

LAPORAN PENELITIAN

**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MUSIK
DENGAN *MODEL COOPERATIVE LEARNING*
TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP N 2 MLATI, SLEMAN**



Oleh:

1. Ayu Niza Machfauzia (Ketua)
2. Herwin Yogo Wicaksono (Anggota)
3. Sritanto (Anggota)
4. Mariance Pesiwarissa (Anggota)
5. Monica Asri Purwanti (Anggota)

JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

1. Judul Penelitian : **Ekspreimentasi Pembelajaran Musik dengan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta.**
2. Jenis Penelitian : Payung
3. Peneliti :
- Ketua
- a. Nama Lengkap : Ayu Niza Machfauzia, M. Pd.
b. NIP : 19660130 199001 2 001
c. Jurusan : Pendidikan Seni Musik
d. Fakultas : Bahasa dan Seni
- Anggota I : Herwin Yogo Wicaksono, M. Pd.
Anggota II : Sritanto, M. Pd.
Anggota III : Mariance Pesiwari
Anggota IV : Monica Asri Purwanti
4. Dana penelitian : Rp. 10.000.000,- (Sepuluh juta rupiah)

Yogyakarta, 10 April 2013

Ketua BPP FBS UNY,

Peneliti,

Dr. Sutiyono, S. Kar., M. Hum.
NIP 19631002 198901 1 001

Dra. Ayu Niza Machfauzia, M. Pd.
NIP 19660130 199001 2 001

Mengetahui,
Dekan FBS UNY,

Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Teori	5
1. Efektivitas	5
2. Model Pembelajaran Kooperatif	5
3. Team Games Tournament	7
4. Unsur-Unsur Musik	11
5. Prestasi Belajar	13
B. Penelitian yang Relevan	14
C. Kerangka Pikir	15
D. Hipotesis	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Jenis Penelitian	16
B. Rancangan Penelitian	17
C. Populasi dan Sampel	18
D. Instrumen Penelitian	18
E. Teknik Pengumpulan Data	21
F. Teknik Analisis Data	21
BAB IV HASIL PENELITIAN	25
A. Hasil Penelitian	25
B. Pembahasan	34
BAB V KESIMPULAN dan SARAN	37
DAFTAR PUSTAKA	38

**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MUSIK
DENGAN *MODEL COOPERATIVE LEARNING*
TIPE TEAM GAME TOURNAMENT
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP N 2 MLATI, SLEMAN**

oleh

Ayu Niza Machfauzia, Herwin Yogo Wicaksono, Sritanto, Mariance Pesiwariisa, Monica Asri P

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa yang diajar menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan prestasi belajar siswa yang diajar tidak menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran musik.

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment* dengan desain *Non-equivalent Pretest-Posttest Control Group*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP N 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta yang berjumlah 146 siswa. Sampel penelitian kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 37 siswa, dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 siswa. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampel*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji beda (*t*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang diajar menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan prestasi belajar siswa yang diajar tidak menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran musik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata skor prestasi belajar kelompok eksperimen yaitu 73,78 dan rata-rata skor prestasi belajar kelompok kontrol yaitu 63,06. Selisih rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 10,72. Dari hasil penghitungan uji *t* diperoleh nilai *t* hitung > *t* tabel ($2,937 > 1,994$) dengan taraf signifikansi $< 0,05$ ($0,004 < 0,05$), yang artinya H_a yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswayang diajar menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak diajar model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran musik.

Kata Kunci: pembelajaran, musik, cooperative learning

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan peran seorang guru sangatlah penting. Guru sebagai aktor utama yang terlibat langsung dalam mengajar siswa di sekolah dituntut untuk memiliki kemampuan sebagai pendidik dan pengajar yang berkualitas karena mereka memiliki tugas dan tanggung jawab dalam menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengevaluasi, menganalisis hasil evaluasi, dan melakukan tindak lanjut hasil pembelajaran. Tuntutan dalam dunia pendidikan sudah banyak berubah, oleh karena itu guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di mana siswa dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri. Guru harus menguasai setiap materi pelajaran dan terampil dalam menyampaikannya agar siswa dapat termotivasi dan mudah memahami setiap materi yang diberikan.

Hal ini berlaku untuk semua mata pelajaran termasuk pelajaran Seni Musik. Sebagai salah satu mata pelajaran Seni Budaya yang diajarkan di sekolah - sekolah termasuk pada SMP (Sekolah Menengah Pertama) Negeri 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta, guru Seni Musik perlu memahami dan menguasai materi pelajaran seni musik serta pandai memilih strategi, pendekatan, metode, teknik dan model pembelajaran yang menarik dan sesuai sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu materi ajar dalam pelajaran Seni Musik adalah tentang unsur-unsur musik. Jamalus (1988: 2) mengungkapkan bahwa pemahaman unsur-unsur musik diajarkan melalui pembelajaran teori musik. Unsur-unsur yang terkandung dalam musik itu sendiri yaitu notasi musik, ritme, nada, harmoni, bentuk/struktur lagu, dan tanda ekspresi. Melalui pembelajaran tentang pemahaman unsur-unsur musik, siswa dapat mengetahui dan memahami unsur-unsur yang terdapat dalam musik, sehingga siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur musik dalam sebuah lagu.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, ditemukan bahwa siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran tentang pemahaman unsur-unsur musik yang bersifat teori, dan siswa tampak sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi pembelajaran unsur-unsur musik kemudian siswa

hanya mendengarkan serta mencatatnya. Metode yang digunakan oleh guru pun didominasi dengan metode ceramah dan jarang divariasikan dengan metode belajar yang lain. Belum adanya ide dari guru untuk menggunakan model pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran seni musik di kelas, sehingga berdampak pada tidak maksimalnya prestasi siswa dalam bidang musik. Untuk itu, guru harus kreatif dan pandai menggunakan strategi belajar mengajar yang dapat menarik perhatian siswa sehingga aktivitas pembelajaran tentang unsur-unsur musik dapat berjalan dengan lancar dan prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Berdasarkan hal tersebut maka salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tentang unsure-unsur musik di SMP N 2 Mlati.

Menurut Arends (2008 : 4), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berupaya membantu siswa mempelajari isi akademis dan berbagai keterampilan guna mencapai berbagai sasaran dan tujuan sosial serta hubungan antarmanusia yang penting. Model pembelajaran *cooperative learning* digunakan dalam penelitian karena memiliki beberapa keunggulan antara lain dapat meningkatkan prestasi akademik, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman individu, serta pengembangan ketrampilan sosial.

Mulyatiningsih (2011: 229) mendefinisikan *Team Game Tournament* (TGT) sebagai salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mengandung unsur permainan akademik dan penghargaan kelompok. *Team Game Tournament* (TGT) terdiri atas lima tahapan yaitu, tahap penyajian kelas, pembentukan kelompok (tim), *game*, *tournament*, dan rekognisi tim (penghargaan kelompok). Dalam penyajian kelas Seni Musik, guru bisa menggunakan metode pengajaran langsung yaitu dengan mengajar tentang unsur-unsur musik atau dengan ceramah dan tanya jawab, kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok. Satu kelompok terdiri atas empat sampai lima siswa, yang masing-masing memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Setelah itu, siswa melakukan *game* atau turnamen yang telah disiapkan oleh guru yang berkenaan dengan pembelajaran teori musik. *Team Game Tournament* (TGT) ini sangat menarik, hal ini terlihat dari *game* atau turnamen, di mana masing-masing anggota kelompok akan berlomba menjawab soal-soal tentang unsur-unsur musik dan mencari skor terbanyak untuk disumbangkan pada skor timnya, agar timnya memperoleh predikat yang terbaik.

