripada Metode	1.) ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran <i>Teams Games</i>

	<p>siswa, ini terlihat dari hasil tes pada siklus pertama maupun siklus kedua. Siklus pertama mencapai prosentase 32, 5% sedangkan siklus kedua mencapai 95%. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa metode <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 62,5%.</p>	<p>metode mengajar STAD dan siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. Ini ditunjukkan dengan harga $F_{hit} = 45,944 > 3,08 = F_{tabel}$</p> <p>b.) Penggunaan metode TGT lebih baik daripada metode STAD dalam pembelajaran geografi terhadap hasil belajar geografi siswa, yang ditunjukkan dengan dengan harga $F_{hit} = 20,11 > 3,94 = F_{tabel}$</p> <p>c.) Penggunaan metode TGT lebih baik daripada metode ceramah dalam pembelajaran geografi terhadap hasil belajar geografi siswa, yang ditunjukkan</p>	<p>Konvensional</p> <p>Pada Pokok Bahasan Pecahan ($F_{hitung}=3.9889>3.96= F_{tabel}$ Dan Nerata Baris $A_1=8.2289>7.8030=A_2$ Pada Taraf Signifikasi 5%</p> <p>2. Siswa dengan keaktifan rendah pada pokok bahasan pecahan ($F_{hitung}=13.1030>3.96=F_{tabel}$ dan nerata kolom $B_1=8.4019>7.6300=B_2$ pada taraf signifikasi 5%</p> <p>3. Terdapat interaksi yang signifikan antara metode mengajar dengan keaktifan siswa terhadap</p>	<p><i>Tournament (TGT)</i> dan metode diskusi dalam pembelajaran Geografi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban. Ini ditunjukkan dengan harga $F_{hit} = 3,676 > F_{tabel} = 2,00$</p> <p>2.) Metode yang lebih tepat digunakan adalah metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran diskusi.</p>
--	--	--	--	---

		<p>dengan harga $F_{hit} = 91,97 > 3,94 = F_{tabel}$</p> <p>d.)Penggunaan metode STAD lebih baik daripada metode ceramah dalam pembelajajan geografi terhadap hasil belajar geografi, yang ditunjukkan dengan harga $F_{hit} = 25,96 > 3,94 = F_{tabel}$</p>	<p>prestasi belajar matematika pada pokok bahasan pecahan ($F_{hitung}=6.5535 > 3.96=F_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%</p>	
--	--	--	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan menentukan keefektifan dan keefisienan dalam proses belajar mengajar. Guru harus senantiasa mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

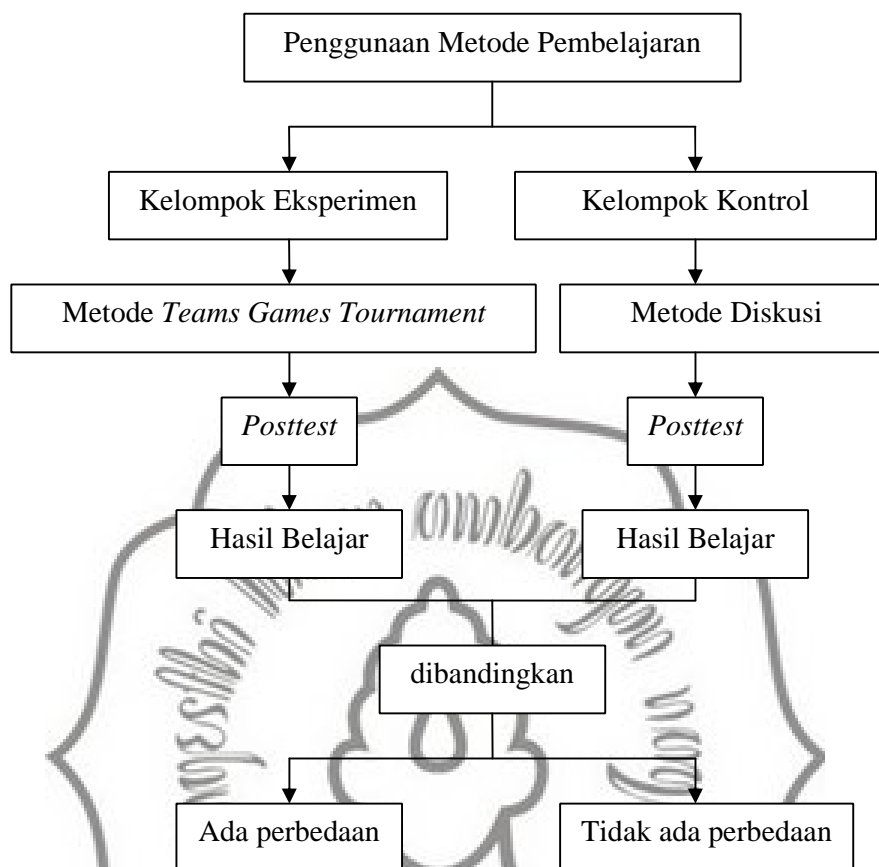
Keberhasilan kegiatan pembelajaran ditentukan dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Faktor keberhasilan kegiatan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh metode pembelajaran terutama dari kesesuaian penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru, serta keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Penerapan pendekatan pembelajaran yang

bervariasi berupaya untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran sekaligus sebagai salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan.

Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sampai saat ini masih jarang dijumpai, sehingga efektif atau tidaknya metode mengajar ini belum begitu banyak diketahui. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Geografi direncanakan menggunakan metode diskusi.

Pada penelitian ini metode pembelajaran di *Teams Games Tournament* (TGT) bandingkan dengan metode diskusi. Pada penelitian ini, peneliti mengambil kelas yang mempunyai nilai rata-rata hampir sama untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan untuk kelompok kontrol menggunakan metode diskusi. Setelah perlakuan selesai diberikan kepada kedua kelompok, maka diadakan *posttest* kepada masing-masing kelompok dan hasil dari *posttest* merupakan hasil belajar siswa yang selanjutnya dibandingkan, sehingga dapat diketahui hasil belajar dari kedua kelompok, ada perbedaan atau tidak.

Untuk memperjelas kerangka berpikir tersebut, dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 1. Skema Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis

Dalam penelitian ini dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

- Ada perbedaan hasil belajar Geografi siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode diskusi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.
- Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada metode diskusi dalam pembelajaran Geografi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mojolaban Propinsi Jawa Tengah Tahun Ajaran 2009/2010.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang dilaksanakan untuk kegiatan penelitian ini selama kurang lebih 12 bulan, yaitu dari bulan Juli 2009 sampai dengan bulan Juni 2010. Adapun jadwal rencana pelaksanaan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Penelitian

Jadwal Kegiatan	Jul Agt	Sept Okt	Nov Des	Jan Feb	Mar Apr	Mei Jun
Persiapan						
Penyusunan Proposal						
Penyusunan Instrumen Penelitian						
Pengumpulan Data						
Analisis Data						
Penulisan Laporan						

B. Metode Penelitian

Di dalam penelitian ini digunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2003: 272) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subyek selidik. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih

kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembandingan yang tidak menerima perlakuan.

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen mendapat perlakuan berbeda dalam pengajarannya, yaitu dengan diterapkannya metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Kelompok kontrol pada penelitian ini mendapat perlakuan yang berbeda seperti yang diberikan pada kelompok eksperimen. Setelah proses belajar mengajar untuk satu materi pokok berakhir, kedua kelompok diukur dengan alat yang sama yaitu tes akhir. Hasil kedua pengukuran tersebut kemudian dibandingkan dan dianalisis. Sebelum memberikan perlakuan, terlebih dahulu peneliti mengecek kemampuan dari kedua kelompok, untuk mengetahui bahwa kelompok tersebut seimbang kemampuannya. Data yang digunakan untuk menguji keseimbangan adalah nilai ulangan materi sebelumnya. Untuk memperjelas teknik penelitian yang digunakan, maka dapat digambarkan rancangan penelitian sebagai berikut :

Tabel 3. Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Tes Akhir (Post Tes)
Eksperimen	X	T ₂
Kontrol	-	T ₂

Keterangan :

X : Metode *Teams Games Tournament* (TGT)

T₂ : Tes akhir (post test)

Prosedur penelitian dalam rancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kelas yang akan digunakan sebagai kelas penelitian.
2. Kelas yang memiliki rata-rata nilai ulangan Geografi yang hampir sama, diambil dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Melakukan eksperimen dan memberi perlakuan yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode diskusi.

