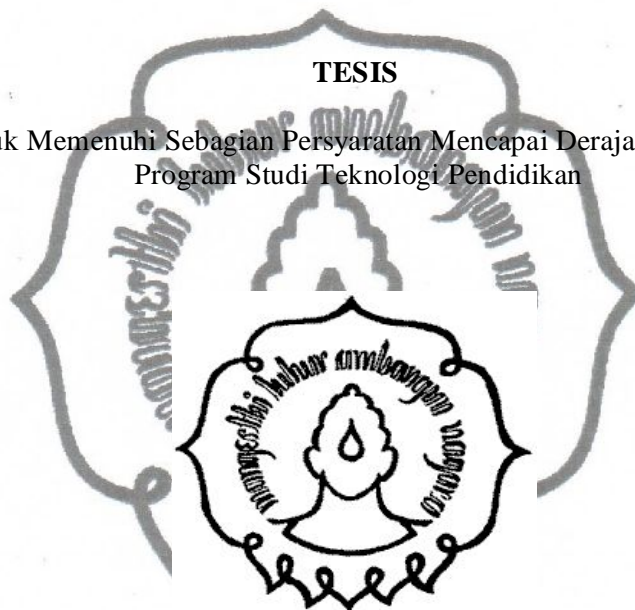


**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES
TOURNAMENT DAN QUANTUM TERHADAP PRESTASI BELAJAR
IPS DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL SISWA
SD NEGERI KECAMATAN PARANGGUPITO**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh :

SUGENG RUSMANTO

NIM : S811108041

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

*com***2013***user*

LEMBAR PENGESAHAN



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES
TOURNAMENT DAN QUANTUM TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS
DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL SISWA
SD NEGERI KECAMATAN PARANGGUPITO**

TESIS

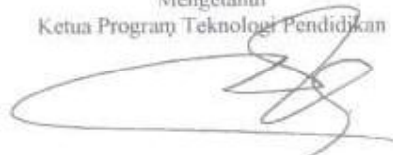
Disusun Oleh :

SUGENG RUSMANTO
NIM : S811108041

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing
Pada Tanggal : 5 Maret 2013
Dosen Pembimbing :

Jabatan	Nama dan NIP	Tanda Tangan
Pembimbing I	<u>Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd</u> NIP. 19610124 198702 1 001	
Pembimbing II	<u>Prof. Dr. Samsi Haryanto</u> NIP. 19440404 197603 1 001	

Mengetahui
Ketua Program Teknologi Pendidikan



Dr. Nunuk Suryani, M.Pd
NIP. 196661108 199003 2 001

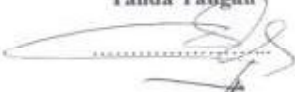


PENGESAHAN TEM PENGUJI
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES
TOURNAMENT DAN QUANTUM TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS
DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL SISWA
SD NEGERI KECAMATAN PARANGGUPITO

TESIS


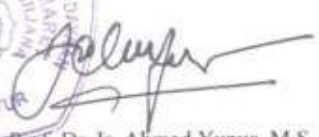
Disusun Oleh :

SUGENG RUSMANTO
NIM : S811108041

Tem Penguji :

Jabatan	Nama dan NIP	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Nunuk Suryani, M.Pd NIP. 19661108 1990032 001	
Sekretaris	: Dr. Suharno, M.Pd NIP. 195211291980031001	
Anggota Penguji	: 1. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd NIP. 196101241987021001 2. Prof. Dr. Samsi Haryanto, M.Pd NIP. 194404041976031001	

Telah dipertahankan di depan penguji
Dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 3 April 2013


Direktur Program Pascasarjana UNS

Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, M.S.
NIP. 196107171986011001

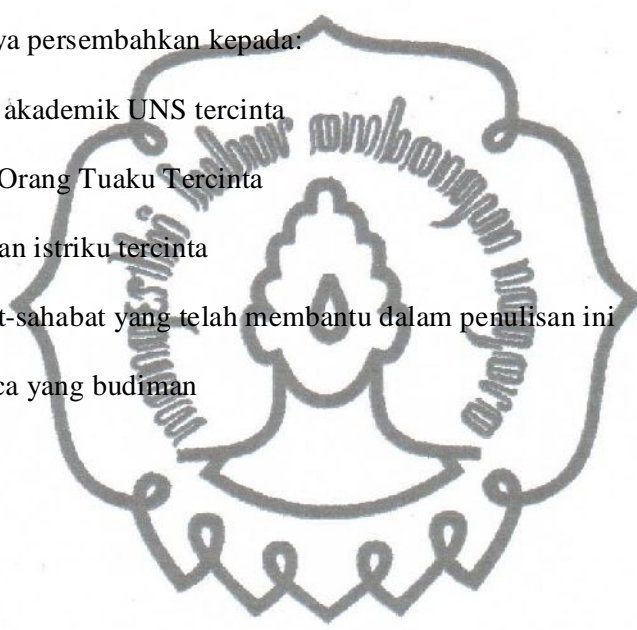
Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Dr. Nunuk Suryani, M.Pd
NIP. 19661108 199003 2 001