Game atau turnamen dapat memacu siswa untuk aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat membuat siswa tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang terkait teori musik. Dengan demikian dapat berdampak pada peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang terkait dengan unsur-unsur musik masih berpusat pada guru.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru didominasi dengan metode ceramah dan kurang divariasikan dengan metode belajar yang lain.
3. Siswa kurang mempunyai ketertarikan dalam mempelajari unsur-unsur musik. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami materi – materi yang disampaikan.
4. Belum adanya ide dari guru untuk menggunakan model pembelajaran yang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar yaitu model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tentang unsur-unsur musik di SMP N 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin digali dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Adakah perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan prestasi belajar siswa yang tidak menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tentang unsur-unsur musik di SMP N 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan prestasi belajar siswa yang tidak menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tentang unsur-unsur musik di SMP N 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Efektivitas

Efektivitas memiliki arti berhasil atau tepat guna. Rai (2008: 24) menyatakan bahwa pengertian efektivitas mengacu pada hubungan antara *output* dengan tujuan yang ditetapkan, yang berarti suatu organisasi, program, atau kegiatan dikatakan efektif apabila *output* yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang ditetapkan. Lebih lanjut Zahnd (2006: 200) menyatakan efektivitas yaitu berfokus pada akibat, pengaruh dan efeknya. Dengan kata lain, efektivitas lebih memperhatikan akibat atau dampaknya. Menurut Effendy (1989: 14), indikator efektivitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran di mana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Pendapat lain diutarakan oleh Siagian (2001:34) bahwa efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya. Selanjutnya, Abdurahmat (2003:92) mengungkapkan Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas mengacu pada hasil guna dari suatu organisasi, program atau kegiatan yang menyatakan sejauhmana tujuan telah dicapai, serta ukuran berhasil tidaknya suatu organisasi mencapai tujuannya dan mencapai target-targetnya. Hal ini berarti, bahwa pengertian efektivitas yang dipentingkan adalah semata-mata hasil atau tujuan yang dikehendaki.

2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Menurut teori Vygotsky dalam Suprijono (2011: 56), pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berbasis sosial yang menekankan belajar sebagai proses dialog interaktif (interaktif sosial). Model pembelajaran kooperatif yang dijelaskan tersebut didasarkan pada falsafat *homo homini socius*, yang artinya tanpa interaksi sosial, tidak

akan mungkin ada kehidupan bersama. Dengan kata lain, kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, dan kehidupan bersama lainnya.

Arends (2008 : 4) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai model pembelajaran yang berupaya membantu siswa untuk mempelajari isi akademis dan berbagai keterampilan untuk mencapai berbagai sasaran pembelajaran, tujuan sosial dan hubungan antarmanusia. Model *cooperative learning* menuntut kerjasama dan interpendensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan siswa belajar secara interaktif, sehingga dapat membantu siswa mencapai berbagai sasaran tujuan pembelajaran dan tujuan sosial.

Ada beberapa ciri pembelajaran yang menggunakan model kooperatif (Arends, 2008: 5), yaitu :

- a. Siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar.
- b. Tim-tim terdiri atas siswa yang berprestasi tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Apabila memungkinkan, tim-tim tersebut berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.
- d. Penilaian atau sistem penghargaan berorientasi kelompok maupun individu.

Model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting, yakni prestasi akademis, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Berikut diuraikan secara rinci tentang ketiga hal tersebut (Arends, 2008: 5).

1. Prestasi akademis. *Cooperative learning* dapat membantu siswa meningkatkan prestasi akademis. Dalam mengerjakan tugas akademik secara bersama-sama, siswa harus saling membantu satu sama lain. Siswa yang berprestasi tinggi dapat mengajari temannya yang berprestasi lebih rendah yang belum mampu menguasai materi ajar. Begitu pun dalam pembelajaran tentang unsur-unsur musik, siswa yang memiliki prestasi tinggi dapat membantu siswa berprestasi rendah dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran, sehingga siswa

berprestasi rendah dapat meningkatkan prestasi belajarnya dan siswa berprestasi tinggi pun akan memperoleh pengetahuan lebih mendalam.

2. Toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman. *Cooperative Learning* memberikan kesempatan kepada siswa-siswa dengan latar belakang dan kondisi yang beragam untuk bekerja sama pada tugas-tugas yang diberikan.
3. Pengembangan keterampilan sosial. Melalui *cooperative learning*, siswa yang awalnya memiliki sifat penyendiri atau individual, dengan model ini siswa dituntut untuk mengembangkan keterampilan sosial. Seringkali siswa yang lebih pintar dalam bidang musik, sulit mengajari temannya yang tidak mengerti, karena tidak ingin disaingi. Oleh karena itu, melalui penggunaan pembelajaran kooperatif membantu ini diharapkan siswa dapat untuk saling menghargai dan bekerja sama dalam memahami materi pelajaran.

3. Team Game Tournament (TGT)

Slavin (2005: 143) menyatakan bahwa ada empat tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, dan yang terakhir *Team Game Tournament (TGT)*. Keempat model tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* (Mulyatiningsih, 2011: 229) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. TGT memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dalam TGT (Slavin, 2005: 13-14), terdapat dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Sebagian guru pun lebih memilih TGT karena faktor menyenangkan dan kegiatannya. Pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Game Tournament (TGT)* ini memiliki kesamaan dengan metode *Student Team Achievement Division (STAD)* dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi tetapi menggantikan kuis dengan turnamen di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Dalam TGT juga (Huda, 2011:

117), setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota – anggota yang lain, kemudian mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang diperoleh dari *game* ini akan menentukan skor kelompok mereka masing – masing.

Menurut Slavin (2005: 116) ada lima tahapan dalam TGT yaitu presentasi kelas (*class presentation*), pembentukan kelompok/tim (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berikut diuraikan secara singkat mengenai kelima tahapan tersebut.

a. Penyajian kelas (*class precentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas dengan memperkenalkan TGT dalam presentasi di kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan tanya jawab (Mulyatiningsih, 2011: 229). Dalam penyampaian materi, siswa dituntut untuk lebih memperhatikan dan berusaha untuk dapat menguasai materi. Dengan demikian, siswa menyadari bahwa mereka harus memberikan perhatian sepenuhnya selama berlangsungnya presentasi kelas, karena dengan melakukan hal tersebut akan membantu siswa mengerjakan tes dengan baik. Nilai tes yang mereka peroleh akan menentukan nilai kelompok mereka (Slavin, 2005: 144).

b. Pembentukan kelompok (*team*)

Dalam satu kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen (dilihat dari kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas). Masing – masing kelompok diberi tugas untuk belajar bersama supaya semua anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dengan optimal pada saat *game* dan turnamen mingguan (Mulyatiningsih, 2011: 229).

Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah mengupayakan anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Dukungan dan kerjasama antaranggota tim sangat penting dalam pembelajaran, karena mereka dapat belajar untuk saling memberikan perhatian dan respek yang berguna dalam membangun hubungan antarkelompok,

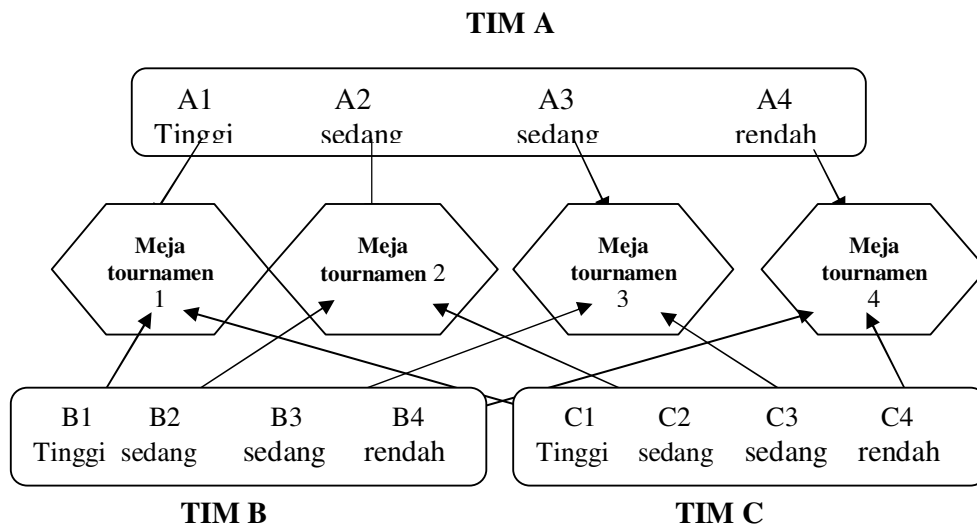
membangun harga diri dan penerimaan masing-masing anggota tim (Slavin, 2005: 144).