4. Memberikan tes akhir atau post test kepada kedua kelompok.
5. Membandingkan hasil tes akhir kedua kelompok dengan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa.

C. Populasi dan Sampel

Arikunto (2002: 108) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Mojolaban yang berjumlah 360 siswa. Ada dua kelas dalam populasi ini yaitu kelas VIII H sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 32 siswa dan kelas VIII I sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 30 siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Arikunto, 2002: 109). Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* dan dari populasi tersebut dipilih 2 kelas dengan sistem undian dengan maksud agar setiap kelas mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian sehingga terpilih Kelas VIII H sebagai kelas kontrol dan Kelas VIII I sebagai kelas eksperimen.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

a. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini sebagai variabel bebasnya adalah metode pembelajaran yang meliputi :

- 1) Metode *Teams Games Tournament* (TGT)
- 2) Metode diskusi

b. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini sebagai variabel terikatnya adalah pencapaian hasil belajar siswa.

2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dapat digunakan dalam pengumpulan data diantaranya adalah observasi, tes, angket, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode dokumentasi dan metode tes.

a. Metode Dokumentasi

Arikunto (2002: 206) menyatakan bahwa “Metode dokumentasi adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, legger, agenda, dan sebagainya”. Pada penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai daftar nama siswa dan nilai ulangan materi pokok sebelumnya yang digunakan untuk menguji keseimbangan kemampuan awal.

b. Metode Tes

Arikunto (2002: 198) menyatakan bahwa “Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan ataupun alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Metode tes pada penelitian ini, digunakan untuk mengambil data tentang hasil belajar Geografi siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar pada kompetensi dasar Pelapukan, Erosi dan Sedimentasi. Soal tes berupa tes obyektif yang dibuat sama untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif untuk memperoleh data tentang hasil belajar kognitif. Secara garis besar dalam menyiapkan ujian atau tes formatif adalah sebagai berikut :

1. Menyiapkan kisi-kisi soal atau *blue print*
2. Menulis soal
3. Menguji kualitas soal

4. Uji Coba Instrumen

Soal-soal tes yang telah dibuat, kemudian akan diujicobakan terlebih dahulu pada kelas lain yang tidak digunakan sebagai subyek penelitian dan kelas tersebut harus mempunyai kemampuan yang sama dengan kelas yang digunakan subyek penelitian. Untuk menguji soal itu baik, harus memenuhi persyaratan dalam hal validitas dan reliabilitas.

a. Validitas

Tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Teknik yang digunakan untuk menentukan validitas item soal adalah dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\left\{ \sum X^2 - (\sum X)^2 \right\} \left\{ \sum Y^2 - (\sum Y)^2 \right\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y

n : jumlah subjek

X : skor item soal

Y : skor total

(Arikunto, 2002: 72)

Kriteria:

$r_{xy} > r_{\text{tabel}}(0,05)$, maka item dinyatakan valid.

b. Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya dan reliabilitas adalah kejajegan suatu tes apabila diteskan kepada subjek yang sama, dalam waktu yang berlainan atau kepada subjek yang berbeda pada waktu yang sama. Metode yang digunakan untuk mencari reliabilitas adalah dengan rumus K-R 20 yaitu :

$$r_n = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan :

- r_n : reliabilitas tes secara keseluruhan
 p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
 q : proporsi subjek yang menjawab salah ($q = 1 - p$)
 pq : jumlah hasil perkalian antara p dan q
 n : banyaknya item
 S : standar deviasi

Patokan yang digunakan :

- 0,00 $r_n < 0,20$: sangat rendah
 0,20 $r_n < 0,40$: rendah
 0,40 $r_n < 0,60$: cukup
 0,60 $r_n < 0,80$: tinggi
 0,80 $r_n < 1,00$: sangat tinggi

(Arikunto, 2002: 100)

E. Teknik Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengadakan analisis data. Dalam menganalisis data, peneliti membandingkan nilai hasil belajar Geografi siswa (*Posttest*) antara penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode diskusi. Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan dan selanjutnya dapat diambil kesimpulan dari hasil yang diperoleh melalui analisis tersebut. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan diskusi dalam penelitian ini adalah uji-t. Dari perbandingan nilai hasil belajar siswa tersebut, maka dapat diketahui metode mana yang lebih tepat digunakan, nilai rata – rata hasil belajar yang tinggi dari *Posttest* akan menentukan penggunaan metode mana yang lebih tepat dalam penelitian ini antara penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan diskusi. Menurut Hadi (1982: 475) sebelum suatu eksperimen dilakukan, terlebih dahulu diadakan matching antara grup eksperimen dan grup kontrol: antara

kelompok eksperimental dan kelompok pembanding diseimbangkan lebih dahulu sehingga dua-duanya berangkat dari titik tolak yang sama, dapat dilakukan dengan beberapa jalan, yaitu:

- a. Dengan mempersamakan *mean* dari *group-group* yang turut dalam eksperimen.
- b. Dengan menyeimbangkan variabilitas (*varian*) dari *group* eksperimen dan kontrol.
- c. Dengan menguji perbedaan *group* yang dicoba, baik dalam *mean* maupun variabilitasnya (dengan menggunakan *t-test*).

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti melakukan uji prasyarat analisis yang berupa uji keseimbangan kedua kelompok (*group matching*). Dari hasil analisis data yang dilakukan, maka dapat diketahui :

1. Perbedaan hasil belajar Geografi siswa dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan diskusi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.
2. Metode yang lebih tepat antara penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan diskusi.

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji keseimbangan.

a. Uji Normalitas

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang normal atau tidak. Uji normalitas dihitung menggunakan metode *Liliefors* dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$, dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n

dengan rumus :

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Dimana :

\bar{x} : rata-rata

s : simpangan baku sampel

- 2) Untuk tiap bilangan baku, dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$
- 3) Dihitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i .
Jika proporsi dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- 4) Dihitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlak nya
- 5) Diambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut dan harga terbesar tersebut diberi simbol L_0

Kriteria :

$L_0 < L_{\text{tabel}}$, sampel berdistribusi normal

(Sudjana, 2005: 466-467)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Mojolaban yang berjumlah 360 siswa. Ada dua kelas dalam populasi ini yaitu kelas VIII H sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 32 siswa dan kelas VIII I sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Metode *Bartlett* digunakan untuk menguji homogenitas dengan prosedur sebagai berikut :

- 1) Angka-angka statistik untuk pengujian homogenitas dimasukkan pada tabel uji *Bartlett* sebagai berikut :

Tabel 4. Tabel Uji Bartlett

Sampel	$(n_i - 1)$	S_i^2	$\text{Log } S_i^2$	$(n_i - 1) \text{Log } S_i^2$
1 = VIII I (X_1)				
2 = VIII H (X_2)				
Jumlah sampel	$\Sigma (n_i - 1)$	-	-	$\Sigma (n_i - 1) \text{Log } S_i^2$

Keterangan : VIII I = kelas eksperimen

VIII H = kelas control

2) Dihitung varians gabungan dari ketiga sampel dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 \cdot S_1^2) + (n_2 \cdot S_2^2)}{(n_1) + (n_2)}$$

3) Dihitung $\log S^2$

4) Dihitung nilai $B = (\log S^2) \cdot \Sigma (n_i - 1)$

5) Dihitung nilai $\chi^2_{hitung} = (\log 10) [B - \Sigma (n_i - 1) \log S_i^2]$

6) Bandingkan χ^2_{hitung} dengan nilai χ^2_{tabel} , untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (db) = $k - 1$

Kriteria pengujian :

Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, sampel tidak berasal dari populasi yang homogen

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, sampel berasal dari populasi yang homogen

(Riduwan, 2003: 185)

c. Uji Keseimbangan

Uji ini dilakukan sebelum kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikenai perlakuan yang berbeda dengan tujuan untuk mengetahui apakah kedua kelompok tersebut dalam keadaan seimbang atau tidak. Dengan kata lain secara statistik apakah terdapat perbedaan mean yang signifikan dari dua kelompok. Data yang digunakan dalam uji keseimbangan ini adalah data nilai ulangan materi sebelumnya. Teknik analisis yang digunakan untuk menguji keseimbangan kedua kelompok (*group matching*) adalah t-test. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana :

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

t : harga distribusi eksperimen

- \bar{x}_1 : rata-rata skor kelompok eksperimen
 \bar{x}_2 : rata-rata skor kelompok kontrol
 n_1 : jumlah subjek kelompok eksperimen
 n_2 : jumlah subjek kelompok kontrol
 S : standar deviasi gabungan

Kriteria yang digunakan :

H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ = tidak ada perbedaan kemampuan antara kedua kelompok.