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan kepada:

1. Civitas akademik UNS tercinta
2. Kedua Orang Tuaku Tercinta
3. Anak dan istriku tercinta
4. Sahabat-sahabat yang telah membantu dalam penulisan ini
5. Pembaca yang budiman



PERNYATAAN PENELITI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SUGENG RUSMANTO**

NIM : S 811108041

Program Studi : Teknologi Pendidikan Program Pasca Sarjana
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Menyatakan : Bahwa tesis berjudul ” *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar IPS Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa SD Negeri Kecamatan Paranggupito*”, adalah benar-benar karya sendiri. Apabila terdapat pendapat dari beberapa Pakar atau Karya orang lain semata mata sebagai dasar pemikiran atau referensi guna menambah kasanah, agar hasil penelitian lebih obyektif.

Demikian pernyataan ini dibuat, apabila dikemudian hari terbukti terdapat hal yang tidak benar, Peneliti sanggup menerima sanksi akademik berupa pencabutan tesis dan gelar yang diperoleh dari tesis tersebut.

Surakarta, Maret 2013

Yang membuat pernyataan,

SUGENG RUSMANTO

commit to user NIM: S 811108041

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Bijaksana, atas segala kemurahan dan limpahan kasih-Nya, sehingga penulis dapat melakukan penelitian sampai dengan penyusunan laporan ini.

Berbagai pihak telah banyak memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam melakukan penelitian sampai dengan penyusunan laporan ini dapat terselesaikan. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta beserta segenap jajaran yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan Program Pascasarjana.
2. Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis untuk menempuh pendidikan Program Pascasarjana.
3. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan motivasi dan wawasan kepada peneliti selama menempuh Program Studi Teknologi Pendidikan.
4. **Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd**, Pembimbing I dan **Prof. Dr. Samsi Haryanto**, selaku pembimbing II, yang berkenan memberikan arahan penelitian ini sampai dengan penyusunan laporan, serta terus memotivasi penulis agar dapat menyelesaikan penelitian ini.

commit to user

5. **Kepala SDN II Ketos dan Kepala SDN I Paranggupito** kecamatan Paranggupito kabupaten Wonogiri, yang telah memberikan ijin waktu dan fasilitas sehingga penelitian dapat diselesaikan dengan waktu relatif singkat.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan bahkan masih terdapat banyak kekurangan. Saran dan kritik konstruktif dari berbagai pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan tesis ini.

Akhirnya, dengan kerendahan hati dan segala keterbatasan yang ada, penulis berharap tesis ini dapat berguna bagi pembaca khususnya dan memberikan sumbangan pengetahuan bagi dunia pendidikan pada umumnya.

Surakarta, Maret 2013

S.R.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN TEM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	9
1. Prestasi Belajar IPS.....	9
2. Model Pembelajaran	22
A. Model TGT	23
B. Model Quantum	29
3. Kemampuan Awal	49
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	51

C. Kerangka Berpikir	54
D. Hipotesis	58
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	59
B. Metode dan Prosedur Penelitian	60
1. Metode Penelitian	60
2. Prosedur Penelitian	62
C. Populasi, Sampel dan Sampling	64
D. Definisi Operasional	65
E. Teknik Pengumpulan Data	67
1. Instrumen Penelitian Tes Prestasi belajar IPS	67
2. Uji Coba Instrumen.....	68
F. Tehnik Analisis Data	72
1. Uji Persyaratan	72
2. Uji Hipotesis	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	78
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	88
1. Uji Normalitas	89
2. Uji Homogenitas	89
C. Pengujian Hipotesis	90
D. Uji Lanjut	93
E. Pembahasan Hasil Penelitian	96
F. Keterbatasan Penelitian	102
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	104
B. Implikasi	105
C. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
Lampiran - lampiran	<i>commit to user</i>