c. Permainan (*game*)

Menurut Mulyatiningsih (2011: 229), guru harus menyiapkan pertanyaan (*game*) untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Siswa memilih nomor *game* dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor, kemudian skor tersebut dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

d. Pertandingan (*tournament*)

Mulyatiningsih (2011: 229), menyatakan bahwa turnamen dilakukan seminggu sekali atau setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan (*game*) akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki kesamaan tugas/materi yang dipelajari. Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi oleh tiga atau empat siswa yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda (siswa yang pandai berkompetisi dengan siswa pandai dari kelompok lainnya, demikian pula siswa kurang pandai berkompetisi dengan siswa yang kurang pandai dari kelompok lain). Dengan cara demikian, setiap siswa memiliki peluang sukses sesuai dengan tingkat kemampuannya. Akuntabilitas individu juga dijaga selama kompetisi supaya sesama anggota tim tidak saling membantu.



Gambar 1. Hubungan antara tim heterogen dan meja turnamen homogen (Slavin 2005: 168)

Turnamen pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut:

- 1) Masing-masing pemain menempati meja pertandingan yang telah dikelompokkan oleh guru yang terdiri dari pembaca soal, pemain, dan penantang.
- 2) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan terlebih dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian.
- 3) Pemain I yang menang undian kemudian mengacak tumpukan kartu bernomor dan mengambil kartu undian yang berisi nomor soal tentang teori musik.
- 4) Pembaca soal akan membacakan soal teori musik sesuai dengan nomor undian yang diambil.
- 5) Soal teori musik dikerjakan secara mandiri oleh pemain I dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
- 6) Pemain I akan membacakan hasil pekerjaannya dan akan ditanggapi oleh penantang di sebelah kiri atau kanannya.
- 7) Pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya akan diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.
- 8) Apabila semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal teori musik habis dibacakan, di mana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal teori musik, pemain, dan penantang.
- 9) Permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal teori musik.
- 10) Dalam permainan ini pembaca soal teori musik tidak boleh menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain.
- 11) Setelah semua kartu selesai terjawab atau waktu telah habis sekitar sepuluh menit sebelum akhir periode kelas, ucapkan kata “waktu” dan setiap pemain dalam satu meja berhenti dan menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

- 12) Setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan kepada ketua kelompok.
- 13) Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.
- 14) Apabila waktu masih memungkinkan dapat dilakukan pertandingan berikutnya dengan peraturan yang sama (Slavin, 2005: 172-174).

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan atau sertifikat. Slavin (2005 : 175) memberikan tiga kriteria penghargaan kelompok seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rata – rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik (<i>good team</i>)
45	Tim sangat baik (<i>great team</i>)
50	Tim super (<i>super team</i>)

(Sumber : Slavin, 2005: 175)

4. Unsur-Unsur Musik

Jamalus (1988: 2), menyatakan bahwa teori yang mengajarkan tentang pemahaman unsur-unsur musik dinamakan teori musik. Pengajaran teori musik dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi seseorang jika telah mengerti fungsi unsur-unsur musik itu dalam sebuah lagu. Dengan memahami teori musik pula, seorang siswa dapat menemukan unsur-unsur musik dalam lagu. Unsur-unsur yang terkandung dalam musik yaitu notasi musik, ritme, nada, harmoni, bentuk/struktur lagu, dan tanda ekspresi. Dalam penelitian ini, unsur-unsur musik yang akan dipelajari yaitu not, tangganada, akor, dan tanda ekspresi.







a. Not

Banoe (2003: 298) menyatakan not merupakan lambang yang melukiskan nada secara visual. Lain halnya menurut Mudjilah (2004: 4), panjang pendeknya bunyi digambarkan dengan simbol-simbol yang disebut dengan not. Melihat pengertian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa notasi musik adalah cara melukiskan nada,

yaitu tinggi rendah dan panjang pendeknya nada. Untuk menyatakan tinggi rendah nada, digunakan dua bentuk not yaitu not balok (not yang satuannya berupa gambar) dan not angka (not yang satuannya berupa angka).

Dalam not terdapat dua kelompok, yaitu (1) kelompok not lambang nada atau bunyi, yang dibedakan oleh panjang pendeknya dan tinggi rendah keberadaannya; (2) kelompok not lambang diam atau yang disebut dengan tanda diam. Tanda diam hanya dapat dibedakan oleh panjang pendek atau lamanya diam (Soeharto,dkk, 1987: 13).

Tabel 2. Harga Not dan Tanda Istirahat

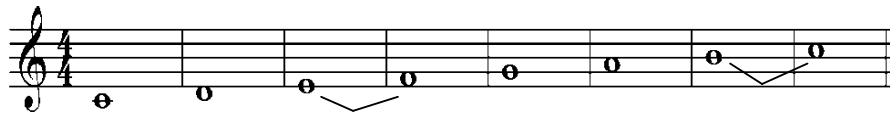
Not	Harga	Tanda istirahat
	Penuh	
	Setengah	
	Seperempat	
	Seperdelapan	
	Seperenambelas	

b. Tangganada

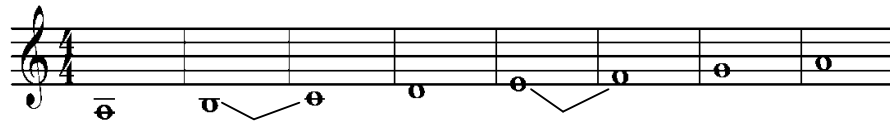
Menurut Soeharto, dkk (1987: 31), tangganada adalah susunan berjenjang nada-nada pokok sebuah sistem nada, dari salah satu nada dasar sampai dengan nada oktafnya. Mudjilah (2004: 21) menyatakan bahwa tangganada adalah susunan nada-nada secara alpabetis yang disusun ke atas, dari nada terendah ke nada tertinggi, maupun ke bawah yaitu dari nada tertinggi ke nada terendah.

Berdasarkan definisi-definisi dari para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tangganada merupakan susunan nada-nada yang disusun secara alpabet, yaitu dari nada terendah ke nada tertinggi serta dari nada tertinggi ke nada terendah. Dalam musik barat, tangganada dibagi dalam dua jenis yaitu tangganada diatonis mayor, dan tangganada diatonis minor. Tangganada diatonis mayor memiliki rumus $1\ 1\ \frac{1}{2}\ 1\ 1\ 1\ \frac{1}{2}$. Artinya, jarak dari masing-masing nada yang terdapat dalam tangganada tersebut adalah $1\ 1\ \frac{1}{2}\ 1\ 1\ 1\ \frac{1}{2}$. Sementara itu, tangganada diatonis minor asli memiliki rumus $1\ \frac{1}{2}\ 1\ 1\ \frac{1}{2}\ 1\ 1$. Lebih jelas tentang kedua tangganada tersebut dapat dilihat pada gambar 2.

Tangganada diatonis mayor



Tangganada diatonis minor



Gambar 2. Tangganada mayor dan minor

5. Prestasi Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1101), prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan dan dikerjakan. Prestasi belajar juga didefinisikan sebagai penguasaan, pengetahuan/keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru.