H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ = ada perbedaan kemampuan antara kedua kelompok.
 (Sudjana, 2002 : 239)

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Teknik yang digunakan dalam uji hipotesis adalah uji-t dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$S = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

(Sudjana, 2002 : 239)

Keterangan :

- t : harga distribusi eksperimen
 \bar{x}_1 : rata-rata skor kelompok eksperimen
 \bar{x}_2 : rata-rata skor kelompok kontrol

n_1 : jumlah subjek kelompok eksperimen

n_2 : jumlah subjek kelompok kontrol

S : standar deviasi gabungan

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: tidak ada perbedaan *mean* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: ada perbedaan *mean* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Kriteria pengujian :

H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$: tidak ada perbedaan hasil belajar geografi antara yang menggunakan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Metode Diskusi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.

H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$: ada perbedaan hasil belajar geografi antara yang menggunakan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Metode Diskusi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.

F. Prosedur Penelitian

Tahapan yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Tahap Persiapan

Kegiatan pada tahap ini meliputi studi literatur pada buku maupun skripsi, orientasi lapangan dan pengajuan judul.

2. Tahap Penyusunan Proposal

Penyusunan proposal dan perijinan pada tahap ini dilakukan.

3. Tahap Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibuat dan dikonsultasikan pada tahap ini.

4. Tahap Pengumpulan Data

Data dari penelitian dikumpulkan pada tahap ini. Kegiatan yang dilakukan yaitu pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dengan metode

Teams Games Tournament (TGT) dan pada kelompok kontrol dengan metode Diskusi setelah itu dilakukan *posttest* pada kedua kelompok.

5. Tahap Analisis Data

Data yang diperoleh diolah dan ditarik suatu kesimpulan pada tahap ini.

6. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan dengan kegiatan menggabungkan hasil dari laporan yang telah disusun.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMP Negeri 2 Mojolaban terletak di Jalan Veteran No. 12, Kelurahan Demakan, Kecamatan Mojolaban. Letak SMP Negeri 2 Mojolaban berbatasan dengan :

Sebelah Utara : Perkampungan
 Sebelah Barat : SDN Demakan 3
 Sebelah Timur : Jalan Raya Veteran
 Sebelah Selatan : Koramil Mojolaban

Lokasi SMP Negeri 2 Mojolaban terletak pada $110^{\circ}52'35,03''$ BT dan $07^{\circ}35'44''$ LS . Lokasi ini cukup strategis mengingat aksesibilitas transportasi yang ada, halaman yang cukup luas berada di tengah.

Jumlah siswa pada tahun ajaran 2009/2010 sebanyak 868 siswa, terdiri dari 268 siswa kelas VII 126 siswa laki-laki dan 142 siswa perempuan, 255 siswa kelas VIII yaitu 135 siswa laki-laki dan 125 siswa perempuan , dan 273 siswa kelas IX yaitu 130 siswa laki-laki dan 143 siswa perempuan. Staf pengajar di SMP Negeri 2 Mojolaban sebanyak 52 orang yang terdiri dari 48 guru tetap, 4 orang guru tidak tetap. Luas tanah 5011 m^2 , sarana dan prasarana yang tersedia meliputi 27 ruang kelas, yang dibagi menjadi masing-masing 9 kelas untuk kelas VII, kelas VIII, kelas IX,

Sarana dan prasarana yang dimiliki SMP Negeri 2 Mojolaban secara umum cukup lengkap. Beberapa diantaranya, yaitu:

Tabel 5. Sarana dan Prasarana SMP Negeri 2 Mojolaban

No	Jenis Ruang	Jumlah
1	Ruang Kelas	27
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Tata Usaha (TU)	1
4	Ruang BK/ BP	1

5	Ruang Pendidikan Agama	1
6	Aula	1
7	Ruang Guru	1
8	Ruang Perpustakaan	1
9	Ruang UKS	1
10	Mushola	1
11	Ruang Multimedia	1
12	Ruang Keterampilan	1
13	Gudang	1
14	Koperasi	2
15	Lapangan	1

B. Deskripsi Data

Pada penelitian ini melibatkan 62 siswa yang terdiri dari 32 siswa kelas VIII H dan 30 kelas VIII I SMP Negeri 2 Mojolaban tahun pelajaran 2009/2010 kelas VIII H sebagai kelas kontrol yang diberi pembelajaran dengan metode pembelajaran diskusi dan kelas VIII I sebagai kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan metode pembelajaran TGT.

Dalam penelitian ini instrumen yang di uji cobakan berupa tes prestasi belajar IPS Geografi pada materi pokok permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan instrumen adapun hasil uji persyaratan dan analisis data uji coba pada lampiran.

Prestasi belajar yang memuat nilai pre test dan post test pada kelompok eksperimen dan kontrol selengkapnya dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

1. Data Prestasi Belajar Kelas Kontrol

a. Prestasi Belajar Pre Tes Kelas Kontrol

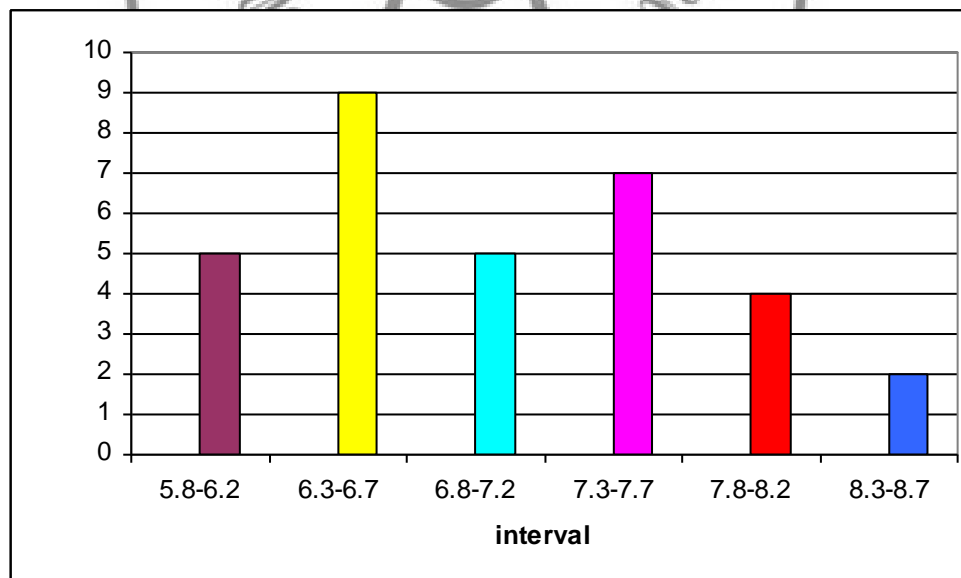
Dari data prestasi siswa berdasarkan hasil evaluasi pre tes diperoleh nilai tertinggi 8,3, nilai terendah 6,0, Standar deviasinya 3,57 dan rerata 6,08. tabel distribusi frekuensi nilai pre tes kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Pre Tes Kelas Kontrol

Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi Relatif
5.8 - 6.2	6.05	5	15.63
6.3 - 6.7	6.55	9	28.13
6.8 - 7.2	7.05	5	15.63
7.3 - 7.7	7.55	7	21.88
7.8 - 8.2	8.05	4	12.50
8.3 - 8.7	8.55	2	6.25
JUMLAH		32	100

Sumber: Data Hasil Evaluasi

Selanjutnya untuk mendapatkan gambaran yang jelas, data tersebut disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Grafik 1. Histogram Prestasi Belajar Pre Tes Kelas Kontrol

Dari histogram distribusi frekuensi di atas dapat dijelaskan bahwa interval nilai 5,8 – 6,2 mempunyai frekuensi 5, interval nilai 6,3 – 6,7 mempunyai frekuensi 9, interval 6,8 – 7,2 mempunyai frekuensi 5, interval nilai 7,3 – 7,7 mempunyai frekuensi 7, interval 7,8 – 8,2 mempunyai frekuensi 4 dan interval nilai 8,3 – 8,7 mempunyai frekuensi 2. Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa nilai siswa yang mempunyai frekuensi paling banyak adalah antara nilai 6,3 – 6,7 sehingga nilai ini menunjukkan rata-rata nilai pre tes kelas kontrol adalah 6,46.

