

## ABSTRAK

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN  
*MENGEVALUASI* DAN *MENCIPTA* SISWA KELAS V SD KANISIUS  
SENGKAN YOGYAKARTA**

Annalita Arumsari  
Universitas Sanata Dharma  
2018

Latar belakang penelitian ini adalah keprihatinan terhadap rendahnya kemampuan IPA di Indonesia berdasarkan studi yang dilakukan PISA tahun 2012 dan 2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan *mengevaluasi* dan *mencipta* siswa kelas V SD Kanisius Sengkan Yogyakarta semester gasal tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experimental* tipe *pretest-posttest non-equivalent group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Kanisius Sengkan Yogyakarta sebanyak 100 siswa. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelas V B sebagai kelompok kontrol sebanyak 34 siswa dan kelas V C sebagai kelompok eksperimen sebanyak 33 siswa. *Treatment* dilakukan pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Terdapat lima langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu presentasi kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap kemampuan *mengevaluasi*. Rerata selisih skor yang dicapai pada kelompok eksperimen ( $M = 1,052$ ,  $SE = 0,10$ ) lebih tinggi daripada rerata selisih skor yang dicapai pada kelompok kontrol ( $M = 0,71$ ,  $SE = 0,11$ ). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan  $t(65) = -2,25$ ,  $p = 0,028$  ( $p < 0,05$ ); termasuk kategori efek kecil dengan  $r = 0,27$  atau setara dengan 7,29%. 2) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap kemampuan *mencipta*. Rerata selisih skor yang dicapai pada kelompok eksperimen ( $M = 1,06$ ,  $SE = 0,10$ ) lebih tinggi daripada rerata selisih skor yang dicapai pada kelompok kontrol ( $M = 0,67$ ,  $SE = 0,08$ ). Perbedaan skor tersebut signifikan dengan  $t(65) = -2,92$ ,  $p = 0,005$  ( $p < 0,05$ ); termasuk kategori efek menengah dengan  $r = 0,34$  atau setara dengan 11%.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), kemampuan *mengevaluasi*, kemampuan *mencipta*.

**ABSTRACT****THE EFFECTS OF THE IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE ON THE ABILITY TO EVALUATE AND CREATE FOR THE FIFTH GRADE IN SENGGAN YOGYAKARTA ELEMENTARY SCHOOL**

Annalita Arumsari  
Sanata Dharma University  
2018

*The background of this study was directed to the concern about the low of students science ability at Indonesia country according study to PISA 2012 and 2015. The aims of the study was to find out the effect of the implementation of Teams Games Tournament type of Cooperative Learning model on the ability to evaluate and create in subject for the five grade students in Sengkan Yogyakarta Elementary School in odd semester 2017/2018.*

*This study used quasi experimental research with non-equivalent control group design. The population used of this study were 100 students of the five grade in Sengkan Elementary School. The samples in this study consist of 33 students of class V C as a experimental group and 34 students of class V B as a control group. The treatment for the experimental group was TGT tipe of Cooperative Learning model. There are five steps in TGT tipe of Cooperative Learning model a presentation class, teams, games, tournament, rekognisi team.*

*The result of this study showed that 1) TGT tipe of Cooperative Learning model affects on the ability to evaluate. The average score of the experimental group ( $M = 1,052$ ,  $SE = 0,10$ ) was higher than the average score of the control group ( $M = 0,71$ ,  $SE = 0,11$ ). This difference was significant  $t(65) = -2,25$ ,  $p = 0,028$  ( $p < 0,05$ ), however it did represent a small-sized effect  $r = 0,27$ . 2) TGT tipe of Cooperative Learning model affects on the ability to create. The average score of the experimental group ( $M = 1,06$ ,  $SE = 0,10$ ) was higher than the average score of the control group ( $M = 0,67$ ,  $SE = 0,8$ ). This difference was significant  $t(65) = -2,92$ ,  $p = 0,005$  ( $p < 0,05$ ), however it did represent a medium-sized effect  $r = 0,34$ .*

*Keywords: Cooperative Learning model type Teams Games Tournament, the ability to evaluate, ability to create.*