Prestasi belajar adalah hasil penilaian pendidik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan instruksional yang menyangkut isi pelajaran dan perilaku yang diharapkan dari siswa (Lanawati dalam Akbar H, 2006: 168). Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil proses belajar yang telah dicapai dari penguasaan dan pemahaman materi pelajaran berupa nilai tes.

Prestasi belajar menggambarkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan. Untuk mengetahui seberapa jauh pengalaman belajar telah dipahami siswa, dilakukan evaluasi belajar. Melalui hasil belajar, diketahui pula apakah proses belajar yang telah berlangsung berjalan secara efektif (Akbar H, 2008: 89).

Purwanto (dalam Jurnal Provitae, Susanty, 2007: 55) menyatakan prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

1. Faktor internal, meliputi motivasi, intelegensi, bakat, minat, dan kondisi fisik.
2. Faktor eksternal, meliputi faktor sosial termasuk hubungan siswa dengan guru, manajemen sekolah, kurikulum pendidikan serta sarana dan fasilitas sekolah.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang model *cooperative learning* tipe TGT pernah dilakukan oleh Diyanto (2006 : 39) yaitu “Penerapan Model *Cooperative Learning* Melalui Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII₆ MTs. Filial Al Iman Adiwerna Tegal Pada Pokok Pembahasan Bilangan Bulat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dengan tipe TGT dalam pelajaran matematika pada saat kegiatan belajar mengajar dapat memacu siswa untuk tidak bosan dengan materi yang disampaikan. Ini terlihat pada sikap anak yang acuh tak acuh (bosan) dari 12 anak menjadi 10 anak dan siklus terakhir 0 (nol) anak. Ini terlihat dari hasil nilai post test siklus I yang mengalami ketuntasan sebanyak 75,6%, siklus II sebanyak 85,3%, dan siklus III yang tuntas sebanyak 87,8%. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dari hasil tes keenam yang tuntas belajar sebanyak 87,8% sehingga dapat dikatakan bahwa ketuntasan belajar siswa dapat tercapai. Siswa pun memberikan tanggapan positif yaitu merasa senang dan semangat dengan digunakannya model TGT.

C. Kerangka Pikir

Interaksi antara guru, siswa dan materi pelajaran merupakan hal terpenting untuk menciptakan pembelajaran yang berhasil. Interaksi tersebut tidak lepas dari keterlibatan siswa dan guru dalam proses belajar. Siswa sebagai subyek belajar tentunya memiliki hambatan dalam belajar, baik yang muncul dari dalam maupun dari luar diri siswa itu sendiri. Hambatan yang bersifat intern antara lain minat, tingkat intelegensia siswa, motivasi, aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sedangkan hambatan yang bersifat ekstern antara lain faktor guru, strategi mengajar, sarana prasarana, tingkat sosial ekonomi, dan sebagainya. Strategi mengajar guru yang kurang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik siswa akan membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar sehingga prestasi belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Prestasi belajar dapat ditingkatkan oleh guru dengan mengemas suatu pelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). TGT dapat melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa harus melihat perbedaan status. Permainan yang dirancang dalam TGT ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan

tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar, sehingga dapat meningkatkan memacunya prestasi belajar teori musik siswa.

D. Hipotesis

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diajar dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT).

BAB III

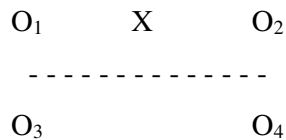
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen merupakan sebuah eksperimen semu dalam sebuah penelitian. Dikatakan eksperimen semu karena subjek yang diberi perlakuan (eksperimen) tidak dapat dikontrol secara penuh, seperti yang terjadi di sebuah laboratorium. Dalam penelitian ini yang dieksperimenkan adalah penggunaan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT). Dengan demikian, dalam penelitian ini terdapat dua kelompok siswa, yaitu kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) yang disebut sebagai kelompok eksperimen dan kelompok mahasiswa yang dibimbing dengan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran teori musik yang disebut sebagai kelompok kontrol.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Pretest-Posttest Control Group Design* dengan desain



Keterangan :

O₁ : *pretest* kelompok eksperimen

O₂ : *posttest* kelompok eksperimen

O₃ : *pretest* kelompok kontrol

O₄ : *posttest* kelompok kontrol

X : perlakuan / *treatment* (model *cooperative learning* tipe TGT)

B. Rancangan Penelitian

1. Waktu dan Lokasi Penelitian

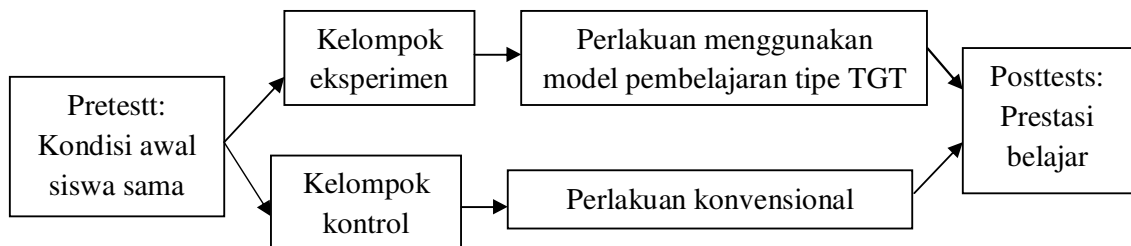
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2012 – Februari 2013. Adapun lokasi penelitian di SMP Negeri 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta.

2. Prosedur Penelitian

Mengingat penelitian ini menggunakan metode eksperimen, maka sebuah penelitian eksperimen yang menggunakan *pretest-posttest* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: a) pengukuran sebelum eksperimen, b) perlakuan atau *treatment*, dan c) pengukuran sesudah perlakuan (*treatment*). Terkait penelitian ini, maka prosedur penelitiannya adalah sebagai berikut.

- 1) Menyusun kisi-kisi instrumen.
- 2) Menyusun instrumen berdasarkan kisi-kisi yang sudah disusun.
- 3) Mengujicobakan instrumen pada kelas lain di luar sampel.
- 4) Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas.
- 5) Memberi pretest kepada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui homogenitas dan normalitas.
- 6) Memberi perlakuan pada kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelas kontrol.
- 7) Memberi posttests kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- 8) Menganalisis hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil posttests.
- 9) Menyusun laporan hasil penelitian.

Selanjutnya rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Rancangan Penelitian Eksperimen

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta, yang berjumlah 146 orang. Alasan peneliti memilih populasi kelas VIII, karena mereka sudah mempelajari tentang teori musik dasar pada kelas sebelumnya.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 37 orang sebagai kelompok eksperimen dan VIII B yang berjumlah 36 orang sebagai kelompok kontrol (pembanding) di SMP N 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti menggunakan teknik sampling yaitu *purposive sampling*. Teknik ini adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010: 122).

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen pengukuran yang digunakan adalah tes tertulis. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk model tertutup yaitu bentuk tes objektif pilihan ganda (*multiple choice items*). Tabel 3 menunjukkan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam perolehan data.

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen

No	Materi Pokok	Sub Materi Pokok	Indikator	No Soal	Jenjang Kognitif
1.	Teori Musik	a. Not	<ul style="list-style-type: none">• Mengenal not• Mengetahui nilai-nilai not• Mengaplikasikan sukut dalam lagu• Mengetahui tanda kunci• Membaca dan mengubah not balok ke dalam not angka dan sebaliknya	1, 2, 3 4, 5, 6 7, 8 9, 10 11, 12, 13	C_2, C_3, C_3 C_3, C_3, C_3 C_3, C_3 C_1, C_1 C_3, C_3, C_3
		b. Tangganada	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui tangganada mayor• Mengetahui tangganada minor	14, 15 16	C_3, C_3 C_3
		c. Akor	<ul style="list-style-type: none">• Memahami akor• Mengetahui akor pokok	17 18, 19	C_2 C_3, C_3
		d. Tanda ekspresi	<ul style="list-style-type: none">• Mengenal tanda tempo dan tanda dinamik• Mengetahui tanda dinamik dan tanda tempo• Menerapkan tanda dinamik dalam sebuah lagu	20, 21 22, 23, 24 25	C_2, C_2 C_3, C_3, C_3 C_3

1. Validitas Instrumen

Dalam penelitian ini instrumen di validasi dengan menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada ahli (*expert*) untuk mendapat penilaian. Dalam hal ini dikonsultasikan kepada Dra. Hanna Sri Mudjilah, M. Pd. selaku dosen Jurusan Pendidikan Seni Musik yang mengampu mata kuliah Teori Musik. Sementara itu, validitas konstruk dilakukan dengan menggunakan rumus *Product Moment* Pearson. Rumus ini digunakan untuk menguji kevalidan per-butir soal, (Arikunto 2002:146).