b. Prestasi Belajar Post Tes Kelas Kontrol

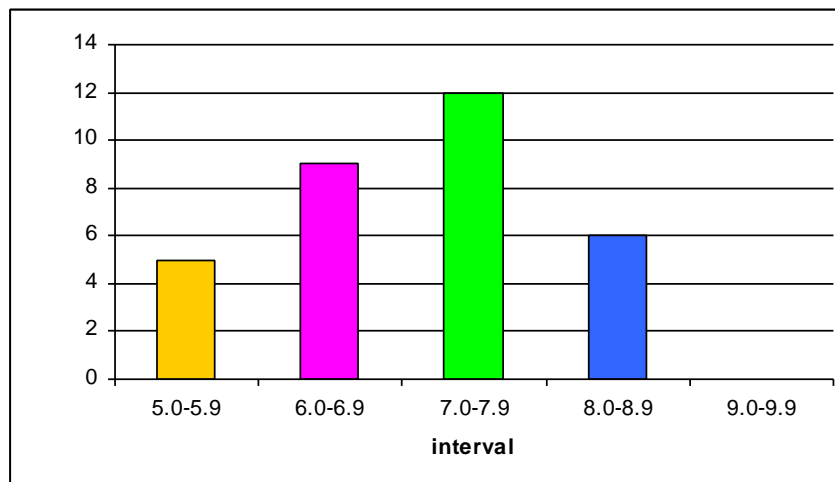
Dari data prestasi siswa berdasarkan hasil evaluasi post tes diperoleh nilai tertinggi 8,6, nilai terendah 5,6. Standar deviasinya 3,58 dan rerata 7,12. Tabel distribusi frekuensi nilai pre tes kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Tabel distribusi frekuensi nilai post tes kelas kontrol

Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi Relatif
5.0-5.9	5.45	5	15.63
6.0-6.9	6.45	9	28.13
7.0-7.9	7.45	12	37.50
8.0-8.9	8.45	6	18.75
9.0-9.9	9.45	0	0.00
JUMLAH		32	100

Sumber: Data Hasil Evaluasi

Selanjutnya untuk mendapatkan gambaran yang jelas, data tersebut disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Grafik 2. Histogram Prestasi Belajar Post Tes Kelas Kontrol

Dari histogram distribusi frekuensi di atas dapat dijelaskan bahwa interval nilai 5,0 – 5,9 mempunyai frekuensi 5, interval nilai 6,0 – 6,9 mempunyai frekuensi 9, interval nilai 7,0 – 7,9 mempunyai frekuensi 12, interval nilai 8,0 – 8,9 mempunyai frekuensi 6, Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa nilai siswa yang mempunyai frekuensi paling banyak adalah antara nilai 7,0 – 7,9 sehingga nilai ini menunjukkan rata-rata nilai post tes kelas kontrol adalah 7,12.

2. Data Prestasi Belajar Kelas Eksperimen

a. Prestasi Belajar Pre Tes Kelas Eksperimen

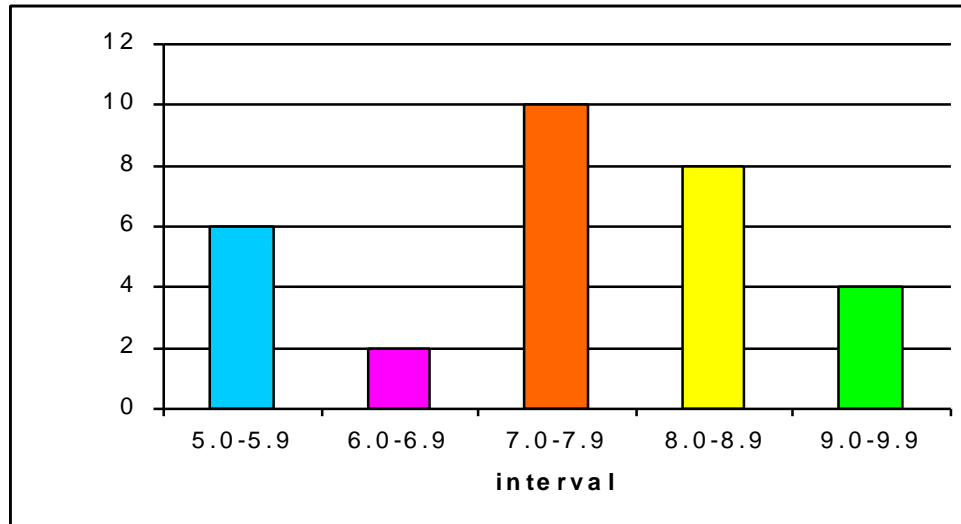
Dari data prestasi siswa berdasarkan hasil evaluasi pre tes nilai tertinggi 9,0, nilai terendah 5,6, Standar deviasinya 3,38 dan rerata 6,52. tabel distribusi frekuensi nilai pre tes kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Pre Tes Kelas Eksperimen

Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi Relatif
5.0-5.9	5.45	6	20.00
6.0-6.9	6.45	2	6.67
7.0-7.9	7.45	10	33.33
8.0-8.9	8.45	8	26.67
9.0-9.9	9.45	4	13.33
JUMLAH		30	100

Sumber: Data Hasil Evaluasi

Selanjutnya untuk mendapatkan gambaran yang jelas, data tersebut disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Grafik 3. Histogram Prestasi Belajar Pre Tes Kelas Eksperimen

Dari histogram distribusi frekuensi di atas dapat dijelaskan bahwa interval nilai 5,0 – 5,9 mempunyai frekuensi 6, interval nilai 6,0 – 6,9 mempunyai frekuensi 2, interval nilai 7,0 – 7,9 mempunyai frekuensi 10, interval nilai 8,0 – 8,9 mempunyai frekuensi 8, interval nilai 9,0 – 9,9 mempunyai frekuensi 4. Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa nilai pre tes siswa yang mempunyai frekuensi paling banyak adalah antara nilai 7,0 – 7,9 sehingga nilai menunjukkan rata – rata nilai pre test kelas eksperimen 7,65.

b. Prestasi Belajar Post Tes Kelas Eksperimen

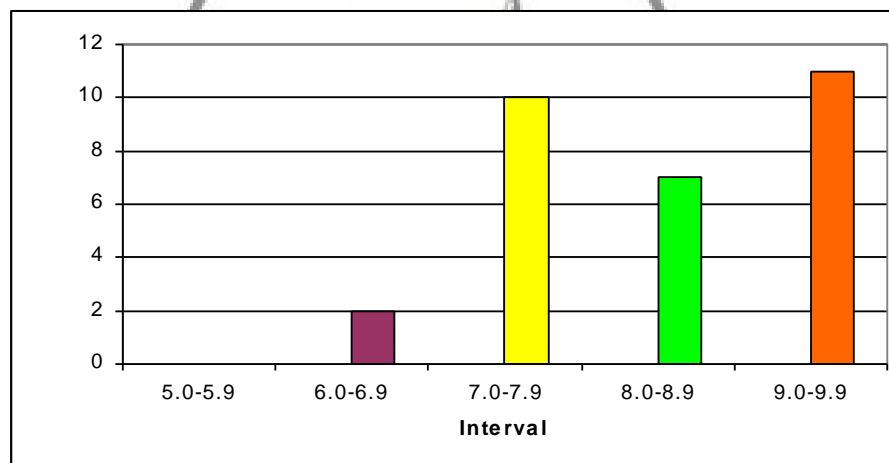
Dari data prestasi siswa berdasarkan hasil evaluasi tes nilai tertinggi 9,6, nilai terendah 6,0, Standar Deviasinya 4,23 dan rerata 8,25. tabel distribusi frekuensi nilai post tes kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Post Tes Kelas eksperimen

Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi Relatif
5.0 - 5.9	5.45	0	0.00
6.0 - 6.9	6.45	2	6.67
7.0 - 7.9	7.45	10	33.33
8.0 - 8.9	8.45	7	23.33
9.0 - 9.9	9.45	11	36.67
JUMLAH		30	100

Sumber: Data Hasil Evaluasi

Selanjutnya untuk mendapatkan gambaran yang jelas, data tersebut disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Grafik 4. Histogram Prestasi Belajar Post Tes Kelas Eksperimen

Dari histogram distribusi frekuensi di atas dapat dijelaskan bahwa interval nilai 5,0 – 5,9 mempunyai frekuensi 0, interval nilai 6,0 – 6,9 mempunyai frekuensi 2, interval 7,0 – 7,9 mempunyai frekuensi 10, interval nilai 8,0 – 8,9 mempunyai frekuensi 7, interval 9,0 – 9,9 mempunyai frekuensi 11 dan interval nilai 10,0 – 10,9 mempunyai frekuensi 0. Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa nilai post tes siswa yang mempunyai frekuensi paling banyak adalah antara nilai 9,0 – 9,9 sehingga nilai menunjukkan rata – rata post test 8,25.