DAFTAR TABEL

		Hal.
Tabel 1	Pelaksanaan Penelitian	60
Tabel 2	Rancangan Analisis Penelitian	61
Tabel 3	Kisi-kisi Soal Prestasi belajar IPS	68
Tabel 4	Rumus Rangkuman Uji Anava	75
Tabel 5	Deskripsi Frekuensi Prestasi Belajar IPS	78
Tabel 6	Deskripsi Frekuensi Prestasi Belajar IPS dengan model pembelajaran TGT	80
Tabel 7	Deskripsi Frekuensi Prestasi Belajar IPS dengan model pembelajaran Quantum	81
Tabel 8	Deskripsi Frekuensi Prestasi Belajar IPS pada siswa dengan kemampuan awal tinggi	82
Tabel 9	Deskripsi Frekuensi Prestasi Belajar IPS pada siswa dengan kemampuan awal rendah	83
Tabel 10	Deskripsi Frekuensi Prestasi Belajar IPS dengan model TGT pada siswa dengan kemampuan awal tinggi	84
Tabel 11	Deskripsi Frekuensi Prestasi Belajar IPS dengan model TGT pada siswa dengan kemampuan rendah	85
Tabel 12	Deskripsi Frekuensi Prestasi Belajar IPS dengan model Quantum pada siswa dengan kemampuan awal tinggi	86
Tabel 13	Deskripsi Frekuensi Prestasi Belajar IPS dengan model Quantum pada siswa dengan kemampuan awal rendah	87
Tabel 14	Rangkuman Data Prestasi Belajar IPS	88
Tabel 15	Uji Normalitas	89
Tabel 16	Uji Homogenitas	90
Tabel 17	Uji Anava Dua Jalan	90
Tabel 18	Uji Lanjut/Uji Scheffe	93

DAFTAR GAMBAR

		Hal.
Gambar 1	Bagan Kerangka Berpikir	58
Gambar 2	Histogram Prestasi belajar IPS dengan model TGT dan Quantum	79
Gambar 3	Histogram Prestasi belajar IPS dengan model TGT	80
Gambar 4	Histogram Prestasi belajar IPS dengan model Quantum	81
Gambar 5	Histogram Prestasi belajar IPS pada siswa dengan kemampuan awal tinggi	82
Gambar 6	Histogram Prestasi belajar IPS pada siswa dengan kemampuan awal rendah	83
Gambar 7	Histogram Prestasi belajar IPS dengan model TGT pada siswa dengan kemampuan awal tinggi	84
Gambar 8	Histogram Prestasi belajar IPS dengan model TGT pada siswa dengan kemampuan awal rendah	85
Gambar 9	Histogram Prestasi belajar IPS dengan model Quantum pada siswa dengan kemampuan awal tinggi	86
Gambar 10	Histogram Prestasi belajar IPS dengan model Quantum pada siswa dengan kemampuan awal rendah	87

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal.
Lampiran 1. Instrumen Penelitian	
Lampiran 1.1 Silabus Pembelajaran IPS	111
Lampiran 1.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model TGT ...	113
Lampiran 1.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model Quantum	117
Lampiran 1.4 Kisi-kisi Tes Prestasi Belajar IPS	121
Lampiran 1.5 Soal Prestasi Belajar IPS	134
Lampiran 1.6 Lembar Jawaban	145
Lampiran 1.7 Kunci Jawaban Tes Prestasi Belajar IPS	146
Lampiran 2. Uji Coba Instrumen	
Lampiran 2.1 Daftar Responden uji instrument penelitian	147
Lampiran 2.2 Hasil uji coba tes prestasi belajar IPS	149
Lampiran 2.3 Uji Validitas Butir soal prestasi belajar IPS	154
Lampiran 2.4 Uji Reliabilitas tes prestasi belajar IPS	161
Lampiran 3. Uji Kesetaraan Sampel	
Lampiran 3.1 Data Uji Kesetaraan Sampel	166
Lampiran 3.2 Perhitungan Uji kesetaraan	167
Lampiran 4. Deskripsi Data Skor Prestasi Belajar IPS	
Lampiran 4.1 Deskripsi Skor Prestasi Belajar IPS	168
Lampiran 5 Uji Prasyarat	
Lampiran 5.1 Hasil Tes Prestasi belajar IPS model TGT	172
Lampiran 5.2 Hasil Tes Prestasi belajar IPS model Quantum	176
Lampiran 5.3 Data Hasil Penelitian	177
Lampiran 5.4 Uji Normalitas dengan program SPSS	181
Lampiran 5.5 Uji Homogenitas dengan program SPSS	181
Lampiran 6. Pengujian Hipotesis dan Hasil Analisis	
Lampiran 6.1 Tabel hasil Uji Anava Dua Jalan	182
Lampiran 6.2 Tabel kesimpulan Uji Scheffe	185
Lampiran 7 Tabel Signifikasi <i>commit to user</i>	

Lampiran 7.1	Tabel Signifikasi r	190
Lampiran 7.2	Tabel Uji t	191
Lampiran 7.3	Tabel Uji F	192
Lampiran 8	Perijinan Penelitian	



ABSTRAK

Sugeng Rusmanto, S811108041 *Pengaruh Model Pembelajaran Games Tournament dan Quantum Terhadap Prestasi Belajar IPS Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa SD Negeri Kecamatan Paranggupito*. Thesis, Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2013

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1). Ada tidaknya pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament dengan model Quantum terhadap prestasi belajar IPS, (2). Ada tidaknya pengaruh antara siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan awal rendah terhadap prestasi belajar IPS, dan (3). Ada tidaknya interaksi pengaruh antara model pembelajaran dengan kemampuan awal terhadap prestasi belajar IPS.