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

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi x dan y

N : jumlah responden

$\sum x$: jumlah harga skor butir

$\sum y$: jumlah harga skor total

Adapun hasil perhitungan dengan rumus korelasi *product moment* yang telah diolah dengan bantuan program SPSS 16.0 *for Windows* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi

Soal No	Signifikansi (p)	Keterangan
1	0.007	Valid
2	0.046	Valid
3	0.015	Valid
4	0.000	Valid
5	0.010	Valid
6	0.000	Valid
7	0.000	Valid
8	0.377	Tidak Valid
9	0.007	Valid
10	0.008	Valid
11	0.006	Valid
12	0.092	Tidak Valid
13	0.171	Tidak Valid
14	0.000	Valid
15	0.000	Valid
16	0.000	Valid
17	0.000	Valid
18	0.122	Tidak Valid
19	0.002	Valid
20	0.020	Valid
21	0.000	Valid
22	0.036	Valid
23	0.000	Valid
24	0.000	Valid
25	0.765	Tidak Valid

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa hanya 20 soal yang dapat digunakan (valid) sedangkan soal yang tidak dapat digunakan (gugur) adalah soal nomor 8, 12, 13, 18, dan 25.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada pengertian apakah sebuah instrumen dapat mengukur kebenaran sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu (Nurgiyantoro,dkk, 2009: 341). Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan rumus *Alpha Cronbach*, yang dapat dilihat sebagai berikut.

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{(\sum \sigma_i^2)}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan :

r = reliabilitas instrumen

k = jumlah butir pertanyaan (soal)

σ_i^2 = varians butir pertanyaan (soal)

σ^2 = varians skor tes

Setelah dilakukan uji reliabilitas dengan bantuan program SPSS 16.0 *for Windows*, diperoleh nilai *Alpha Cronbach* > 0.6 yaitu sebesar 0,706. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian yang telah divalidasi dalam penelitian ini reliabel dan layak dijadikan sebagai alat pengumpul data penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes tertulis dengan bentuk objektif pilihan ganda (*multiple choice items*). Tes dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum diberi perlakuan (menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT), dan *posttest* dilakukan setelah diberi perlakuan (menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan uji *t*. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang meliputi ukuran sentral, penyebaran, dan kecenderungan. Sementara itu, uji *t* dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini. Namun sebelum uji *t* tersebut dilakukan harus dilakukan serangkaian pengujian persyaratan. Hal ini dikarenakan agar uji *t* dapat dilakukan, maka harus memenuhi asumsi-asumsi tertentu. Asumsi-asumsi tersebut yaitu data harus berdistribusi normal. Selain itu, subjek yang digunakan dalam penelitian ini harus bersifat homogen. Berikut disajikan data hasil uji normalitas dan hasil uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak (Nurgiyantoro,dkk, 2009: 110). Perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0 *for Windows*. Dalam hal ini, data dikatakan berdistribusi normal bila nilai signifikansi (p) > 0,05 dan tidak normal bila nilai signifikansi (p) < 0,05.

Berikut merupakan hasil uji normalitas yang telah diperoleh melalui perhitungan dengan bantuan program SPSS 16.0 *for Windows* yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji normalitas

Data Pretestt	Indeks Z (Kolmogorov-Smirnov)	Signifikansi (p)	Keterangan
Kelas Eksperimen	0,809	0,530	Distribusi Normal
Kelas Kontrol	0,901	0,392	Distribusi Normal

Berdasarkan data pada tabel 5, diketahui bahwa kelas eksperimen memperoleh indeks Z sebesar 0,809 dengan nilai signifikansi (p) > 0,05 yaitu 0,530 sedangkan kelas kontrol memperoleh indeks Z sebesar 0,901 dengan nilai signifikansi (p) juga > 0,05 yaitu 0,392. Keduanya lebih besar dari 0,05, maka hasil tersebut menunjukkan bahwa distribusi data yang didapatkan mempunyai sebaran normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang memiliki *varians* yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0 *for Windows*. Varian sampel dikatakan homogen bila nilai signifikansi (p) > 0,05, sebaliknya jika nilai signifikansi (p) < 0,05 berarti varian sampel tidak homogen.

Berikut merupakan hasil uji homogenitas yang telah diperoleh melalui perhitungan dengan bantuan program SPSS 16.0 *for Windows* yang dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil uji homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Signifikansi	Keterangan
1,298	1	71	0,258	Homogen

Berdasarkan tabel 6, dari uji homogenitas didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,258 lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti, sampel tersebut berasal dari populasi yang memiliki *varians* yang homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah dua syarat tersebut terpenuhi, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji statistik hipotesis. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis komparatif dua sampel berkorelasi. Data yang terkumpul dari hasil tes akhir pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan pengujian perbedaan rata-rata. Untuk menguji perbedaan rata-rata dipakai uji t yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0 *for Windows*. Uji t digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan mean (nilai rata-rata) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil uji t akan diperoleh besarnya t hitung dan taraf signifikansi yang nantinya digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Hipotesis yang telah diuji dapat digunakan untuk menarik kesimpulan dalam penelitian ini. Prosedur uji statistiknya sebagai berikut (Riduwan dan Sunarto, 2011: 126).

1) Formulasi hipotesis

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diajar menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT).

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diajar menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT).

2) Hipotesis H_0 dan H_a

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

3) Rumus statistik untuk menghitung t-tes, adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right]}}$$

Keterangan:

T = t hitung

S_1^2 = variansi kelompok eksperimen

S_2^2 = variansi kelompok kontrol

n_1 = jumlah kelompok eksperimen

n_2 = jumlah kelompok kontrol

\bar{X}_1 = mean skor tes akhir kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = mean skor tes akhir kelompok eksperimen

4) Taraf signifikansi (p) dan t tabel

- Taraf signifikansi (p) yang digunakan 5% (0,05)
- $dk = n_1 + n_2 - 2$, sehingga akan diperoleh t tabel.

5) Kriteria pengujian

- H_0 diterima (H_a ditolak) apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$
 H_0 ditolak (H_a diterima) apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$
- H_0 diterima (H_a ditolak) apabila $p > 0,05$
 H_0 ditolak (H_a diterima) apabila $p < 0,05$

6) Menyimpulkan H_a diterima atau ditolak.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari data *pretestttt* dan data *posttest*. Berikut merupakan data-data hasil belajar teori musik yang diperoleh dari *pretestttt* dan *posttest*.

a) Hasil *Pretestttt*

Seperti yang telah disampaikan dalam bagian terdahulu, dalam *pretestttt* kedua kelas tidak mendapatkan perlakuan. Tabel 7 menunjukkan data nilai *pretestttt* kelas eksperimen.