3. Perbandingan Prestasi Belajar Kelas kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel perhitungan Mean, Standar Deviasi dan selisih untuk nilai pre test–posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 10. Tabel Perbandingan Prestasi Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Tes	Kontrol		Eksperimen	
		Mean	SD	Mean	SD
1	Pretest	6.08	3,57	6.52	3,38
2	Posttest	7,04	3,58	8,35	4,23
3	Selisih	0.96	0,01	1.83	0,85

Sumber: Data Hasil Evaluasi

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas terhadap nilai prestasi belajar geografi untuk setiap kelompok siswa menggunakan uji Liliefors taraf signifikansi 5 % sebagaimana tercantum pada lampiran. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa harga statistik uji L_{max} hitung dari masing-masing kelas untuk prestasi nilai pre tes serta nilai selisih pre tes dan post tes tidak melebihi harga kritiknya. Yaitu untuk nilai pre tes eksperimen ($0,0877 < 0,1566$), nilai pre tes kontrol ($0,1577 < 0,1610$). Dengan demikian berarti sampel-sampel dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas terhadap nilai prestasi belajar geografi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Bartlett

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas

Sampel	f_i	SS_i	S_i^2	$\text{Log } S_i^2$	$F_j \text{ Log } S_i^2$
I	31	24.515	0.79	-0.1019	-3.1600
II	29	28.943	1.00	-0.0009	-0.0248
Jumlah	60	53.458			-3.18477

Sumber: Data Hasil Analisis

Berdasarkan tabel untuk variasi nilai eksperimen adalah 24.515 dan variasi nilai kontrol 28,943 maka perhitungan diperoleh bahwa X^2 lebih kecil daripada X_{tabel} ($0,38203 < 1,54785$). Hal ini menunjukkan sampel pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol memenuhi syarat uji homogenitas sehingga disimpulkan sampel berasal dari populasi yang bervariasi homogen.

3. Uji Keseimbangan

Uji keseimbangan digunakan untuk mengetahui bahwa kemampuan kedua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam keadaan seimbang sebelum diberikan perlakuan.. Hasil uji keseimbangan pada taraf signifikansi 0,05 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 12. Hasil Uji Keseimbangan

Uji Keseimbangan	t_{hitung}	t_{tabel}
Uji-t	1,867	2,00

Uji keseimbangan dilakukan dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil uji keseimbangan pada tabel di atas, diperoleh t_{hitung} sebesar 1,867 dan t_{tabel} sebesar 2,00 dan karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,867 < 2,00$ maka kemampuan kedua kelompok dalam keadaan seimbang sebelum diberikan perlakuan.

C. Hasil Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Data yang digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas adalah data hasil dari try out soal yang dilaksanakan di kelas VIII G, dengan jumlah 30 siswa.

a. Uji Validitas

Untuk menguji validitas soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar menggunakan rumus korelasi *product moment* dari Karl Pearson. Penghitungan item soal nomor 1 diperoleh r hitung sebesar 0,489 sedangkan harga r tabel pada $n=30$ dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,361, karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,489 > 0,361$ maka dapat disimpulkan bahwa item soal nomor 1 dinyatakan valid. Dari hasil perhitungan uji validitas 30 soal diperoleh 30 item soal yang valid. Perhitungan uji validitas tes hasil belajar selengkapnya disajikan pada lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh r hitung sebesar 0,8559 sehingga dapat disimpulkan bahwa tes mempunyai reliabilitas sangat tinggi. Berdasarkan kriteria, suatu tes mempunyai reliabilitas yang sangat tinggi apabila nilai reliabilitasnya antara 0,80 sampai dengan 1,00. Perhitungan reliabilitas tes hasil belajar selengkapnya disajikan pada lampiran.

D. Pengujian Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi, selanjutnya pengujian hipotesis Data yang terkumpul dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Analisis data yang digunakan adalah uji t . Dalam bagian ini disajikan rangkuman hasil analisis untuk menguji keseimbangan awal dan hipotesis yang diajukan.

Tablei 13. Ringkasan Uji Kesamaan Rata-Rata Uji t

No	Tes	Kontrol		Eksperimen		T Hitung
		Mean	SD	Mean	SD	
1	Pretest	6,08	3,57	6,52	3,38	1,867
2	Posttest	7,04	3,58	8,25	4,23	5,543
3	Selisih	0,96	0,01	1,83	0,85	3,676

Sumber: Data Hasil Analisis

Keputusan Uji :

1. Berdasarkan analisis data diatas untuk perbandingan prestasi belajar pre tes antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh. harga t tabel dengan uji t dua pihak taraf signifikan 5% maka daerah kritik penerimaan H_0 terletak antara $-1,867$ dan $1,867$ dari analisis data diperoleh $t_{hitung} = 2,00$ maka H_0 diterima, sedangkan H_a di tolak dengan demikian di simpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai awal kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga kedua kelas mempunyai kemampuan awal yang sama dan seimbang.
2. Hasil analisis data uji t terhadap prestasi belajar dengan taraf signifikan 5% antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh. harga t_{hitung} lebih besar

daripada harga t_{tabel} ($5,543 > 2,00$). Ini berarti keputusan uji menolak H_0 dan menerima H_a diterima sehingga ada perbedaan yang signifikan antara Prestasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT lebih efektif dibanding metode pembelajaran diskusi pada materi pokok permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangnya dalam pembangunan berkelanjutan.

3. Hasil analisis data uji t antara selisih nilai pretest dan posttest terhadap prestasi belajar dengan taraf signifikan 5% antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh harga t_{hitung} lebih besar daripada harga t_{tabel} ($3,676 > 2,00$). Ini berarti keputusan uji menolak H_0 dan menerima H_a diterima sehingga ada perbedaan yang signifikan antara Prestasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran TGT lebih efektif dibanding metode pembelajaran diskusi pada materi pokok permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangnya dalam pembangunan berkelanjutan.

E. Pembahasan Hasil Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar geografi dan metode mana yang lebih tepat digunakan antara yang diajar dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Diskusi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (Lihat lampiran 39). Nilai rerata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 8,25 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 7,04. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada kelas eksperimen dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik daripada metode Diskusi yang diberikan pada kelas kontrol.

Proses pembelajaran pada kelas kontrol yaitu Kelas VIII H dengan metode Diskusi pada pertemuan pertama dilaksanakan selama 2 x 40 menit. Materi yang diberikan yaitu pengertian lingkungan hidup, komponen / unsur – unsur lingkungan, arti penting lingkungan bagi kehidupan (Lihat lampiran 3).

Kegiatan pendahuluan yang berlangsung selama kurang lebih 10 menit, diawali dengan guru mengucapkan salam dan siswa menjawabnya lalu guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan pembelajaran antara lain :

- Siswa dapat menjelaskan pengertian lingkungan hidup
- Siswa dapat mengidentifikasi unsur – unsur lingkungan hidup (unsur abiotik, biotik, sosial budaya)
- Menafsirkan arti penting lingkungan bagi kehidupan

Pada kegiatan Inti, guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu Diskusi, siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok (Lihat lampiran 13). Guru mengemukakan materi pokok, kemudian guru menunjukkan gambar-gambar komponen abiotik, biotik dan sosial budaya, dan skema rantai makanan kepada siswa dalam bentuk media powerpoint.

Setelah materi selesai dikemukakan, guru memberikan beberapa soal untuk didiskusikan, antara lain :

- 1) Perhatikan gambar berikut ini :



Dari gambar tersebut coba sebutkan dan jelaskan penggolongan unsur lingkungan hidup ?

- 2) Sebutkan manfaat lingkungan biotik bagi kehidupan ?
- 3) Bagaimana cara memelihara lingkungan agar tetap terjaga kelestariannya?
- 4) Apakah arti penting lingkungan bagi kehidupan ?

