

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SD NEGERI 104182 PAYA GELI T.A. 2018/2019

**Nina Junisa Sianipar**

Guru SD Negeri 104184 dan Mahasiswa Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan  
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, 20221 Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding author: [Nijunisa@gmail.com](mailto:Nijunisa@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Think Pair Share (TPS), (2) Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar yang rendah, (3) Untuk mengetahui ada tidaknya interaksi antara penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi* eksperimen dan Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi, yaitu dari kelas IV A dan IV BSD Negeri 104182 Payageli. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dan kelas kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran Think Pair Share (TPS). Variable dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan model pembelajaran Think Pair Share (TPS) sebagai variable bebas, minat belajar sebagai moderator, dan perolehan hasil belajar Pkn sebagai variabel terikat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan bentuk tes pilihan berganda yang berjumlah 25 soal dan lembar angket untuk mengetahui minat belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan ANAVA dua jalur dan untuk mendeskripsikan data penelitian tes kemampuan dilakukan analisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

**Kata kunci : Teams Games Tournament, Think Pair Share, Minat belajar, Hasil belajar.**

### PENDAHULUAN

Didalam suatu proses pembelajaran seorang guru dapat memilih berbagai jenis model pembelajaran. Baik itu model pembelajaran yang bersifat kolaboratif, komunikatif, berbasis masalah, dan lainnya. Berbagai model yang telah ditemukan dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, tergantung bagaimana guru tersebut menyesuaikan dengan materi yang sesuai dengan berbagai model pembelajaran yang ada. Seorang guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dituntut untuk kreatif, terutama untuk tingkatan sekolah dasar.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkatan sekolah dasar yaitu Pkn. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pkn merupakan mata pelajaran diwajibkan untuk jenjang pendidikan dasar, menengah dan mata kuliah wajib untuk pendidikan tinggi. Mata pelajaran Pkn merupakan mata pelajaran yang tergolong lebih cepat membosankan sehingga membutuhkan strategi yang tepat dalam memilih model pembelajaran untuk diterapkan dikelas.

Pada jenjang sekolah dasar jika dilihat dari teori ahli yang dikemukakan oleh piaget maka usia anak pada tingkatan sekolah dasar yang berusia 7-12 berada pada tahap konkret. Tahap konkret merupakan tahap dimana anak lebih menekankan pada aktivitas mental yang difokuskan kepada obyek dan peristiwa nyata, sehingga anak lebih kepada apa yang dilihat dan dialaminya secara nyata dan kurang mampu berfikir secara abstrak. Dengan demikian berdasarkan teori tersebut anak pada usia sekolah dasar maka dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya Pkn lebih menekankan pada kegiatan pembelajaran yang melaksanakan keterlibatan langsung murid dalam proses pembelajaran.

Namun jika dilihat kenyataannya dalam kegiatan proses pembelajaran Pkn siswa belum sepenuhnya terlibat secara langsung, seperti halnya yang terjadi pada kelas IV SD NEGERI 104182 Paya Geli. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional seperti ceramah dan tanya jawab dan didominasi oleh guru didalam kelas. Selain itu siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran Pkn berlangsung, masih banyak guru yang menerapkan sistem pembelajaran tersebut. guru hanya menjelaskan dan siswa tidak sepenuhnya memperhatikan penjelasan guru, dikarenakan bosan dengan aktivitas mendengarkan, sehingga pembelajaran Pkn dianggap kurang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian siswa jadi tidak dapat mengembangkan pemikirannya sendiri, dan hanya cukup mendengarkan guru dan menyelesaikan soal yang diberikan.

Dengan pelaksanaan pembelajaran tersebut berdampak kepada kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi Pkn dan mengakibatkan hasil belajar siswa yang rendah. Diperoleh data pada tahun ajaran sebelumnya yaitu 2017/2018 nilai rata-rata Pkn jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya seperti IPS dan Bahasa Indonesia lebih rendah. Hal ini juga dapat dilihat dari beberapa siswa yang bercerita dan bermain-main saat guru menerangkan. Jika hal ini terus berlanjut maka akan sangat menimbulkan dampak yang buruk, dan menghambat pengetahuan siswa untuk berkembang. Sementara

Winkel ( dalam Eveline, 2014:12) mendefinisikan bahwa “Pembelajaran ialah sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya”.