Tabel 7. Data nilai *pretestttt* kelas eksperimen

Sampel	Nilai	Keterangan	Sampel	Nilai	Keterangan
1	45	Tidak tuntas	20	85	Tuntas
2	55	Tidak Tuntas	21	15	Tidak Tuntas
3	85	Tuntas	22	25	Tidak Tuntas
4	30	Tidak Tuntas	23	50	Tidak Tuntas
5	30	Tidak Tuntas	24	55	Tidak Tuntas
6	55	Tidak Tuntas	25	55	Tidak Tuntas
7	50	TidakTuntas	26	85	Tuntas
8	45	Tidak Tuntas	27	45	Tidak Tuntas
9	35	Tidak Tuntas	28	20	Tidak Tuntas
10	15	Tidak Tuntas	29	55	Tidak Tuntas
11	50	Tidak Tuntas	30	65	Tidak Tuntas
12	40	Tidak Tuntas	31	70	Tidak Tuntas
13	55	Tidak Tuntas	32	80	Tuntas
14	15	Tidak Tuntas	33	60	Tidak Tuntas
15	95	Tuntas	34	45	Tidak Tuntas
16	70	Tidak Tuntas	35	50	Tidak Tuntas
17	55	Tidak Tuntas	36	35	Tidak Tuntas
18	70	Tidak Tuntas	37	65	Tidak Tuntas
19	90	Tuntas			

Berdasarkan data pada tabel 7, diketahui bahwa sampel yang mendapat nilai sama dengan/lebih dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, yaitu 75, hanya ada 6 sampel artinya hanya 16% yang mendapatkan nilai tuntas, sedangkan

sampel yang mendapat nilai kurang dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, yaitu 75, ada 31 sampel yang artinya 84% yang mendapatkan nilai tidak tuntas.

Dari hasil data *pretestttt* kelas eksperimen pada tabel 7, maka dapat dihitung perolehan distribusi frekuensi *pretestttt* kelas eksperimen. Hasil distribusi frekuensi data *pretestttt* dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 8. Distribusi frekuensi *pretestttt* kelas eksperimen

Nilai <i>Pretestttt</i>	Frekuensi	Persentase
15	3	8,1
20	1	2,7
25	1	2,7
30	2	5,4
35	2	5,4
40	1	2,7
45	4	10,8
50	3	8,1
55	8	21,6
60	1	2,7
65	2	5,4
70	3	8,1
80	1	2,7
85	3	8,1
90	1	2,7
95	1	2,7
Total	37	100

Berdasarkan data pada tabel 8, frekuensi nilai yang paling banyak diperoleh adalah 55 yaitu terdapat 8 sampel (21,6%) yang memperoleh nilai berada di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap pembelajaran teori musik kurang, selain itu masih banyak sampel yang belum mendapatkan nilai tuntas yaitu ada 31 sampel (84%).

Tabel 9. Data statistik deskripsi *pretesttt* kelas eksperimen

No	Uraian	Skor
1	Jumlah Soal (N)	37
2	Nilai Rata-rata (Mean)	52,70
3	Nilai Tengah (Median)	55,00
4	Modus	55
5	Nilai Minimal	15
6	Nilai Maksimum	95
7	Jumlah Nilai (Sum)	1950
8	Standar Deviasi	21,428

Data *pretesttt* kelas eksperimen pada tabel 9, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan serta pemahaman siswa mengenai pembelajaran teori musik masih kurang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil statistik deskripsi pada tabel 9 terhadap 37 siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata – rata (*mean*) sebesar 52,70. Nilai tertinggi (*maximum*) yang didapat adalah 95, sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang didapat adalah 15. Nilai tengah (*median*) yang didapat adalah 55 dan nilai yang paling banyak didapat (*modus*) adalah 55 juga. Jumlah nilai yang didapat adalah 1950.

Selanjutnya disajikan perolehan data *pretesttt* kelas kontrol. Tabel 10 menunjukkan data nilai *pretesttt* kelas kontrol.

Tabel 10. Data nilai *pretesttt* kelas kontrol

Sampel	Nilai	Keterangan	Sampel	Nilai	Keterangan
1	40	Tidak Tuntas	19	35	Tidak Tuntas
2	40	Tidak Tuntas	20	35	Tidak Tuntas
3	50	Tidak Tuntas	21	85	Tuntas
4	60	Tidak Tuntas	22	70	Tidak Tuntas
5	55	Tidak Tuntas	23	35	Tidak Tuntas
6	30	Tidak Tuntas	24	90	Tuntas
7	80	Tuntas	25	55	Tidak Tuntas
8	50	Tidak Tuntas	26	50	Tidak Tuntas
9	40	Tidak Tuntas	27	50	Tidak Tuntas
10	50	Tidak Tuntas	28	35	Tidak Tuntas
11	80	Tuntas	29	65	Tidak Tuntas
12	80	Tuntas	30	50	Tidak Tuntas
13	65	Tidak Tuntas	31	55	Tidak Tuntas
14	60	Tidak Tuntas	32	50	Tidak Tuntas
15	55	Tidak Tuntas	33	75	Tuntas
16	55	Tidak Tuntas	34	40	Tidak Tuntas
17	35	Tidak Tuntas	35	80	Tuntas
18	35	Tidak Tuntas	36	40	Tidak Tuntas

Berdasarkan data pada tabel 10, ada 7 sampel yang mendapatkan nilai tuntas yaitu sama dengan/lebih dari 75, yang berarti hanya 19% saja yang mendapatkan nilai tuntas, dan sisanya ada 29 sampel yang nilainya kurang dari 75, yang artinya sebesar 81% yang mendapatkan nilai tidak tuntas.

Dari hasil data *pretesttt* kelas kontrol pada tabel 10, maka dapat dihitung perolehan distribusi frekuensi *pretesttt* kelas kontrol. Hasil distribusi frekuensi data *pretesttt* dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Distribusi frekuensi *pretesttt* kelas kontrol

Nilai <i>Pretestttt</i>	Frekuensi	Persentase
30	1	2.8
35	6	16.7
40	5	13.9
50	7	19.4
55	5	13.9
60	2	5.6
65	2	5.6
70	1	2.8
75	1	2.8
80	4	11.1
85	1	2.8
90	1	2.8
Total	36	100

Berdasarkan data pada tabel 11, frekuensi nilai yang paling banyak diperoleh adalah 50 yaitu terdapat 7 sampel (19,4%) yang memperoleh nilai berada di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa pada kelas kontrol pun pemahaman awal siswa terhadap pembelajaran teori musik masih kurang tidak jauh beda seperti kelas eksperimen, selain itu juga masih banyak sampel yang belum mendapatkan nilai tuntas yaitu ada 29 sampel (81%). Tabel 12 menunjukkan data statistik deskripsi *pretesttt* kelas kontrol.

Tabel 12. Data statistik deskripsi *pretesttt* kelas kontrol

No	Uraian	Skor
1	Jumlah Soal (N)	36
2	Nilai Rata-rata (Mean)	54,31
3	Nilai Tengah (Median)	50,00
4	Modus	50
5	Nilai Minimal	30
6	Nilai Maksimum	90
7	Jumlah Nilai (Sum)	1955
8	Standar Deviasi	16,740

Data *pretesttt* kelas kontrol juga menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan serta pemahaman siswa mengenai pembelajaran teori musik masih kurang. Hal ini ditunjukkan dari hasil statistik deskripsi pada tabel 12 terhadap 36 siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata – rata (*mean*) sebesar 54,31. Nilai tertinggi (*maximum*) yang didapat adalah 90, sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang didapat adalah 30. Nilai tengah (*median*) yang didapat adalah 50 dan nilai yang paling banyak didapat (*modus*) adalah 50 juga. Jumlah nilai yang didapat adalah 1955.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *pretesttt* yang telah dilakukan menunjukkan secara garis besar, pengetahuan serta pemahaman materi tentang teori musik kelas VIII A dan VIII B di SMP N 2 Mlati, Sleman, masih kurang karena banyak sampel yang mendapatkan nilai di bawah standar nilai yang telah ditetapkan oleh guru musik, yaitu 75.

b) Data Hasil *Posttest*

Perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan perbedaan. Berikut adalah data-data hasil *posttest* dari kedua kelas yang peneliti dapatkan. Tabel 13 menunjukkan data nilai *posttest* kelas Eksperimen.