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, dimana penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Ketos dan SD Negeri 1 Paranggupito. Populasi penelitian adalah siswa kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan Paranggupito Kabupaten Wonogiri. Teknik pengambilan sampling menggunakan teknik *purposive random sampling*. Dalam penelitian ini satu kelas pembelajaran dengan menggunakan model TGT sebagai kelas eksperimen dan satu kelas dengan menggunakan model pembelajaran Quantum sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan model tes dengan instrumen tes prestasi belajar IPS berbentuk tes obyektif. Teknik analisis data menggunakan Analisis Varians (ANAVA) dua jalur, dengan prasyarat uji analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dengan taraf signifikan 5 %.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1). Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran TGT dengan model pembelajaran Quantum terhadap prestasi belajar IPS. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan $F_{hitung} = 44,399$ yang lebih besar dari $F_{tabel} = 4,00$ dengan taraf signifikan 0,05, sehingga hipotesis yang dikemukakan teruji kebenarannya, (2). Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan awal rendah terhadap prestasi belajar IPS. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan $F_{hitung} = 28,582$ yang lebih besar dari $F_{tabel} = 4,00$. dengan taraf signifikan 0,05, sehingga hipotesis yang dikemukakan teruji kebenarannya, (3). Terdapat interaksi pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran dengan kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar IPS. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan $F_{hitung} = 6,651$ yang lebih besar dari $F_{tabel} = 4,00$. dengan taraf signifikan 0,05, sehingga hipotesis yang dikemukakan teruji kebenarannya.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, maka guru perlu memperhatikan kemampuan awal siswa dalam merancang pembelajaran, sebab pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan awal siswa akan menumbuhkan semangat belajar bagi siswa yang akhirnya akan meningkatkan perolehan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Pengaruh, pembelajaran Team Games Tournament, pembelajaran Quantum, prestasi belajar.

commit to user

ABSTRACT

Sugeng Rusmanto, S811108041. **The Effect of the Team Games Tournament Learning Model and the Quantum Learning Model on the Learning Achievement in Social Science Viewed from the Initial Ability of the Students of State Primary Schools in Paranggupito Sub-district.** Thesis: The Graduate Program in Educational Technology, Sebelas Maret University, Surakarta 2013.

The objectives of this research are to investigate: (1) whether or not there is a difference of effect between the team games tournament learning model and the quantum learning model on the learning achievement in Social Science; (2) whether or not there is a difference of effect between the students' high initial ability and the students' low initial ability on the learning achievement in Social Science; and (3) whether or not there is an interaction effect between the learning models and the students' initial abilities on the learning achievement in Social Science.

This research used the quantitative research method with the experimental method. It was conducted at State Primary School 2 of Ketos as experimental class and State Primary School 1 of Paranggupito as control class. The former and the latter were treated with the team games tournament and the quantum learning model. The population of the research included all of the students of State Primary Schools in Paranggupito sub-district, Wonogiri regency. The samples of the research were taken by using the purposive random sampling technique. The data of the research were analyzed by using the two-way analysis of variance with the pre-requisite tests of normality test and homogeneity test at the significance test of 5%.

The results of the research show that (1) there is a significant difference of effect between the team games tournament learning model and the quantum learning model on the learning achievement in Social Science as indicated by the value of $F_{\text{count}} = 44.399 >$ that of $F_{\text{table}} = 4.00$ at the significance level of 0.05 meaning that the proposed hypothesis is verified; (2) there is a significance difference of effect between the students' high initial ability and the students' low initial ability on the learning achievement in Social Science as shown by the value of $F_{\text{count}} = 28.582 >$ that of $F_{\text{table}} = 4.00$ at the significance level of 0.05 meaning that the proposed hypothesis is verified; and (3) there is a significance interaction effect between the learning models and the students' initial abilities on the learning achievement in Social Science as pointed out by the value of $F_{\text{count}} = 6.651 >$ that of $F_{\text{table}} = 4.00$ at the significance level of 0.05 meaning that the proposed hypothesis is verified.

Based on the results of the research, the teachers should necessarily pay attention to the students' initial abilities in designing the teaching and learning process as this will grow the students' learning motivation, which later improves the the learning achievement in Social Science.

Keywords: Effect, team games tournament learning model, quantum learning model, and learning achievement.

commit to user