Berkaitan dengan hal ini maka dibutuhkan strategi pembelajaran yang tepat seperti pemilihan model-model pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran. Berbagai model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu model yang bersifat kolaboratif sehingga anak bisa lebih aktif dan bersosial dengan teman dalam berkelompok. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 104182 Paya Geli T.A. 2018/2019”**.

## **PEMBAHASAN**

### **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari seseorang, karena setiap orang pastinya akan mengalami proses belajar, baik itu dari lingkungan sekolah atau pun dari lingkungan keluarga. Menurut Slameto (2013:2) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Lebih lanjut, Eveline (2014:1) mengemukakan bahwa “belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat”.

Menurut Sabri (2010:19) “belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah merubah tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi”. Menurut Deni Setiawan (Jurnal,2017:Vol 5) “Belajar adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dalam lingkungan belajar itu bertukar informasi yang berasal dari bahan ajar. Secara fundamental, ilmu sosial belajar berhubungan dengan kehidupan manusia yang melibatkan semua perilaku dan kebutuhan.”

Dari pendapat beberapa ahli di atas, peneliti dapat memahami bahwa pengertian belajar merupakan suatu proses perubahan pada individu dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi yang berasal dari suatu pengalaman atau pelatihan dalam lingkungan sekitarnya.

### **Pengertian Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004 : 22).

Sabri (2010:45) mengemukakan bahwa “ Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya”. Faktor kemampuan siswa memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa, hal ini diperkuat dengan pernyataan Clark bahwa hasil belajar siswa disekoah 70 persen dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 persen dipengaruhi oleh lingkungan. Menurut carol (dalam sabri, 2010:46) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yaitu:“ (a) bakat pelajar, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, dan (e) kemampuan individu. Empat faktor yang disebut tersebut (a,b,c, dan e) berkenaan dengan kemampuan individu dan (d) berkenaan dengan faktor diluar individu atau lingkungan. Antara kemampuan siswa dan kualitas pengajaran mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa, yang artinya makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar siswa.

### **Pengertian Minat Belajar**

Menurut Slameto (2013:180) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri”.

Iskandar (2010:48) menyatakan “Minat itu terjadi dari perhatian yang tidak hanya berlangsung sekali dari obyek yang dianggap menarik atau berharga bagi dirinya. Dengan kata lain bahwa kecenderungan untuk menyelidiki dan manipulasi yang dilakukan oleh seseorang dan lama-lama timbullah minat”.

Menurut Slameto (2013:180) “Minat itu tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh karena seseorang berhubungan dengan sesuatu. Minat terhadap sesuatu dapat mempengaruhi belajar, serta dapat mempengaruhi penerimaan minat-minat baru”. peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas yang dianggap menarik atau berharga sehingga mempengaruhi proses belajar-mengajar yang dilakukan dengan rasa senang dan menghasilkan kepuasan bagi dirinya.

### **Pengertian model pembelajaran**

Istarani (2011:1) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar”.

Sedangkan menurut Joyce (dalam Rusman, 2014:133) "Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain". Dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang terdapat dalam pembelajaran. Jadi dari pendapat ahli di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas serta menentukan bahan-bahan pembelajaran yang akan digunakan seperti buku, film, komputer dan lainnya.

### 1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hamdani (2011:11) Menyatakan "pembelajaran secara umum adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran adalah upaya guru menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang beragam.

Menurut Trianto (2009:17) "Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan". Dari pernyataan di atas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya, salah satu cara agar dapat mencapai suatu target tersebut yaitu dengan memvariasikan model pembelajaran yang digunakan.

### 2. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Menurut Istarani (2011:197) "*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor tim".

Dalam TGT pengumpulan skor tim dilakukan secara berkelompok. Skor yang telah didapat dalam model pembelajaran TGT menentukan kelompok yang menang di dalam permainan.

Menurut Shoimin (2014:203) "Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement".