Tabel 13. Data nilai *posttest* kelas eksperimen

Sampel	Nilai	Keterangan	Sampel	Nilai	Keterangan
1	75	Tuntas	20	95	Tuntas
2	65	Tidak Tuntas	21	40	Tidak Tuntas
3	95	Tuntas	22	80	Tuntas
4	45	Tidak Tuntas	23	75	Tuntas
5	50	Tidak Tuntas	24	70	Tidak Tuntas
6	75	Tuntas	25	80	Tuntas
7	80	Tuntas	26	85	Tuntas
8	60	Tidak Tuntas	27	85	Tuntas
9	90	Tuntas	28	40	Tidak Tuntas
10	75	Tuntas	29	80	Tuntas
11	75	Tuntas	30	70	Tidak Tuntas
12	80	Tuntas	31	80	Tuntas
13	75	Tuntas	32	75	Tuntas
14	65	Tidak Tuntas	33	65	Tidak Tuntas
15	95	Tuntas	34	70	Tidak Tuntas
16	85	Tuntas	35	75	Tuntas
17	75	Tuntas	36	60	Tidak Tuntas
18	85	Tuntas	37	65	Tidak Tuntas
19	95	Tuntas			

Berdasarkan data pada tabel 13, sampel yang mendapat nilai sama dengan/lebih dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, yaitu 75, ada 24 sampel artinya hanya 65% yang mendapatkan nilai tuntas, sedangkan sampel yang mendapat nilai kurang dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, yaitu 75, ada 13 sampel yang artinya 35% yang mendapatkan nilai tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik daripada nilai sebelumnya. Berikut adalah hasil distribusi frekuensi data *posttest* kelas eksperimen, dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Distribusi frekuensi *posttest* kelas eksperimen

Nilai <i>Posttest</i>	Frekuensi	Persentase
40	2	5.4
45	1	2.7
50	1	2.7
60	2	5.4
65	4	10.8
70	3	8.1
75	9	24.3
80	6	16.2
85	4	10.8
90	1	2.7
95	4	10.8
Total	37	100

Berdasarkan data pada tabel 14, frekuensi nilai yang paling banyak diperoleh adalah 75 yaitu terdapat 9 sampel (24,3%) yang memperoleh nilai tersebut berada di atas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memahami dan mengerti pembelajaran teori musik karena prestasi belajar siswa meningkat, yang ditunjukkan dengan banyaknya sampel yang mendapatkan nilai tuntas yaitu 24 sampel (65%).

Tabel 15. Data statistik deskripsi *posttest* kelas eksperimen

No	Uraian	Skor
1	Jumlah Soal (N)	37
2	Nilai Rata-rata (Mean)	73,78
3	Nilai Tengah (Median)	75,00
4	Modus	75
5	Nilai Minimal	40
6	Nilai Maksimum	95
7	Jumlah Nilai (Sum)	2730
8	Standar Deviasi	14,162

Hasil statistik deskripsi pada tabel 15 terhadap 37 siswa kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelum mendapat perlakuan (*treatment*). Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata kelas (*mean*) yang semula dalam *pretesttt* berjumlah 52,70, dalam *posttest* meningkat menjadi 73,78. Nilai tertinggi (*maximum*) yang didapat adalah 95, sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang didapat adalah 40. Nilai tengah (*median*) yang didapat adalah 75 dan nilai yang paling banyak didapat (*modus*) juga adalah 75. Jumlah nilai yang didapat adalah 2730, jumlahnya meningkat dibandingkan jumlah nilai di *pretesttt*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen mengalami perbedaan serta peningkatan setelah kelas tersebut mendapatkan perlakuan (*treatment*).

Selanjutnya disajikan data hasil penghitungan *posttest* kelas kontrol. Tabel 16 menunjukkan data nilai *posttest* kelas kontrol.

Tabel 16. Data nilai *posttest* kelas kontrol

Sampel	Nilai	Keterangan	Sampel	Nilai	Keterangan
1	30	Tidak Tuntas	19	80	Tuntas
2	45	Tidak Tuntas	20	55	Tidak Tuntas
3	85	Tuntas	21	80	Tuntas
4	70	Tidak Tuntas	22	90	Tuntas
5	45	Tidak Tuntas	23	50	Tidak Tuntas
6	45	Tidak Tuntas	24	75	Tuntas
7	35	Tidak Tuntas	25	55	Tidak Tuntas
8	30	Tidak Tuntas	26	60	Tidak Tuntas
9	85	Tuntas	27	55	Tidak Tuntas
10	80	Tuntas	28	85	Tuntas
11	75	Tuntas	29	55	Tidak Tuntas
12	50	Tidak Tuntas	30	60	Tidak Tuntas
13	75	Tuntas	31	50	Tidak Tuntas
14	40	Tidak Tuntas	32	85	Tuntas
15	75	Tuntas	33	75	Tuntas
16	75	Tuntas	34	60	Tidak Tuntas
17	80	Tuntas	35	55	Tidak Tuntas
18	60	Tidak Tuntas	36	65	Tidak Tuntas

Berdasarkan data pada tabel 16, hanya ada 15 sampel yang mendapatkan nilai tuntas yaitu sama dengan/lebih dari 75, yang berarti hanya 42 % yang mendapatkan nilai tuntas, dan sisanya sebanyak 21 sampel yang nilainya kurang dari 75, yang artinya 58 % masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar sampel masih banyak yang belum mendapatkan nilai tuntas, tetapi jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas sudah meningkat dibandingkan sebelumnya.

Tabel 17. Distribusi frekuensi *posttest* kelas kontrol

Nilai <i>Posttest</i>	Frekuensi	Persentase
30	2	5.6
35	1	2.8
40	1	2.8
45	3	8.3
50	3	8.3
55	5	13.9
60	4	11.1
65	1	2.8
70	1	2.8
75	6	16.7
80	4	11.1
85	4	11.1
90	1	2.8
Total	36	100

Tabel 17 menunjukkan jumlah frekuensi nilai yang didapatkan. Frekuensi nilai yang paling banyak diperoleh adalah 75 yaitu terdapat 6 sampel (16,7%) yang memperoleh nilai tersebut berada di atas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa siswa dalam kelas kontrol sudah mampu memahami dan mengerti pembelajaran teori musik karena jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas meningkat sebanyak 15 sampel (42%).

Tabel 18. Data statistik deskripsi *posttest* kelas kontrol

No	Uraian	Skor
1	Jumlah Soal (N)	36
2	Nilai Rata-rata (Mean)	63,06
3	Nilai Tengah (Median)	60,00
4	Modus	75
5	Nilai Minimal	30
6	Nilai Maksimum	90
7	Jumlah Nilai (Sum)	2270
8	Standar Deviasi	16,957

Berdasarkan data pada tabel 18, data *posttest* kelas kontrol juga menunjukkan bahwa terjadi perbedaan serta peningkatan. Rata-rata kelas (*mean*) yang semula dalam *pretest* berjumlah 54,31, dalam *posttest* meningkat menjadi 63,06. Nilai tertinggi (*maximum*) yang didapat adalah 90, sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang didapat

adalah 30. Nilai tengah (*median*) yang didapat adalah 60. Untuk nilai yang paling banyak didapat (*modus*) adalah 75. Jumlah nilai yang didapat adalah 2270 lebih kecil daripada kelas eksperimen tetapi lebih besar dari jumlah nilai yang didapat di *pretesttt*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *posttest* yang telah dilakukan menunjukkan secara garis besar, pengetahuan serta pemahaman materi tentang teori musik kelas VIII A dan VIII B di SMP N 2 Mlati, Sleman, meningkat dibandingkan dengan sebelumnya (*pretesttt*).