Setelah soal selesai dikerjakan, guru meminta siswa untuk setiap kelompok mencatat hasil diskusi, kemudian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kelompok yang presentasi ditunjuk oleh guru, untuk kelompok yang telah ditunjuk untuk segera maju ke depan kelas dan mempresentasikan hasil diskusinya.

Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok menempatkan diri / kembali ke meja masing-masing. Dari pengamatan guru secara keseluruhan, pada diskusi tersebut, pembahasan mengenai arti penting lingkungan hidup menjadi meluas atau mengambang, pada saat proses diskusi berlangsung didominasi siswa-siswa tertentu yang biasanya aktif.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari serta mengingatkan siswa untuk membaca materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya kemudian diakhiri dengan mengucapkan salam penutup.

Pertemuan kedua pada kelas kontrol dilaksanakan selama 2 x 40 menit. Materi yang diberikan yaitu kerusakan lingkungan hidup dan faktor penyebabnya, usaha pelestarian lingkungan hidup, pembangunan berwawasan lingkungan, ciri – ciri pembangunan berkelanjutan, hakikat pembangunan berkelanjutan (Lihat lampiran 3).

Kegiatan pendahuluan yang berlangsung selama kurang lebih 10 menit, diawali dengan guru mengucapkan salam dan siswa menjawabnya lalu guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan pembelajaran antara lain :

- Siswa dapat mengidentifikasi bentuk – bentuk kerusakan lingkungan hidup dan faktor penyebabnya
- Siswa dapat memberikan contoh usaha pelestarian lingkungan hidup
- Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri pembangunan berkelanjutan
- Siswa dapat menafsirkan hakekat pembangunan berkelanjutan

selanjutnya guru memberikan motivasi dengan menunjukkan contoh gambar – gambar kerusakan lingkungan hidup dan video peristiwa banjir di kota Surakarta tahun 2007. Guru juga membagikan Peta Genangan Banjir Kota Surakarta 26 Desember 2007 kepada masing-masing kelompok. Secara kelompok siswa mengamati tayangan video dan peta genangan banjir di kota Solo yang ditunjukkan oleh Guru.

Setelah siswa mengamati gambar dan video yang ditampilkan guru, guru memberikan soal – soal untuk didiskusikan masing - masing kelompok, antara lain :

A. Perhatikan tayangan video bencana banjir di kota Surakarta pada tahun 2007 berikut ini :

Dari pengamatanmu setelah melihat video tersebut, coba diskusikanlah pertanyaan berikut dengan kelompokmu !

1. Apa penyebab terjadinya banjir di Surakarta ?
2. Apa akibat terjadinya banjir di Surakarta ?
3. Bagaimanakah upaya pemerintah kota Surakarta untuk mengurangi kerugian akibat dari banjir tersebut ?

B. Amatilah Peta Genangan Banjir Kota Solo 26 Desember 2007 terlampir, dari pengamatanmu coba diskusikan pertanyaan berikut dengan kelompokmu !

1. Dari hasil pengamatan peta, daerah mana yang terkena banjir paling parah ? Mengapa bisa demikian ? upaya apa saja yang harus dilakukan pemerintah?
2. Hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembangunan berkelanjutan ?



Setelah soal selesai dikerjakan, guru meminta siswa untuk setiap kelompok mencatat hasil diskusi, kemudian mempresentasikan hasil diskusinya

didepan kelas. Kelompok yang presentasi ditunjuk oleh guru, untuk kelompok yang telah ditunjuk untuk segera maju ke depan kelas dan mempresentasikan hasil diskusinya.

Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok menempatkan diri / kembali ke meja masing-masing. Dari pengamatan guru secara keseluruhan pada diskusi tersebut, kelemahan dalam penggunaan metode diskusi antara lain :

- 1.) Pembahasan mengenai penyebab dan akibat banjir di Surakarta 26 Desember 2007 sering meluas atau mengambang,
- 2.) Pada saat proses diskusi membahas upaya pemerintah dalam menanggulangi banjir di Surakarta berlangsung didominasi siswa-siswa tertentu yang biasanya aktif, siswa yang lain sering membuat gaduh sehingga guru harus mengingatkan siswa untuk tenang.
- 3.) Dalam berdiskusi dengan mengamati peta Genangan Banjir di kota Surakarta juga memerlukan waktu yang tidak terbatas sehingga melebihi waktu yang telah ditentukan.

Adapun kelebihan dalam penggunaan metode diskusi, antara lain :

- 1.) Mendorong partisipasi siswa secara aktif sebagai partisipan, penanya, penyanggah, atau moderator pada saat presentasi di kelas oleh masing-masing kelompok.
- 2.) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis pada siswa dengan mengamati tayangan video banjir di Surakarta dan Peta Genangan Banjir di Surakarta.
- 3.) Melatih kestabilan emosi dengan menghargai pendapat siswa dari kelompok lain pada saat presentasi di depan kelas.
- 4.) Keputusan kelompok dalam mendiskusikan jawaban yang tepat dari semua soal diskusi lebih baik daripada keputusan sendiri.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari serta mengingatkan siswa akan adanya evaluasi pada pertemuan berikutnya dari materi yang telah dibahas pada pertemuan pertama dan kedua, setelah itu diakhiri dengan mengucapkan salam penutup.

Pembelajaran dengan metode Diskusi pada kelas kontrol kurang menarik bagi siswa serta kurang membuat siswa aktif dan interaktif secara keseluruhan.

Hal tersebut dapat ditunjukkan dari banyaknya siswa yang masih bercanda saat kegiatan diskusi sedang berlangsung yang menyebabkan suasana kelas menjadi tidak kondusif, sehingga pada waktu *posttest* diberikan, nilai mereka kurang maksimal.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen yaitu Kelas VIII I dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* pada pertemuan pertama dilaksanakan selama 2 x 40 menit. Materi yang diberikan yaitu pengertian lingkungan hidup, komponen / unsur – unsur lingkungan, arti penting lingkungan bagi kehidupan (Lihat lampiran 3).

Kegiatan pendahuluan yang berlangsung selama kurang lebih 10 menit, diawali dengan guru mengucapkan salam dan siswa menjawabnya lalu guru melakukan apersepsi dengan menyampaikan tujuan pembelajaran antara lain :

- Siswa dapat menjelaskan pengertian lingkungan hidup
- Siswa dapat mengidentifikasi unsur – unsur lingkungan hidup (unsur abiotik, biotik, sosial budaya)
- Menafsirkan arti penting lingkungan bagi kehidupan

selanjutnya guru memberikan motivasi dengan menampilkan gambar-gambar tentang lingkungan hidup (Abiotik dan Biotik) dalam bentuk powerpoint. Guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok belajar, tiap kelompok beranggotakan 5 orang siswa (Lihat lampiran 8).

Pada kegiatan Inti, guru membaca materi terlebih dahulu secara singkat. Setelah itu, guru menjelaskan tentang pengertian lingkungan hidup, komponen / unsur – unsur lingkungan, arti penting lingkungan bagi kehidupan. Keadaan siswa saat diberi penjelasan materi memperhatikan dengan baik. Setelah materi selesai diberikan, guru membagikan lembar soal dan lembar teka-teki silang (TTS) kepada masing-masing siswa. Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara mengerjakan TTS, yaitu :

1. Tulislah nama, nomer, dan nama kelompokmu pada kolom yang tersedia.
2. Jawablah pertanyaan teka-teki silang ini dengan benar!

3. Untuk pertanyaan mendatar, tuliskan jawabannya pada kotak teka-teki mendatar sesuai dengan nomer soal.
4. Untuk pertanyaan menurun, tuliskan jawabannya pada kotak teka-teki menurun sesuai dengan nomer soal.

Guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan TTS sesuai dengan petunjuk, guru memberikan bimbingan seperlunya.