Huda (2013:197) menyatakan "Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah".

Menurut Trianto (2009:84) "secara runut implementasinya TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (1) Presentasi guru, (2) Kelompok Belajar, (3) turnamen, dan (4) Pengenalan Kelompok".

Pada pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Huda (2013:198) sebagai berikut:

"(1) Membuat daftar ranking akademik siswa; (2) Membatasi jumlah anggota setiap tim sebanyak 4-6 siswa; (3) Menomori siswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan seterusnya); dan (4) membuat setiap tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama, dan sebagainya".

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 siswa dari berbagai tingkat prestasi, agama, jenis kelamin, dan etnis, dengan mempelajari materi terlebih dahulu kemudian dilakukan tes game akademik untuk menguji kemampuan siswa.

### 3. Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS)

Menurut Huda (2013:206) Think Pair and Share merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan pertama kali oleh profesor Frank Lyman di universitas of Maryland pada 1981 dan diadopsi oleh banyak penulis di bidang pembelajaran kooperatif pada tahun-tahun selanjutnya.

Seperti namanya "Thinking", pembelajaran ini diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu yang terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru memberi kesempatan kepada mereka memikirkan jawabannya. Selanjutnya "Pairing", pada tahap ini guru meminta peserta didik berpasang-pasangan. Beri kesempatan pasangan itu untuk berdiskusi. Diharapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dari jawaban yang telah dipikirkannya melalui intersubjektif dengan pasangannya. Kemudian pada tahap "Share" dalam kegiatan ini diharapkan tanya jawab yang mendorong pada pengkonstruksian pengetahuan secara integrative. Peserta didik dapat menemukan struktur dari pengetahuannya yang dipelajarinya.

### 4. Pembelajaran PKN

Pendidikan Kewarganegaraan diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pembentukan warganegara yang memahami dan 30 melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan Pendidikan kewarganegaraan sebagai muatan kurikuler termasuk dalam kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian.

Sebagaimana lazimnya suatu 34 bidang studi yang diajarkan di sekolah, materi keilmuan mata pelajaran PKn mencakup dimensi pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill) dan nilai (value) berupa watak kewarganegaraan. Sejalan dengan ide pokok mata pelajaran PKn yang ingin membentuk warga negara yang ideal yaitu yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang sesuai dengan konsep dan prinsip-prinsip PKn.

Dilihat dari standar kompetensi pembelajaran, "pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri beragam dari segi agama, bahasa, usia, suku bangsa untuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945" (Depdiknas, 2003).

Mata pelajaran PKn merupakan bidang kajian interdisipliner, artinya materi keilmuan kewarganegaraan dijabarkan dari anatara lain: disiplin ilmu, politik, hukum, sejarah, ekonomi, moral dan filsafat.

Adapun substansi kajian PKn meliputi: (1) Pengetahuan Kewarganegaraan (Civic Knowledge) Pengetahuan Kewarganegaraan (Civic Knowledge) berkaitan dengan kandungan atau apa yang harus diketahui oleh warga negara.

Deni Setiawan (Jurnal,2014:Vol 6) Menyatakan "Pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge) berkaitan dengan materi atau substansi yang harus diketahui warga negara. Komponen pengetahuan diwujudkan dalam bentuk pemaknaan terhadap struktur dasar sistem kehidupan bermasyarakat, berpolitik, berpemerintahan, dan bernegara".

(2) Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) Civic Skills (Keterampilan Kewarganegaraan) Meliputi keterampilan pengetahuan dan partisipatoris yang relevan.

## A. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode Penelitian komparatif yang merupakan suatu penelitian membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2010: 57). Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen. Penelitian ini bersifat eksperimental semu (quasi experimental design).

### Populasi dan Sampel

Pertimbangan penentuan populasi didasarkan pada asumsi bahwa siswa kelas IV SD Negeri 104182 Payageli memiliki kemampuan yang heterogen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 104182 Payageli tahun pelajaran 2017/2018 .

Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi, yaitu dari kelas IV A dan IV B SD Negeri 104182 Payageli dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran TPS.

### Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran TGT dilambangkan X1, dan model pembelajaran TPS yang dilambangkan dengan X2. Variabel terikat yang dilambangkan dengan Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang ditinjau dari minat siswa yang diteliti dari 1) memperhatikan penjelasan guru, 2) mengajukan pertanyaan pada guru/ kelompok lain, 3) menjawab pertanyaan guru/ kelompok lain, 4) partisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok, 5) menanggapi pertanyaan dari guru/ kelompok lain, 6) membuat catatan dari penjelasan guru.

### Teknik Pengumpulan Data

#### Tes

Alat evaluasi berbentuk tes tertulis yang digunakan sebagai bahan gambaran yang diperoleh dari hasil belajar siswa dan perubahan minat belajar pada proses pembelajaran PKn.

#### Angket

angket minat belajar yang dikemukakan oleh Kurniasih (2014:43) dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

#### Analisis Instrumen

Uji validitas butir dilakukan dengan mengkorelasikan hasil data ke dalam korelasi Product Moment. Untuk mengkorelasikan skor setiap item dengan skor totalnya dengan digunakan korelasi product moment dari pearson. Rumus tersebut sebagai berikut.

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi X dan Y

N = jumlah subjek (responden)

$\sum XY$  = produk dari X dan Y

$\sum X$  = jumlah nilai X

$\sum Y$  = jumlah nilai Y

$(\sum)^2$  = jumlah nilai X yang dikuadratkan

$(\sum Y)^2$  = jumlah nilai Y yang dikuadratkan

Adapun teknik mencari reliabilitas untuk soal pilihan ganda menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson), sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{k-1} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_i$  = reliabilitas instrumen

$k$  = jumlah item dalam instrumen

$s_t^2$  = varians total

$p_i$  = proporsi banyaknya subyek yang menjawab benar

$q_i$  = proporsi banyaknya subyek menjawab salah

( $q_i = 1 - p_i$ )

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas harga  $r_i$  hitung dikonsultasikan dengan tabel interpretasi korelasi sebagai berikut:

### Uji Persyaratan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik inferensial.

### Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas ini digunakan rumus chi kuadrat ( $X^2$ ) yaitu:

Keterangan:

$X^2$  = chi kuadrat

$f_o$  = frekuensi/jumlah data hasil observasi

$f_h$  = jumlah/frekuensi yang diharapkan

$f_o - f_h$  = selisih  $f_o$  dengan  $f_h$

$$X^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Pengujian dilakukan dengan cara membandingkan ( $X_h^2$ ) dengan ( $X_t^2$ ).

Pada taraf signifikansi 5%, data dapat dikatakan berdistribusi normal jika

$$(X_h^2) < (X_t^2)$$

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varians yang sama atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F.

Harga F hitung  $F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$  dibandingkan dengan harga F tabel pada taraf signifikansi 5%, dengan dk pembilang = banyaknya data - 1 dan dk penyebut = banyaknya data yang variansnya lebih kecil - 1. Apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka kedua kelompok data mempunyai varians yang homogen.

### Analisis Hipotesis

1) Hipotesis pertama sampai dengan hipotesis keenam

Rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yaitu :

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = Rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$  = Rata-rata sampel 2

$S_1$  = Deviasi standar sampel 1

$S_2$  = Deviasi standar

$S_1^2$  = Varians sampel 1

$S_2^2$  = Varians sampel 2

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left[ \frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[ \frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

- $n_1$  = Banyaknya sampel kelompok 1  
 $n_2$  = Banyaknya sampel kelompok 2  
 $r$  = Korelasi antara dua sampel

#### REFERENSI

- Eveline & Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. PT Tarsito: Bandung
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Iskandar, Harun. 2010. *Tumbuhkan Minat Kembangkan Bakat*. Yogyakarta: ST Book
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sabri, Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Setiawan, Deni. 2017. *Model Penilaian Otentik Dalam Belajar Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Jurnal Online Desain, Seni, dan Komunikasi Turki TOJDAC Desember 2017 Edisi Khusus.
- Setiawan, Deni. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Jurnal pendidikan ilmu-ilmu sosial Desember 2014.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sholimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