2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan uji beda, yaitu dengan membandingkan nilai rata-rata kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Nilai rata-rata yang diambil adalah nilai *posttest* kedua kelompok. Perhitungan uji beda dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0 *for Windows* dapat dilihat pada tabel 19.

Tabel 19. Hasil perhitungan uji beda

Data <i>Posttest</i>	df	<i>t</i> Hitung	Signifikansi	Keterangan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	71	2,937	0,004	Signifikan

Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi ($p < 0,05$). Dari hasil perhitungan tersebut, didapatkan nilai $t = 2,937$ dan signifikansi ($p = 0,004$), maka H_a diterima (H_0 ditolak) karena $p < 0,05$, dengan demikian, hipotesis yang berbunyi “terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diajar menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT)” diterima.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan kelas yang tidak diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar teori musik siswa.

Berdasarkan pengamatan yang telah peneliti lakukan di SMP N 2 Mlati, Sleman, Yogyakarta, sebagian besar siswa kelas VIII (yang menjadi sampel peneliti) mempunyai rasa senang jika kegiatan belajar mengajar disertai dengan unsur permainan/kuis, karena jika pembelajaran hanya berpusat pada guru dan tidak banyak melibatkan siswa maka siswa akan cenderung bosan dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dan peran siswa sebagai tutor sebaya dalam pertandingan akademik. Seperti yang telah dikemukakan dalam deskripsi teori bahwa proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi tahap presentasi kelas (penyajian materi), belajar dalam kelompok (*team study*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognize*).

Dalam kelas eksperimen, peneliti menyampaikan pembelajaran teori musik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Selama proses pembelajaran berlangsung, semua siswa memperhatikan saat guru menerangkan materinya. Hal ini terlihat pada konsentrasi siswa yang betul-betul memperhatikan apa yang sedang dijelaskan dan hanya ada segelintir siswa yang masih berbicara dengan temannya. Soal-soal yang diberikan pun dikerjakan dengan kerja sama yang baik antar anggota satu timnya. Apabila ada soal yang sulit dan tidak bisa dikerjakan, maka salah satu wakil dari tim langsung menanyakan pada guru. Saat pertandingan/permainan, terlihat siswa begitu antusias dan semangat untuk memberikan jawabannya. Pemberian permainan dalam pembelajaran teori musik memacu siswa untuk tidak bosan dengan materi yang disampaikan serta dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Ini terlihat pada peningkatan prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang semula hanya ada 6 siswa yang memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), tetapi setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran teori musik, ada 24 siswa yang memenuhi nilai KKM, yang artinya semula hanya 16% yang memenuhi nilai KKM kemudian meningkat sebanyak 65%.

Dalam kelas kontrol, peneliti menyampaikan materi seperti yang biasa dilakukan oleh guru, yaitu dengan buku pegangan tanpa menggunakan model pembelajaran. Pada proses pembelajaran, siswa dalam kelas kontrol pun memperhatikan penjelasan guru, namun ternyata mereka tidak terlalu memahami materi yang disampaikan. Peneliti beranggapan bahwa sebagian besar siswa dalam kelas kontrol tidak begitu tertarik ketika

guru hanya mengajarkan materi seperti biasa. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan prestasi belajar teori musik antara kelas kontrol dan eksperimen. Kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan yang memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mencapai 24 siswa, sedangkan kelas kontrol hanya 15 siswa, walaupun mengalami peningkatan sebanyak 42% dibandingkan sebelumnya yang hanya 19% siswa yang memenuhi nilai KKM. Berdasarkan hasil penelitian, kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan nilai. Secara umum, sebagian besar nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*. Dalam penelitian ini, uji hipotesis tidak dilakukan dengan cara membandingkan nilai rata-rata *pretest* dengan nilai rata-rata *posttest*, akan tetapi dengan cara membandingkan nilai rata-rata postes kedua kelas (kelompok).

Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 63,06, dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 73,78. Ada selisih nilai sebesar 10,72. Hal ini berarti, model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang diterapkan pada kelas eksperimen ternyata efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Setelah dilakukan uji beda dengan bantuan program SPSS 16.0 *for Windows*, didapatkan nilai *t* hitung = 2,937 dan signifikansi (p) = 0,004. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima, karena nilai *t* hitung (2,937) > dari nilai *t* tabel (1,993) dan signifikansi (p) < 0,05.

BAB V

KESIMPULAN dan SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat perbedaan prestasi belajar kelas yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (kelas eksperimen) dengan prestasi belajar kelas yang diajar dengan tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (kelas kontrol). Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata tes pada kelompok eksperimen sebesar 73,78 sedangkan pada kelompok kontrol diperoleh rata-rata tes sebesar 63,06 yang berarti ada selisih nilai sebesar 10,72 dan hasil uji *t* tipe *independent sample t-test* menunjukkan skor *t* hitung > *t* tabel ($2,937 > 1,993$) dengan taraf signifikansi $< 0,05$ ($0,004 < 0,05$) yang berarti hipotesis yang berbunyi "terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diajar menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT)" terbukti.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1. Penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran teori musik, di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat dijadikan salah satu solusi bagi guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran teori musik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengkaji dan menggunakan model pembelajaran yang lain yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar H, Reni. 2006. *Akselerasi : A-Z Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta : Grasindo.
- _____. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak (Rev)*. Jakarta: Grasindo.
- Arends, Richard L. 2008. *Learning To Teach Buku Dua*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Cetakan Keduabelas. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- _____. 2005. *Manajemen Penelitian*. Cetakan Ketujuh. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta : Kanisius
- Diyanto. 2006. *Penerapan Model Cooperative Learning Melalui Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII₆ MTs. Filial Al Iman Adiwerna Tegal Pada Pokok Pembahasan Bilangan Bulat*. Skripsi. Semarang : FMIPA UNES.
- Effendy, Onong Uchjana. 1989. *Kamus Komunikasi*. Bandung: Mandar Maju.
- Ghozall, Dr. H. Imam. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit UNDIP.
- Hamdju, Atan. Windawati, Armillah. 1996. *Pengetahuan Seni Musik Seri Teori Musik dan Latihan*. Jakarta : Mutiara Sumber Widya.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Jamalus.1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta : Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Margono S, Drs. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cetakan ketujuh. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mudjilah, Hanna Sri. 2004. *Teori Musik Dasar*. Yogyakarta : FBS UNY.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Ningsih, Evi Retno. 2009. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar IPA-Biologi Pada Materi Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup Di SMP N 1 Tanjung Sari Gunungkidul Kelas VII Semester II Tahun Ajaran 2008/2009*. Skripsi. Yogyakarta : FMIPA UNY.

- Nurgiyantoro, Burhan, dkk. 2009. *Statistika Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Purwanto, Agapitus. Gregorius, Koko. Rahadiyanto Heri F.X, dkk. *Pendidikan Seni Musik I untuk SMA Kelas I*. Bekasi : PT Galaxy Puspa Mega.
- Rai, I Gusti Agung. 2008. *Audit Kinerja Pada Sektor Publik Konsep, Prakrik, Studi Kasus*. Jakarta : Salemba Empat.
- Riduwan, dan Sunarto. 2011. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Cetakan Keempat. Bandung : Alfabeta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset and Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Soeharto, M. Sudharsono. Arief, Dasril. 1987. *Pelajaran Seni Musik untuk SMTP*. Jakarta : PT Gramedia.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Bisnis*. Cetakan Kelimabelas. Bandung : Alfabeta.
- _____. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Cetakan Keenambelas. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Susanty, Shinta. 2007. “Iklim Lingkungan Kelas Mempengaruhi Akademik?(Sebuah Bantahan Terhadap Kajian Winkel,2005)”. *Jurnal Provitae* vol.3, no.1, hlm.55-56.
- Tim Redaksi. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia.
- Zahid, Markus. 2006. *Perancangan Kota Secara Terpadu*. Yogyakarta : Kanisius.