Soal Teka-teki Silang (TTS) 1

Pertanyaan mendatar :

1. Kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya manusia dan perilakunya yang melangsungkan kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.
5. Perhatikan gambar berikut ini :



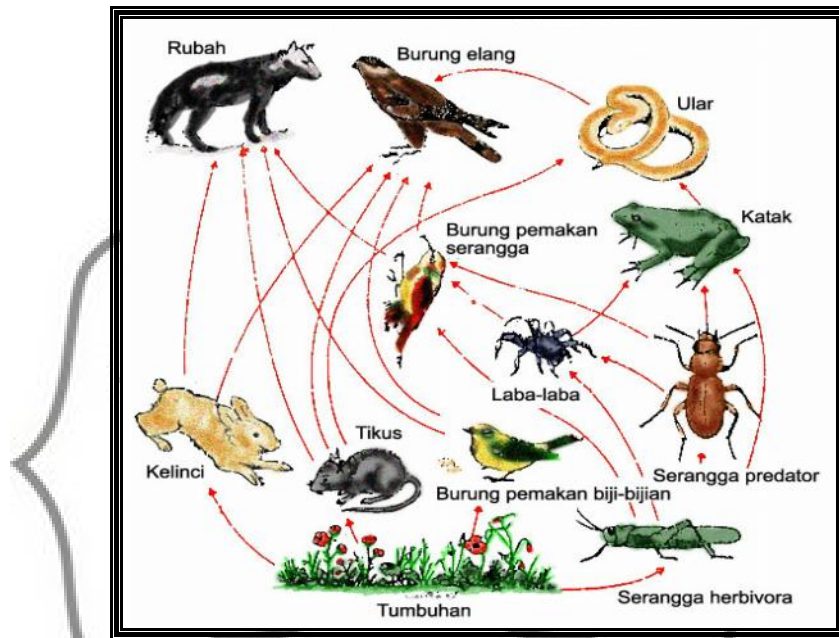
Disebut apakah komponen lingkungan yang terdiri atas manusia, hewan, dan tumbuh – tumbuhan

6. Kelompok individu sejenis yang hidup dan berkembang biak di suatu daerah pada waktu tertentu.
8. Organisme yang berperan menguraikan sisa – sisa atau makhluk hidup yang telah mati.
9. Lingkungan sebagai tempat untuk mencari makan.

Pertanyaan menurun :

2. Kumpulan berbagai jenis populasi yang menempati daerah atau kawasan tertentu yang saling mempengaruhi.

3. Tempat tumbuh bagi tumbuhan dan sebagai tempat tinggal manusia dan hewan dengan segala aktivitasnya.
4. Organisme yang membuat makanan sendiri untuk keperluan dirinya maupun organisme lain.
7. Perhatikan gambar berikut ini :



Peristiwa makan dan dimakan pada gambar diatas disebut rantai makanan, dari beberapa rantai makanan akan membentuk....

10. Tatanan unsur – unsur lingkungan hidup yang merupakan kesatuan menyeluruh dan saling mempengaruhi dalam bentuk keseimbangan, stabilitas dan produktivitas lingkungan.



Setelah selesai mengerjakan TTS, Guru meminta setiap kelompok mengirimkan wakilnya kemeja tournament untuk membacakan jawabannya. Guru membantu siswa untuk menyelaraskan jawaban-jawaban dari siswa yang tidak sama. Kemudian setiap peserta kembali kekelompok masing-masing dan menyerahkan nilainya untuk dijumlahkan dan dituliskan di papan tulis. Guru dan siswa membahas hasil turnamen, dan memberitahukan kelompok terbaik dari tournament tersebut.

Pada kegiatan penutup guru menyelaraskan hasil – hasil jawaban kelompok, setelah itu guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari serta mengingatkan siswa untuk membaca materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya kemudian diakhiri dengan mengucapkan salam penutup.

Pertemuan kedua pada kelas eksperimen dilaksanakan selama 2 x 40 menit. Materi yang diberikan yaitu kerusakan lingkungan hidup dan faktor penyebabnya, usaha pelestarian lingkungan hidup, pembangunan berwawasan lingkungan, ciri – ciri pembangunan berkelanjutan, hakikat pembangunan berkelanjutan (Lihat lampiran 3).

Kegiatan pendahuluan yang berlangsung selama kurang lebih 10 menit, diawali dengan guru mengucapkan salam dan siswa menjawabnya lalu guru melakukan persepsi dengan menyampaikan tujuan pembelajaran antara lain :

- Siswa dapat mengidentifikasi bentuk – bentuk kerusakan lingkungan hidup dan faktor penyebabnya
- Siswa dapat memberikan contoh usaha pelestarian lingkungan hidup
- Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri pembangunan berkelanjutan
- Siswa dapat menafsirkan hakekat pembangunan berkelanjutan

selanjutnya guru memberikan motivasi dengan menampilkan tayangan video tentang letusan gunungapi, gempa bumi tektonik dan vulkanik.

Pada kegiatan Inti, guru membacakan materi terlebih dahulu secara singkat. Setelah itu, guru menjelaskan tentang bentuk – bentuk kerusakan lingkungan hidup dan faktor penyebabnya, usaha pelestarian lingkungan hidup, pembangunan berwawasan lingkungan, ciri – ciri pembangunan berkelanjutan,

hakikat pembangunan berkelanjutan. Keadaan siswa saat diberi penjelasan kurang kondusif karena siswa banyak yang bercanda satu sama lain sehingga guru memberi peringatan agar siswa tenang. Setelah materi selesai diberikan, guru membagikan lembar soal dan lembar teka-teki silang (TTS) kepada masing-masing siswa. Guru memberikan penjelasan singkat tentang cara mengerjakan TTS, yaitu :

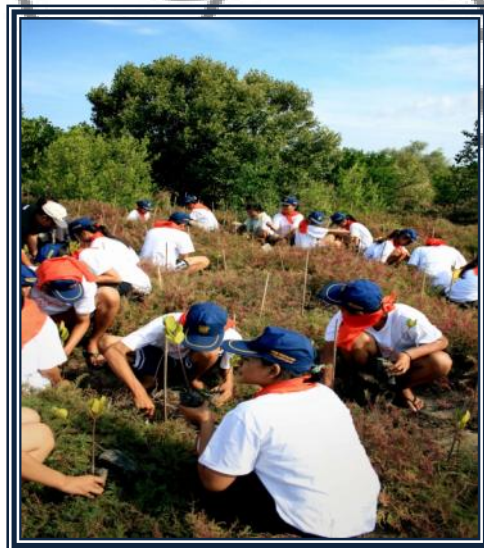
1. Tulislah nama, nomer, dan nama kelompokmu pada kolom yang tersedia
2. Jawablah pertanyaan teka-teki silang ini dengan benar
3. Untuk pertanyaan mendatar, tulislah jawabannya pada kotak teka-teki mendatar sesuai dengan nomer soal
4. Untuk pertanyaan menurun, tulislah jawabannya pada kotak teka-teki menurun sesuai dengan nomer soal.

Guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan TTS sesuai dengan petunjuk, guru memberikan bimbingan seperlunya.

Soal Teka-Teki Silang (TTS) 2

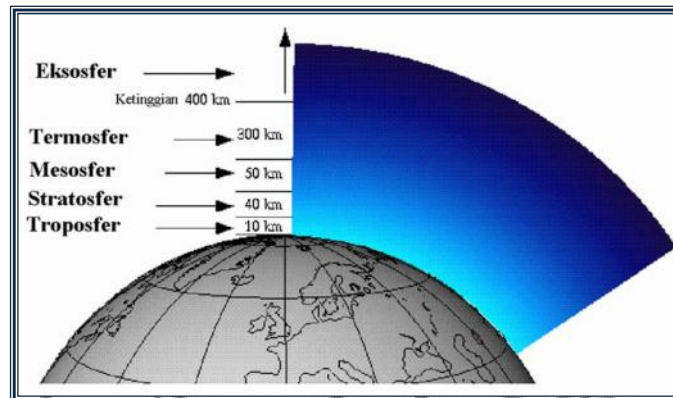
Pertanyaan mendatar :

1. Perhatikan gambar berikut ini :



Disebut apakah suatu kegiatan untuk menanam kembali hutan yang gundul!

3. Kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya manusia dan perilakunya yang melangsungkan kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.
7. Gempa bumi yang terjadi di Yogyakarta
11. Amatilah gambar dibawah ini :



Atmosfer merupakan salah satu contoh dari komponen...

12. Angin topan yang bersifat kering dan panas dan dapat merusak tanaman
13. Amatilah gambar dibawah ini :



Salah satu akibat dari pencemaran udara yang berwujud hujan dengan pH di bawah 5,6.

15. Perluasan areal persawahan dengan pembangunan irigasi baru dan perluasan areal pertanian baru dengan mengelola alang – alang dan semak hutan menjadi daerah pertanian.
17. Perhatikan gambar dibawah ini :



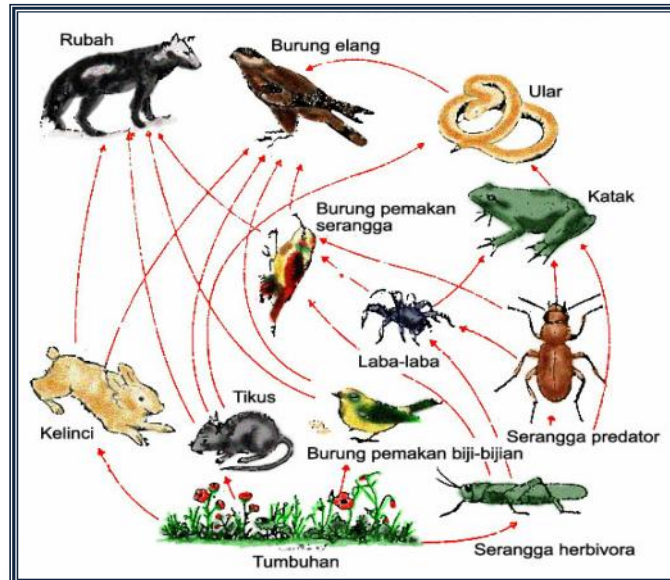
Salah satu usaha untuk menanggulangi lahan kritis dengan membuat tanah berundak.

18. Perhatikan tayangan video gempa bumi berikut ini :
Dari tayangan video tersebut gempa bumi yang terjadi di saat gunungapi meletus disebut...
19. perhatikan gambar dibawah ini :



Pembangunan suatu saluran irigasi atau PLTA, diimbangi dengan usaha pelestarian hutan di sekitar....

- Pertanyaan menurun :
2. perhatikan gambar dibawah ini :



Disebut apakah peristiwa transfer makanan dari sumbernya melalui sederetan makhluk hidup yang memakan dan dimakan...

4. Tempat pelaksanaan KTT yang menghasilkan konsep pembangunan berkelanjutan.
5. Seperangkat usaha yang terencana dan terarah untuk menghasilkan sesuatu yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kesejahteraan hidup manusia.
6. Perhatikan tayangan video berikut ini :
Dari tayangan video tersebut peristiwa apakah yang sedang terjadi....
8. Ilmu yang mempelajari tentang lingkungan hidup
9. Tatanan unsur – unsur lingkungan hidup yang merupakan kesatuan menyeluruh dan saling mempengaruhi dalam bentuk keseimbangan, stabilitas dan produktivitas lingkungan.
10. Nama lain angin topan di negara Jepang
14. Perhatikan tayangan video aktivitas gunungapi berikut ini :
Dari tayangan video tersebut, disebut apakah cairan panas yang berasal dari gunungapi...
16. Tempat pengolahan limbah di Jawa Barat
18. Hilangnya butiran tanah



Setelah selesai mengerjakan TTS, Guru meminta setiap kelompok mengirimkan wakilnya kemeja turnamen untuk membacakan jawabannya. Guru membantu siswa untuk menyelaraskan jawaban-jawaban dari siswa yang tidak sama. Kemudian setiap peserta kembali kekelompok asal dan menyerahkan nilainya untuk dijumlahkan dan dituliskan di papan tulis. Guru dan siswa membahas hasil turnamen, dan memberitahukan kelompok terbaik dari turnamen tersebut.

Pada kegiatan penutup guru menyelaraskan hasil – hasil jawaban kelompok, setelah itu guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan mengingatkan siswa akan adanya evaluasi pada pertemuan berikutnya dari materi yang telah dibahas pada pertemuan pertama dan kedua, kemudian diakhiri dengan mengucapkan salam penutup.

Penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dapat membuat siswa aktif dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk saling membantu dalam menyelesaikan soal teka-teki silang dengan siswa yang lain sehingga belajar bukan hanya dari guru tetapi juga dari siswa yang lain serta tidak menciptakan suasana yang tegang. Dari pengamatan guru secara keseluruhan pada pertemuan pertama dan kedua, dalam penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* ada beberapa kelemahan, antara lain :

- a. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya mengenai jawaban soal teka-teki silang yang berupa gambar-gambar.
- b. Suasana kelas menjadi gaduh, karena siswa berebut menjawab / mengisi lembar teka – teki silang (TTS).

Adapun kelebihan dalam penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* antara lain :

1. Dengan waktu yang sedikit siswa dapat menguasai materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya dalam Pembangunan Berkelanjutan secara mendalam dengan mengisi lembar Teka-Teki Silang (TTS).
2. Materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya dalam Pembangunan Berkelanjutan disajikan dalam bentuk permainan Teka-Teki Silang (TTS) maka siswa tertarik untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.
3. Proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa dalam menjawab/mengisi lembar Teka-Teki Silang (TTS).
4. Motivasi belajar siswa lebih tinggi karena pada soal Teka-Teka Silang terdapat tayangan video gempa bumi Vulkanik dan tektonik di Indonesia.
5. Hasil belajar lebih baik karena siswa dapat memahami materi Lingkungan Hidup dan Pelestariannya dalam Pembangunan Berkelanjutan yang disajikan guru dalam bentuk permainan Teka-Teki Silang.

Berdasarkan pembahasan di atas maka kelas yang diajar dengan metode *Teams Games Tournament (TGT)* lebih baik dibandingkan kelas yang diajar dengan metode Diskusi sehingga metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif digunakan dalam pembelajaran pada kompetensi dasar Mendiskripsikan Permasalahan Lingkungan Hidup dan Upaya Penanggulangannya dalam Pembangunan Berkelanjutan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.

Dari uraian di atas dapat diketahui hasil dari penelitian ini, yaitu :

1. Ada perbedaan hasil belajar Geografi siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan metode diskusi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban. Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata siswa yang tinggi. Sedangkan nilai rata – rata siswa yang diajar dengan menggunakan metode diskusi hasilnya kurang maksimal.

2. Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tepat daripada metode diskusi dalam pembelajaran Geografi pada kompetensi dasar Mendiskripsikan Permasalahan Lingkungan Hidup dan Upaya Penanggulangannya dalam Pembangunan Berkelanjutan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.

F. Keterbatasan Penelitian

Penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan hasil belajar yang lebih baik daripada penggunaan metode Diskusi, akan tetapi peneliti yang bertindak sebagai pengajar, juga mempunyai beberapa keterbatasan dalam penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), antara lain :

1. Pada saat membentuk kelompok, terutama ketika penataan ruang dengan merubah posisi tempat duduk siswa yang cukup membuang waktu dan menyebabkan terjadinya suasana gaduh bahkan mengganggu ketenangan kelas lain, untuk itu disarankan kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis agar menata posisi tempat duduk siswa secara berkelompok sebelum kegiatan pembuka dalam pembelajaran dimulai.
2. Pada saat pemberian nama kelompok, guru menggunakan huruf saja sehingga kurang menarik, untuk itu disarankan agar dalam memberikan nama kelompok, diberi nama yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga suasana pembelajaran lebih menarik dan berkesan bagi siswa.
3. Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) masih dianggap baru oleh sebagian guru dan siswa di SMP Negeri 2 Mojolaban sehingga peneliti bersikap hati-hati dan teliti dalam menjelaskan prosedur pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan uji t test dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada perbedaan hasil belajar Geografi siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan metode diskusi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban. Hasil perhitungan uji t diperoleh hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,876 > 2,00$) dengan taraf signifikan 5 % maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rerata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 8,25 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 7,04. Ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik daripada metode Diskusi yang diberikan pada kelas kontrol.
2. Penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tepat daripada metode diskusi dalam pembelajaran Geografi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Mojolaban.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan hasil belajar geografi yang lebih baik daripada penggunaan metode diskusi maka dapat dikemukakan implikasi bahwa metode *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variasi metode pembelajaran memberikan sumbangan terhadap peningkatan hasil belajar geografi siswa sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran.

C. Saran- Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi pada penelitian ini dapat disarankan sebagai berikut:

- a. Guru hendaknya melakukan variasi terhadap metode pembelajaran yang digunakan, salah satu alternatifnya dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament (TGT)* yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Guru hendaknya mampu memilih dan menerapkan media serta metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran Geografi, dan berusaha mengenal dan mengoptimalkan berbagai macam metode pembelajaran pendidikan.

